

Die Stronghold-Story

VOM MEILENSTEIN ZUM STEINBRUCH

Mut zur Lücke: Vor 16 Jahren schaffen die frisch gegründeten Firefly Studios den Durchbruch in den umkämpften Strategiebereich. Vor allem in Deutschland wird ihre Stronghold-Serie zum Riesenerfolg, der bis heute nachhallt – trotz viel Pfusch am Burgenbau. Von Martin Deppe

Wo ist Walter? Bei Sturmangriffen mit Infanteristen, Reitern, Schützen, Wurfmaschinen, Rammböcken, Belagerungstürmen und Feuerfallen ist Stronghold wie ein wuseliges Wimmelbildspiel. Hier greift Markus Schwerdtel den verteidigenden Heiko Klinge an. Die Burg ist der echten Burg Stolzenfels nachempfunden, die von 1242 bis 1689 stromaufwärts von Koblenz über dem Rhein thronte. Ach ja: Wir haben Walter wirklich im Bild versteckt.



Manchmal entscheidet eine einzige Lücke über Sieg und Niederlage: Beim Fußball geht der Freistoß ins Netz, wenn die Mauer dusselig steht, beim Flirten erregt eine Zahnücke die benötigte Aufmerksamkeit, und Jahre später rettet eine Parklücke vorm gleich schließenden Schmuckgeschäft den Hochzeitstag. Eine Marktlücke ist es auch, die 2001 einer bis heute einzigartigen Spielserie zum Durchbruch verhilft – der Burgenbau-Simulation Stronghold. Denn damals wie heute gibt es schlicht keine Konkurrenz, das Thema Festungsbau landet höchstens als Nebenschauplatz in Strategiespielen. Und wenn, dann meistens nicht sonderlich gut. Selbst große Produktionen wie Age of Empires scheitern an der realistischen Umsetzung: Im ersten Teil von 1997 brennen zum Beispiel Steinmauern, und selbst acht Jahre später feuern in Age of Empires 3 Mus-

ketenschützen munter durch Palisaden – von beiden Seiten, wohlgemerkt. Die meisten Spiele beschränken sich auf einzelne Wachtürme oder einfache Mauerstrukturen, die wir uns in die Pampa klicken. Dabei bietet sogar die Pampa viele taktische Vorteile – aber dazu später mehr. Jetzt geht's erst mal zum ersten Kapitel der Stronghold-Erfolgsgeschichte! Und zum Abschluss gibt's sogar eine frohe Botschaft für alte Fans.

Die Aufbauphase

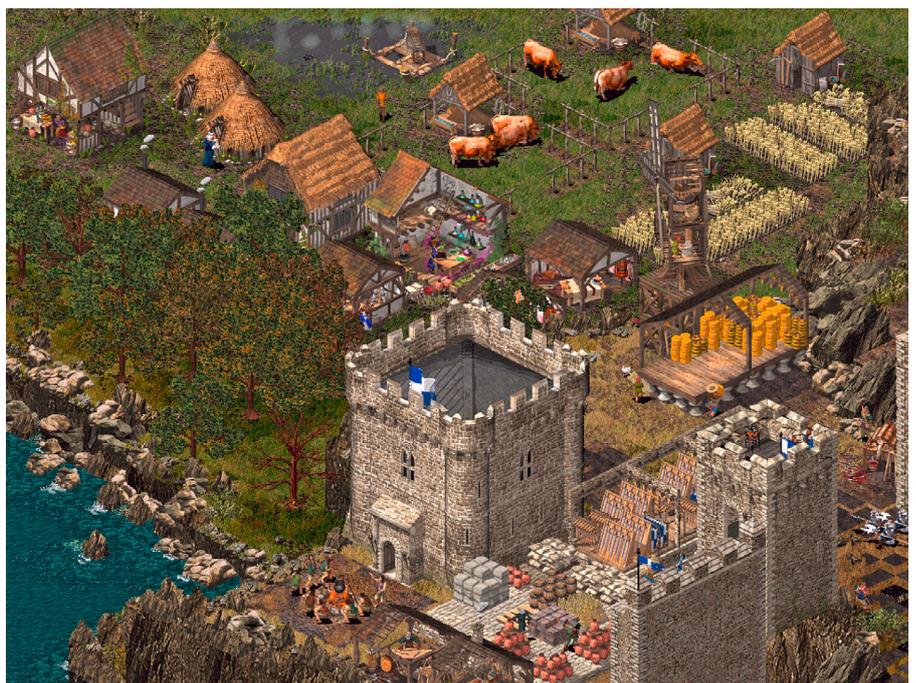
Die Idee, mittelalterlichen Burgenbau mit einem Aufbauspiel zu verknüpfen, kommt von Simon Bradbury. Der ist in den Neunzigerjahren freiberuflicher Programmierer und Designer, unter anderem hat er für Sierra und Impressions an den großartigen Serien Caesar und Lords of the Realm mitgearbeitet. Dabei stieß er auf den Producer Eric Ouellette, und die beiden gründen im April 1999 die Firefly Studios. Zwei Jahre lang arbeiten sie mit einem kleinen, aber erfahrenen Team in einem ebenso kleinen angemieteten Zimmer im Süden von London.

