

Hall of Fame

Stronghold

Die Burgenbau-Simulation von Firefly war 2001 der große Überraschungs-Hit des Jahres und wird selbst heute noch gekauft und gespielt. Zu Recht! Von Heiko Klinge

Auf XL-DVD: Video-Special



Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Meine Liebe zu **Stronghold** beruht eigentlich nur auf Mitleid. Es war in einem ausgedienten Münchner Schwimmbad. Ohne Wasser, aber dafür mit viel Tamtam präsentierte hier der Publisher Take 2 seine Spiele für das Weihnachtsgeschäft 2001. Nun ja, eigentlich wurde nur ein Spiel präsentiert: **GTA 3**! Rund 50 Journalisten drängelten sich um die vier Anspielstationen, keiner zeigte auch nur einen Funken Interesse für diesen schrulligen Engländer in Bermuda-Shorts und Badelatschen, der hinten links in der Schwimmbadecke angeblich irgend so ein altmodisches 2D-Strategiespiel präsentieren sollte. Irgendwann bin ich dann doch hingegangen. Nicht aus echtem Interesse, mehr aus Mitleid ... und weil die Warteschlange bei **GTA 3** gerade so lang war.

Der schrullige Engländer entpuppte sich als der charismatische und supernette Simon Bradbury vom frisch gegründeten Entwicklerstudio Firefly, und offenkundig störte ihn das allgemeine Desinteresse nicht die Boh-

ne. Er bemerkte mich nicht einmal! Er war viel zu sehr in sein eigenes Spiel vertieft. Ein Spiel namens **Stronghold**. Um seine Aufmerksamkeit zu gewinnen, versuchte ich es mit Provokation: »Aha, ein weiterer Klon von Age of Empires 2.« Es funktionierte. Simon drehte sich um und lächelte mich freundlich an: »Es ist nicht nur ein weiterer Klon. Sondern ein Klon mit fliegenden Kühen!« Mein Interesse war geweckt.

Statt nun jedoch die übliche Entwicklerpräsentation Marke »Wegweisende Grafik und innovatives Gameplay!« abzuspielen, ließ mich Simon einfach drauflos spielen. Die folgenden zwei Stunden vergingen wie im Flug, ohne dass ich dabei auch nur einen Gedanken an **GTA 3** verschwendete. Das hier war alles andere als ein Klon von **Age of Empires 2**! Das hier war genau das Spiel, auf das ich all die Jahre seit meinen ersten zaghaften Burgenbau-Versuchen im Sandkasten gewartet hatte!

Klar, auch in **Age of Empires 2** oder **Warcraft 2** konnte ich schon Festungen errichten. Aber das waren lediglich plumpe Reißbrett-Strukturen aus Mauern und Türmen. Da hatte ich schon als Dreijähriger mit Förmchen und

Deswegen legendär

- ✦ geniale Mixtur aus Aufbau- und Echtzeitstrategie
- ✦ der Traum der eigenen Ritterburg
- ✦ dramatische Belagerungsschlachten
- ✦ schwarzer britischer Humor
- ✦ fliegende Kühe und rockende Hofnarren

Schaukel Imposanteres geschaffen! In **Stronghold** durfte ich nun endlich aus dem Vollen schöpfen: Es gab Rund- und Ecktürme, Mauern mit und ohne Zinnen, Burggräben, Torhäuser mit Zugbrücken, Mörderlöcher, Pechkessel und sogar einen Hundezwinger. Der Grundidee von Simon und seinem Team war so simpel wie genial: Alle Kinder lieben es, Burgen zu bauen – egal ob nun im Sandkasten oder mit Lego bzw. Playmobil. Warum sollte sich das im Erwachsenenalter ändern? Bei mir hatte es jedenfalls funktioniert: keine Spur mehr von Mitleid, sondern pure Faszination. Und das obwohl das Spiel zu diesem Zeitpunkt eigentlich nur aus einem Burgen-Editor bestand. Simon kündigte zwar auch große Belagerungsschlachten und ein ausgeklügeltes Wirtschaftssystem an, zu sehen war davon Anfang 2001 im Münchner Schwimmbad allerdings noch nichts.

Wieder zurück in der Redaktion begann ich, mehr über das Spiel und das Team dahinter zu recherchieren. Und siehe da: Firefly war zwar ein neues Studio, bestand jedoch ausnahmslos aus alten Hasen – Simon und sein siebenköpfiges Team hatten zuvor für Impressions und Sierra an der populären Strategie-Serien **Lords of the Realm** und **Caesar** gearbeitet. Die Jungs kannten sich also sowohl im Mittelalter als auch im Aufbau-spiel-Genre bestens aus. Dennoch gelang es mir nicht, die GameStar-Kollegen mit meiner Begeisterung anzustecken, es sprang lediglich eine kurze einseitige Preview für »mein« **Stronghold** heraus.

Das spärliche Rinnsal redaktionellen Interesses sollte jedoch nur vier Wochen so kümmerlich bleiben, es verwandelte sich später schlagartig in eine reißende Flut! Denn trotz der eher informationsarmen Preview

Sobald unsere Untertanen ein Gebäude betreten, klappt das Dach weg und wir können jeden einzelnen Handgriff des detailverliebt animierten **Burglebens** mitverfolgen.





Die **Belagerungsschlachten** sind taktisch anspruchsvoll. Wer unvorsichtig vorrückte, landet schnell im Inferno von mit Pech getränkten Weideflächen.



Schrulliges Detail: Die **Kampagnenkarte** im mittelalterlichen Stronghold zeigt das Deutschland nach der Wiedervereinigung.