Gerade die Caesar-Reihe ist ein guter Wegbereiter für das spätere Stronghold, denn hier sind Aufbau und Wirtschaft schon eng mit Kämpfen verzahnt. Doch die beiden Gründer wollen mehr, nämlich Echtzeitstrategie, Aufbauspiel und einen möglichst realistischen Burgenbau kombinieren. Die mittelalterlichen Festungen faszinieren Simon nicht nur am Computer, schon als Kind haben ihn seine Eltern zu Englands Burgen geschleift, erzählt er uns im Interview für diesen Report. »Andere Kinder sind in den Sommerferien mit ihren Eltern weggefliegen, bei uns gab's im kalten, verregneten englischen Sommer Burgbesichtigungen und hin-

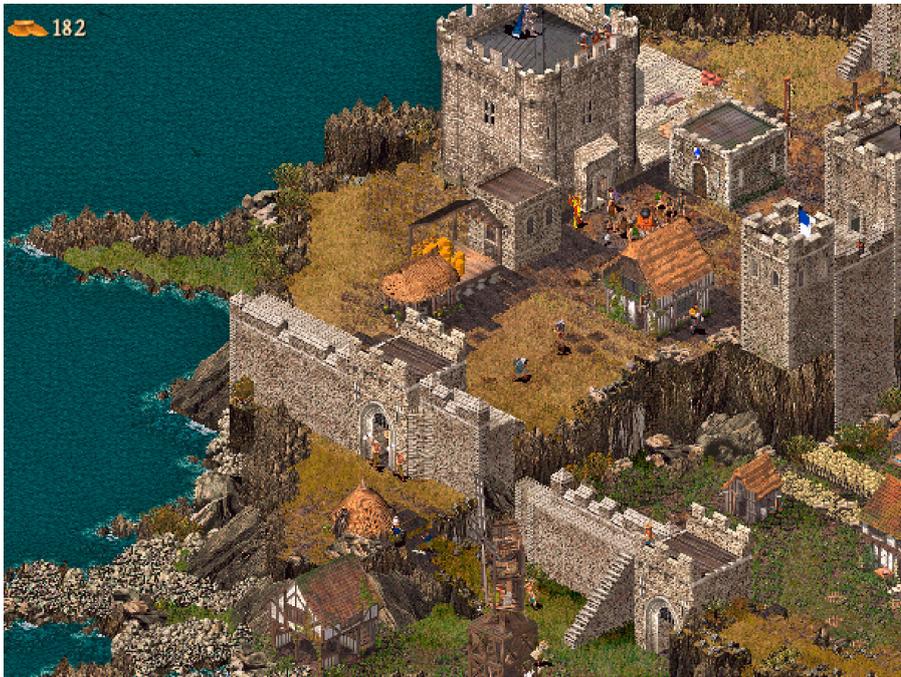
lette, und die beiden gründen im April 1999 die Firefly Studios. Zwei Jahre lang arbeiten sie mit einem kleinen, aber erfahrenen Team in einem ebenso kleinen angemieteten Zimmer im Süden von London.



Das Firefly-Team besteht 2001 aus nur sieben Leuten, die auf diesem Foto auch als Britpop-Band durchgehen könnten. Im Uhrzeigersinn von links oben: Grafiker Rob Thornley, Studiogründer, Designer und Programmierer Simon Bradbury, Art Director Mike Best, Studiogründer und Producer Eric Ouellette, die Grafiker Darren White und Jorge Cameo sowie Programmierer Andrew Prime.



Stronghold kommt fast ganz ohne Statistiken aus, wir sehen auf einen Blick, wie gut Waffen- und Rohstofflager sowie die Fresskammer gefüllt sind.



Beim Bewirtschaften und Verteidigen müssen wir das Gelände einbeziehen. Hier produzieren wir zwar genug Käse und Brot, aber Fleisch und Obst fehlen – das senkt die Moral.

terher Fish and Chips. Wenn wir brav waren.« Mit seiner eigenen Familie macht er das gleiche – zum Leidwesen seiner Frau: »Don't buy another bloody castle book!«, schärft sie ihm dann ein, doch Sekunden später ist Simon im Souvenirshop verschollen.

Rückzug!

Diese Faszination merken wir dem Studiogründer immer noch an. Er erinnert sich zurück an die dramatische Zeit, als ihr Publisher Hasbro Interactive Ende 2000 plötzlich die Reißleine zieht – nicht nur für Stronghold, sondern für sämtliche Spiele in Entwicklung, denn der Spielzeugriese zieht sich komplett aus dem Computerspiel-Business zurück. Eine Katastrophe für ein junges Studio, das ja nicht auf Einnahmen aus früheren Spielen zurückgreifen kann. Doch zum Glück bietet sich ihnen eine ebenfalls junge Alternative: Gathering of Developers, auch GodGames genannt, ist ein Zusammenschluss mehrerer Studios, die ihre Spiele ohne Publisher veröffentlichen – und damit selbst zum Publisher werden. Zu den Gründungsteams von 1998 gehören zum Beispiel

3D Realms, Epic Mega Games und PopTop Software (Tropico, Railroad Tycoon 2), als Vertriebspartner dient Take 2. Doch schon 2000 übernimmt Take 2 Gathering inklusive PopTop, die anderen Studios bleiben selbständig und schließen mit Take 2 lediglich Publishingverträge ab. Firefly gehört zu diesen Studios, und im Rückblick ist Simon Bradbury froh darüber: »Die haben unsere Ideen wirklich gemocht, und ihre viele Pressearbeit für uns war klasse.«

Einen kleinen Teil dieser Pressearbeit erlebt der heutige GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge hautnah. Da präsentiert Take 2 Anfang 2001 nämlich in einem ausgedienten Münchner Schwimmbad seine Spiele fürs Weihnachtsgeschäft. Sämtliche Journalisten stürzen sich auf GTA 3. Sämtliche Journalisten? Nein, unser Heiko schaut sich stattdessen dieses Strategiespiel an, das der noch völlig unbekannte Simon Bradbury in stiletten Shorts und Badelatschen in einer Ecke der Schwimmhalle präsentiert. Eigentlich spielt Heiko nur aus Mitleid ein bisschen Burgenbauen, und weil die Schlangen bei GTA 3 noch so furchtbar lang ist. Doch



Studiogründer Simon Bradbury posiert mit unserem Stronghold-2-Cover von 2004.

dann baut er noch ein bisschen und noch ein bisschen, und schwupps sind zwei Stunden rum. Dabei ist Stronghold da kaum mehr als ein Burgeneditor, zeigt aber schon sein großes Potenzial. Außerdem erzählt Simon ganz begeistert von großen Belagerungsschlachten und einem ausgeklügelten Wirtschaftssystem, und was sonst noch alles rein soll ins Spiel. Heiko ist begeistert, GTA 3 vergessen, doch in der Redaktionskonferenz boxt er nur eine einzige Preview-Seite durch (wir vermuten stark, dass er daraufhin seinen Masterplan entwickelt hat, eines Tages Chefredakteur zu werden). Aber weil wir damals schon bei unseren Lesern genau nachhaken, welche Spiele sie ganz besonders interessieren, bekommt Heiko Schützenhilfe: Sein kurzer Artikel katapultiert Stronghold in die Top 10 der Spiele, auf die unsere Leser am meisten warten.

Feuer im Studio!

Aber wird das Team es schaffen, in nur rund einem Dreivierteljahr aus einer Burgenbausimulation ein richtig gutes Spiel zu machen? Denn die Firefly Studios sind klein, gerade mal sechs Leute plus Simon arbeiten Vollzeit an Stronghold. Das hat allerdings den großen Vorteil, dass Ideen schnell umgesetzt werden können. Simon will zum Beispiel unbedingt, dass Pfeile auch mal ihr Ziel verfehlen und an Burgmauern abprallen. Dabei ist das Sichtliniensystem ohnehin schon ein schwerer Brocken, schließlich muss jeder Verteidiger simultan mit jedem Angreifer berechnet werden – selbst wenn nur 20 angreifende gegen 20 verteidigende Schützen antreten, sind das pro Seite 400



Vor Stronghold gab es nur rudimentäre Burgenbauspiele. Hier im Bild: Siege (von Mindcraft, 1991), das mit seiner Vogelperspektive frappierend an den Automatenkracher Gauntlet erinnert. Rechts: Castles (von Quicksilver, 1991). Letzteres bekam 1992 einen Nachfolger, das war's auch schon.