Ein schematischer **2D-Modus** erleichtert den Mauerbau und wurde damals auf Anregung von GameStar eingebaut.

schaftte es **Stronghold** aus dem Stand in die Top 10 der meisterwarteten Spiele unserer Leser. Spätestens jetzt war klar: Hier entsteht etwas Besonderes. Jetzt musste es nur noch ein gutes Spiel werden!

Es wurde ein gutes Spiel: **Stronghold** war im Oktober 2001 meine erste Titelstory für die GameStar, die ersten Sätze kann ich bis heute auswendig: »Der 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?« Ich wollte damit ein Gefühl rüberbringen, das ich so noch in keinem anderen Strategiespiel erlebt hatte: eine nervenzerfetzende Mischung aus Anspannung, Angst und Vorfreude. Da kommt gleich jemand und will meine Burg zerstören, die ich in liebevoller Kleinarbeit geplant, errichtet und mit Fallen bestückt habe – dem zeige ich, wer der Herr im Hause ist!

Simon und sein Team hatten Wort gehalten: **Stronghold** war im Gegensatz zur Schwimmbad-Präsentation nicht mehr nur ein Burgen-Editor, sondern tatsächlich ein anspruchsvolles Strategiespiel samt der versprochenen Belagerungsschlachten und einem durchdachten Wirtschaftssystem. Die wahre Kunst der Entwickler lag jedoch darin, wie logisch und clever sie die Echtzeitstrategie- und Aufbauspielelemente miteinander verzahnt hatten. In dieser Perfektion ist dies meiner Meinung nach seit **Stronghold** auch keinem anderen Spiel mehr gelungen, selbst den direkten Nachfolgern nicht.

Um etwa einen einfachen Streitkolben-Kämpfer ausbilden zu können, benötigten wir nicht nur einen wehrfähigen Untertanen, sondern ebenso das entsprechende Kleingeld, einen Streitkolben und einen Lederharnisch. So weit, so **Siedler**. Geld bekamen wir jedoch nur über Steuern. Zu hohe Steuern verärgerten allerdings die Bürger, was wir wiederum mit üppigeren Nahrungsrationen kompensieren mussten.

Dummerweise lieferten unsere Kühe aber nicht nur die Milch für leckeren Käse, sondern auch das Leder für Harnische. Warum dann überhaupt Streitkolben-Kämpfer? Ganz einfach: Weil sich Streitkolben logischerweise deutlich besser zum Belagerungswaffen-Zerbröseln eigneten als Lanzen oder Pfeile. Ein Rädchen griff ins andere, es gab immer etwas zu optimieren, der aufbauspiel-typische Leerlauf fand in **Stronghold** schlichtweg nicht statt.

Trotz der enormen Komplexität und der vielen Entscheidungen blieb das Geschehen in der Burg stets beherrsch- und nachvollziehbar. Denn der Weg von der Kuh bis zum Lederharnisch spielte sich nicht in irgendwelchen Statistiken ab, sondern direkt in der Spielwelt. Die Gerberin holte sich die Kuh von der Weide, verrichtete in der Werkstatt ihr blutiges (aber unblutig dargestelltes) Handwerk, und trug den Harnisch schließlich zur Waffenkammer. Und erst jetzt bekam ich die entsprechende Rüstung gutgeschrieben. Das war nicht nur glaubwürdig, sondern auch gnadenlos spannend. Bekomme ich noch genügend Streitkolben-Kämpfer zusammen, bevor die feindliche Belagerer anrücken? Ich weiß noch genau, dass ich mich mehrfach dabei ertappt habe, wie ich meine Untertanen lautstark zur Eile antrieb.

Stronghold vermochte es vorzüglich, urplötzlich die Schlagzahl und damit auch die Spiel-dramaturgie zu erhöhen. Noch vor wenigen Minuten hatte ich gemütlich ein paar Gebäude errichtet und dem detailverliebt animierten Burgleben zugeschaut, nun musste ich plötzlich mit hektischen Mausclicks meine Bogenschützen auf die Zinnen beordern, einen Ausfall der Kavallerie koordinieren und gleichzeitig die größten Schäden an meiner Burg reparieren. Jeder Einschlag eines Katapultgeschosses tat da schon fast körperlich weh. Als eines von ganz wenigen Hybrid-Spielen gelang es **Stronghold**, sich nicht zwischen die Stühle zu setzen, sondern auf beide Stühle gleichzeitig. Echtzeitstrategen spielten die Militärkampagne, Aufbauspieler

die separaten Wirtschaftsmissionen oder den »Freies Spiel«-Modus.

Stronghold war also ein Spiel mit Herz und Hirn, aber es hatte auch eine Seele. An jeder Ecke gab es liebevolle Details zu entdecken. So hatte nicht nur jeder Bürger einen eigenen Namen, sondern selbst die Kühe. Bessy, Elsa und Butterblume teilten uns auf Wunsch sogar mit, womit sie sich gerade beschäftigten – ihr Repertoire bestand aus »frisst Gras« oder »steht herum«. Wer den Hofnarren dreimal anklickte, bekam einen waschechten Bluesrock vorgesungen. Und Katapulte konnten nicht nur Steine, sondern auch Kuhkadaver schleudern, um in der feindlichen Burg Seuchen auszulösen. Simon hatte also Wort gehalten, es gab tatsächlich fliegende Kühe. Nur das mit dem »Klon von Age of Empires 2« war eine dreiste Lüge. Zum Glück! **HK**

Stonghold

Echtzeit-Strategiespiel

PUBLISHER	Take 2
ENTWICKLER	Firefly
QUELLE	Fachhandel, Erstauflage von Stronghold 3
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	Pentium 2 mit 300 MHz, 64 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Stronghold läuft problemlos unter Windows 7, Vista und XP.

Fazit Bis heute unerreichte Fusion aus Aufbau- und Echtzeitstrategie.