Bei Warwick Castle (siehe Kasten) steht auch ein 18 Meter hoher, funktionsfähiger Trebuchet-Nachbau, der 150-Kilo-Geschosse bis zu 300 Meter weit schleudert. Solches Anschauungsmaterial ist für die Entwickler natürlich Gold wert. (Foto: Wikipedia, Robbie C)

Kombinationen. Manchmal müssen die Fireflys auch zugunsten des Spielspaßes auf Realismus verzichten, etwa wenn Infanteristen mit Keulen auf Mauern eindreschen. »Dass Soldaten mit Äxten Palisaden fällen oder mit Eisenstangen Steine aushebeln, ist zwar realistisch, doch Keulen gegen Steine war natürlich Quatsch«, erzählt Simon, »aber wir wollten auch kein absolut historisches Spiel entwickeln, sondern eines, das Spaß macht. Und dieser Infanterie-gegen-Mauer-Nah-

kampf hat funktioniert.« Neben der Sichtlinienberechnung ist auch die Wegfindung komplex, denn die Verteidiger sollen ja die Wehgänge der Mauern, die Türme und Torhäuser clever besetzen.

Ganz gemeistert hat die Stronghold-Serie die Herausforderung Wegfindung bis heute nicht, um es mal diplomatisch auszudrücken. Schon im ersten Stronghold folgen vor allem die Angreifer eigensinnigen Pfaden, über die wir nur den Kopf schütteln können: Zum Beispiel wandern sie gern im Gänsemarsch um eine halbe Burg herum, um zu einer neu entstandenen Bresche zu gelangen – doch auf dem Weg dorthin laufen sie

wie die Lemminge direkt an den Mauern und Türmen entlang, mitten durchs Abwehrfeuer. Oh, apropos Feuer: Eine schlappe Woche vor der Deadline kommen Simon und seine Burgenbauer auf die Idee, schnell noch ein System einzubauen, mit dem sich Feuer realistisch ausbreitet. Etwa, wenn wir brennendes Öl von Mauern kippen oder Pechfallen im Vorfeld der Burg per Brandpfeil entzünden. Nun ist so ein System kein Pappenstiel, und schon gar nicht so kurz vor Release. Was hat Publisher Take 2 denn zu dieser Hauruck-Aktion gesagt? »Ach, denen haben wir das gar nicht erzählt«, winkt Simon ab. »Genau deswegen arbeite ich in der Spiele-Industrie, man macht nicht nur sichere Sachen, sondern probiert auch mal was aus.«

Schicht im Schacht

Bis auf die letzte Minute arbeitet die Stronghold-Truppe an ihrem Spiel, auch die letzte

Der Herr der Klinge

Das ist mal eine schöne Idee: Zum 16-jährigen Jubiläum von Stronghold haben die Firefly Studios am 8. September 2017 ein Turnier auf Burg Trifels in der Pfalz unterstützt – genau einen Tag nach dem 860. Geburtstag von Richard Löwenherz, der nach seiner Rückkehr vom dritten Kreuzzug 1193/94 hier gefangen war, auf Betreiben von Kaiser Heinrich VI. und des französischen Königs. Das Turnier wurde von der Generaldirektion Kulturelles Erbe Rheinland-Pfalz organisiert, um Jugendliche für Geschichte zu begeistern. Zehn Zweierteams sind dabei in mehreren Runden angetreten. Allerdings nicht nur am PC, sondern auch quer durch die alte Burg: Während der eine Stronghold und danach Stronghold Crusader 2 im Multiplayer spielt, muss der andere in den historischen Gemäuern Fragen beantworten (»Wie viele Säulenbögen durchschreitet du auf dem Weg zur Kapelle? Was ist Weißes Gold?*«). Während das noch recht einfach ist, wird die finale Schätzfrage zum Lösegeld für Richard Löwenherz zur harten Nuss: »Die geforderten 100.000 Silbermark haben rund 23 Tonnen gewogen – das entspricht wie vielen Ein-Euro-Münzen?«**

Stronghold als Examensarbeit

Hoffentlich lesen das die anderen Teilnehmer nicht: Turniersieger Nico Materne hat eigentlich nur mitgemacht, um seine Examensarbeit darüber zu schreiben. Nico studiert nämlich an der Uni Gießen Geschichte und Informatik auf Lehramt, und seine Examensarbeit trägt jetzt den spannenden Titel »Der Herr der Klinge – Das Computerspiel Stronghold als Teil eines geschichtskulturellen Events auf der Burg Trifels.« Wie hat denn sein Dozent reagiert, als sein Student mit dem Thema ankam? »Der hat vor rund 20 Jahren selber Computerspiele untersucht, im Hinblick auf ihre didaktischen Einsatzmöglichkeiten im Schulunterricht. Allerdings kam er damals nicht weiter – es gab einfach kaum Spiele, die dafür geeignet waren.«

Nico war schon mit rund 14 Jahren Stronghold-Fan, das Spiel ist neben Fantasyliteratur einer der Gründe, warum er sich für die seltene Fächerkombi aus Informatik und Geschichte entschieden hat. Und jetzt müssen die anderen Turnierteilnehmer noch tapferer sein: Der angehende Gymnasiallehrer kennt zwar das erste Stronghold und Stronghold Crusader in- und auswendig, hat vor dem Wettkampf aber noch nie Crusader 2 gespielt. Darum musste zunächst sein Bruder als Trainingspartner herhalten, »aber das lief nicht gut.« Schließlich tut Nico das, was alle tun, wenn sie professionelle Hilfe benötigen: Er schaut sich ein Erklärbar-Video auf YouTube an. Das zeigt, wie man mit effizientem Wirtschaften sehr schnell an sehr viel Gold kommt, um eine mächtige Armee aufzustellen – und genau mit dieser Strategie hat Nico gewonnen. So einen kompetenten Geschichtslehrer hätten wir damals auch gerne gehabt!

Was würde Nico sich denn vom neuen Stronghold wünschen? Er zeigt sich bescheiden: »Es sollte sich an die alten Spiele anlehnen, nicht zu weit davon weggehen. 2D oder 3D, das ist mir egal. Aber ich hätte gerne größere Karten, damit die Burgen weiter auseinander stehen, und eine bessere KI – ich spiele gerne mit Meuchelmördern, und wenn ich hundert davon losschicke, sieht das schon komisch aus, weil die im Gänsemarsch über die Karte laufen. Also insgesamt sollte ein neues Stronghold lieber mehr optimieren als alles ganz neu machen.«



Das Siegerteam: Nico Materne (links) und sein bester Freund Max Hofmann spielen seit ihrer Kindheit Stronghold. Und ja, die beiden könnten auch Zwillinge sein.

Die Burg Trifels thront 300 Meter über der Pfälzer Kleinstadt Annweiler. Direkt neben der Felsenburg liegen die zwei Schwesternburgen Anebos und Scharfenberg, die heute Ruinen sind.



Für das Stronghold-Turnier haben sich die unbedarften Veranstalter auch mal an den Burgeneditor gewagt – hier ihre Burg Trifels. Nicht schlecht für den ersten Versuch.



Recherche: Für die Stronghold-Reihe deckt sich Simon Bradbury mit immer mehr Fachliteratur ein – zum Leidwesen seiner Gemahlin.

Nacht vor dem Presswerk-Termin. Am Morgen soll nämlich ein Motorradkurier die Goldmaster-CD abholen – damals war so ein Motorrad einfach schneller als die Datenübertragung über dieses neumodische Internet. Doch dann passiert fast eine Katastrophe: Die Frau von Studio-Mitgründer Eric Ouellette bringt der müden Mannschaft ein englisches Frühstück. Und weil das bekanntlich ganz schön umfangreich ist, packt sie alle geleerten Teller, Tassen und Tupperdosen in den Aufzug. Der Kurier schnappt sich derweil die Master-CD, die ewig lang gebrannt hat, sieht den vollen Aufzug und nimmt lieber die Treppe. Zum Glück: Auf dem Weg nach unten bleibt der Lift stecken, und Gattin nebst Geschirr müssen Stunden darin ausharren. Wenn es stattdessen den Kurier erwischte hätte, wäre die ganze eng getaktete Produktionskette gerissen, das ganze Releasetermin-Kartenhaus zusammengepurzelt. Aber alles geht gut, die Goldmaster brettert rechtzeitig ins Presswerk.



In Deutschland und England schlägt Stronghold ein wie ein Katalpultbrocken in einen Jägerzaun. In England liegt's vor allem am Heimatbonus, erinnert sich der damalige

PR-Manager Markus Wilding von Take 2. Aber vor allem in Deutschland trifft das Spiel genau den Geschmack der Strategen – bis heute hat sich die ganze Serie hierzulande über eine Million Mal verkauft, sagt Wilding, und verkauft sich immer noch. Warum Deutschland so aufs Burgenbauen abfährt, klären wir nachher, jetzt bleiben wir erst mal beim ersten Stronghold. Während England und Deutschland also die Hochburgen der Verkaufszahlen bilden, sind Resteuropa und die USA eher kleine Vorposten. Doch auch die werden kontinuierlich ausgebaut,



Vor allem an den Kartenrändern locken in Stronghold Crusader ansonsten rare Ressourcen, darum gibt es im Geplänkelmodus fast nonstop Gefechte.

I find myself in desperate need of reinforcements. That insolent little child has somehow managed to whittle me down to my final county and chosen to ignore my perfectly reasonable request for a truce.



My main force is marching half the length of the country to get to you. Hold him off until I arrive, I want to rip him apart personally.

Die Story rund um unsere vier Gegner ist langweilig erzählt, dafür treten die bösen Buben mit sehr unterschiedlichen Taktiken an.

Stronghold ist dort kein Sprinter, aber ein verdammt guter Dauerläufer. Denn Stronghold schafft es, die Faszination Burgenbau mit einem durchdachten Aufbauspiel-Part zu verknüpfen – und das gab es in dieser komplexen Form noch nie. Wir bauen also nicht einfach nur ein Dorf auf, sondern müssen es auch beschützen. Dass eine Feindarmee uns alles, was wir mühsam aufgebaut haben, komplett in Klump haut, ist in anderen Aufbauspielen undenkbar. Klar, in einem Siedler verlieren wir mal einen Sektor, in Anno irgendwelche Randbereiche, aber in beiden Serien ist das ganze Militärwesen, von den Anno-Schiffen mal abgesehen, eher für die Featureliste gedacht als ein wirklich starkes Spielelement.

Nicht so bei Stronghold: Hier arbeiten Wirtschaft und Militär Hand in Hand. Schon für einen simplen Streitkolbenschwinger brauchen wir einen Untertan, einen Lederharnisch sowie Geld. Die Münzen gibt's nur über Steuern, die wiederum senken die Stimmung bei den Zivilisten, also muss mehr zum Futtern her, möglichst abwechslungsreich. Und Bier, denn Bier ist immer gut. Auch eine Kirche oder ein Theater helfen. Ja, wie in Anno und Co., aber mit dem Unterschied, dass wir Truppen und Zivilisten gleichermaßen betüdeln müssen. Etwa beim Thema Lederharnisch, denn das Leder kommt von Kühen, deren Milch wir wiederum für die Käserei brauchen. Sollen wir also lieber Zivilisten füttern oder Soldaten ausheben? Und schon optimieren wir, drehen an der Steuerschraube, verketteten Produktionsbetriebe. Das Schöne dabei: Das alles passiert nicht in Statistiken, sondern in der Spielwelt. Die Gerberin holt die arme Kuh ab, verarbeitet sie kurzerhand zu Leder und bringt den fertigen Harnisch zur Waffenkammer. Oft wollen wir unsere Untertanen am liebsten anschreien, doch gefälligst einen Zahn zuzulegen, schließlich rückt da draußen eine Armee an! Bei vielen Spielern bleibt es nicht beim Anschreien-Wollen, sie tun es tatsächlich, wie Heiko beichtet.

Freuen wie Bollwerk

Parallel zur Bevölkerung müssen wir aber auch an unsere Bollwerke denken, denn früher oder später rückt der Feind an, meistens in Wellen. Schon Jahre vor der Flut an Tower-Defense-Klonen schafft Stronghold hier atemlose Spannung: Wird unsere durch-

Simon Bradburys Lieblingsburgen

Mittelalter-Fan Simon Bradbury zeigt uns, welche Burgen in England, Wales und Schottland ihn bei seinen Reisen am besten gefallen haben.



1 Caernarfon Castle

Die englische Burg liegt an der Meerenge zwischen Nordwales und der Insel Anglesey, der Kornkammer von Wales. Bei einem walisischen Aufstand hätte Caernarfon Castle also den Getreidenachschub per Schiff unterbrechen können. Die Burg gilt als herausragendes Beispiel für die europäische Militärarchitektur des späten 13. und frühen 14. Jahrhunderts. (Foto: Wikipedia, Nilfanion)



2 Harlech Castle

Die typische Zwingburg ist ein Glied des »Eisernen Rings« aus Burgen, mit der die Engländer die Waliser im Schach hielten. Harlech Castle wurde in damals rekordverdächtigen sechs Jahren auf einer Klippe über dem Meer errichtet und 1289 fertiggestellt. Fünf Jahre später wehrte es eine Belagerung aufständischer Waliser ab, indem es per Schiff vom nahen Irland aus versorgt wurde.



3 Castell y Bere

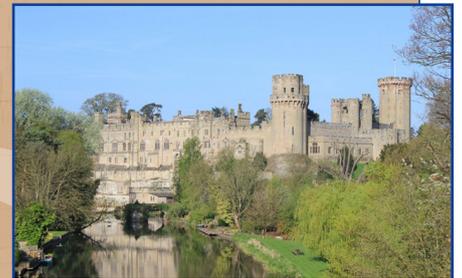
So sehen Verlierer aus – diese Höhenburg aus dem 13. Jahrhundert war einer der letzten Stützpunkte der Waliser gegen die vorrückenden Engländer. 1283 gab der Kommandant die Burg nach nur zehn Tagen Belagerung allerdings auf. Beim walisischen Aufstand von 1294 waren die Rollen vertauscht, diesmal belagerten die Waliser die Burg. Nach der Niederschlagung des Aufstands war sie nur noch eine Ruine.

kewolken, die gewisse Parallelen zu ungewaschenen Sims aufweisen, aber tödlicher sind. All das passiert mit nett, aber unspektakulär animierten Einheiten und in einer damals schon arg veralteten 2D-Grafik in isometrischer Perspektive. Ihr großer Vorteil: Sie ist deutlich übersichtlicher als die späteren 3D-Varianten. Zumal die Firefly Studios auf unseren Vorschlag hin noch eine Komfortfunktion einbauen, mit der man per Leertaste nur noch die Grundrisse aller Gebäude und Mauern sieht. Die hilft auch dabei, das Gelände klug zu nutzen, denn gute Burgenbauer planen natürliche Hindernisse wie Hügel, Flüsse, Engstellen oder dichten Wald mit ein, um einen taktischen Vorteil rauszuholen – auch das macht den großen Reiz von Stronghold aus.



5 Dunnottar Castle

An der Nordostküste Schottlands liegt diese Felsenburgruine. Die Burg spielte eine wichtige Rolle in der schottischen Geschichte: Sie diente als Bollwerk gegen die Wikinger, und 1651 wurden unscheinbare Säcke voll Wolle hierhergebracht. Darin waren die schottischen Kronjuwelen verborgen, um sie vor dem Republikaner Oliver Cromwell und seiner New Model Army zu verstecken. (Foto: Wikipedia, Eduardo Unda)



4 Warwick Castle

Wilhelm der Eroberer ließ diese Burg ab 1068 errichten, um die Midlands vor den eingefallenen Normannen zu schützen. 1153 schnappte sich Heinrich von Ajou, der spätere Heinrich II., das Castle mit einem Trick: Er ließ die Ehefrau des Earl of Warwick glauben, dass ihr Mann gefallen sei, woraufhin sie die Burg freiwillig übergab. Als ihr Mann davon erfuhr, starb er tatsächlich. (Foto: Wikipedia, Mcselede)

dachte Palisadenanlage, Burg, Festung halten? Oder war sie doch nicht so durchdacht? Schaffen wir es, zwischen zwei Wellen die Schäden zu beheben? Gerade die militärische Solokampagne (es gibt auch einen kurzen Feldzug, der sich nur um die Wirtschaft dreht) macht hier einen tollen Job, denn sie führt immer bessere Technologien ein. Anfangs zimmern wir noch simple Palisaden gegen Wölfe und marodierende Banden, dann kommen die ersten Steinmauern und -türme dazu, bis wir schließlich riesige Burganlagen hochziehen, mit mehreren Mauerreihen, Pechtpöfen, Ballisten auf Türmen, Käfigen mit garstigen Hunden, versenkten Spießfallen. Oder Ölteppichen im Boden, die nur auf möglichst viele Feinde warten – und auf unseren Brandpfeil. Es ist sozusagen unsere Mittelalter-Massenvernichtungswaffe!

Aber auch die Angreifer rüsten auf, schützen Burgräben zu, poltern mit Rammböcken und Belagerungstürmen heran, schleudern Kühe über die Zinnen. Kühe? Ja, die dienen quasi als Biowaffen und vergiften einen größeren Bereich. Inklusive grüner Stin-



Nur ein Jahr nach Stronghold veröffentlichten die Firefly Studios den nächsten Wurf: Stronghold Crusader verlegt das Setting in den Mittleren Osten. Schluss also mit

lauschigen Hügeln, Wäldern und Wiesen, mit rauschenden Flüssen und Wasserfällen. Trotzdem ist das Wüstenepos für viele Spieler das bis heute beste Stronghold. Zum einen, weil es sich taktischer spielt und schneller, weil etwa berittene Bogenschützen ganz neue Taktiken ermöglichen, weil Oasen heiß umkämpft sind. Hinzu kommt, dass es keinen einsamen Wegweiser mehr am Kartenrand gibt, bei dem sich Angreifer sammeln und irgendwann gegen unsere Burg anrennen. Stattdessen bauen die gegnerischen Herrscher jetzt mit uns gemeinsam auf der Karte. Bis zu acht Burgherren treten gleichzeitig gegeneinander an – das



Stronghold Crusader ist der beste Beweis, dass ein Wüsten-Setting nicht staubtrocken sein muss. Es fokussiert sich auf rasante Skirmish-Schlachten, die Feindburgen stehen jetzt auf der Karte.

ist alles ganz schön eng, wir liegen quasi nonstop mit jemandem im Clinch, weil die Rohstoffe sowieso schon dünner gesät sind als im ersten Stronghold.

Und Simons Team ändert noch etwas: Crusader fokussiert sich weniger auf eine Kampagne, sondern stark auf Skirmish und Multiplayer-Matches. Darunter der sogenannte Kreuzritterpfad, auf dem wir 50 Missionen hintereinander spielen, mit immer mehr und knackigeren Gegnern. Wie heftig diese Schlachten werden, merkt Simon bei einer letzten Proberunde. Eigentlich, so erzählt er uns, will er am Tag der Veröffentlichung nur noch schnell die allerletzte Mission spielen, also die fünfzigste. Nur so zum Testen, zur Sicherheit, ob die auch wirklich machbar ist, oder ob er per Patch doch noch was vereinfachen sollte. Sieben Gegner muss er schaffen, dann ist alles gut. Und tatsächlich gewinnt er die Mission – nach über acht Stunden. Und die Mission bleibt genauso im Spiel, wie sie ist.



Perspektive der beiden vorherigen Spiele ist ein drehbare dreidimensionale geworden. Aber warum eigentlich, die beiden vorherigen Titel waren mit 2D doch sehr erfolgreich? »Weil damals jeder 3D gemacht hat«, sagt Simon Bradbury, »und viele Publisher deshalb Druck ausgeübt haben. Darum hätten wir im Vergleich ziemlich doof ausgesehen, wenn wir nochmal mit 2D angekommen wären. Heute wäre es wahrscheinlich andersherum, da ist 2D wieder angesagt. Aber es ist ein harter Schritt, wieder zu 2D zurückzugehen, wenn du einmal bei 3D warst.



Stronghold 2 setzt endlich auf moderne 3D-Grafik, vor dem Release macht uns Firefly mit solchen (natürlich gestellten) Screenshots ganz wuschig.



Scribbles für eine militärische Mission.

Auch wenn 2D starke Vorteile hat, denn es ist einfacher zu handhaben, gibt dir mehr Kontrolle, du kannst Deine Burg effizienter planen und hochziehen. 3D lässt ein Spiel natürlich besser aussehen und fühlt sich realistischer an, aber das macht es nicht automatisch zu einem besseren Spiel.«

Diesmal stehen wieder die Solospieler im Vordergrund, Stronghold 2 fährt wie der erste Serienteil eine militärische und eine wirtschaftliche Kampagne auf, jetzt sind beide mit je zwölf Missionen gleich lang. Der »Weg des Krieges« dreht sich um randalierende Wikinger und fiese Thronräuber, die Story wird nicht mehr mit dröge eingesprochenen Texten erzählt, sondern mit Zwischenfilmen in der Spielgrafik und kurzen Renderfilmen. Klasse: Nach der neunten Mission der Kampagne dürfen wir uns entscheiden, ob wir selber zum Thronräuber werden oder den bedrohten König unterstützen – dementsprechend spielen sich die letzten drei Einsätze vollkommen anders. Auch die Wirtschaftskampagne ist toll, sie spielt zwar auf derselben Karte, liefert aber spannende und abwechslungsreiche Aufgaben.

Patch in der Box

Auch stark: Das neue Ehrensyst, das uns für erledigte Missionsziele, teure Turniere oder verschwenderische Bankette Ehrenpunkte gibt. Nur mit denen können wir die stärksten Einheiten im Spiel ausheben – genau, Ritter. Aber noch wichtiger ist unsere Ehre, um uns neutrale Ländereien einzuverleiben, die sich zusammen mit der Feindburg auf der Karte befinden. So ein überzeugtes Dorf schickt nicht nur regelmäßige Tributressourcen vorbei, wir dürfen hier auch zivile Gebäude errichten und so Versorgungsengpässe dichtmachen. Wer auf



Stronghold Legends wird nach den drei starken Vorgängern eine herbe Enttäuschung, es ist schlecht ausbalanciert und vor allem viel zu burglos.

Ehre pfeift, schickt halt Truppen vorbei. Je mehr im Dorfzentrum Präsenz zeigen, desto eher schlägt sich der Ort auf unsere Seite.

Allerdings übernimmt Stronghold 2 auch einige Probleme aus den Vorgängern: Vor allem KI und die Wegfindung schwächeln erneut, obendrauf gibt's heftige Bugs. Etwa Infanteristen, die durch Mauern schweben, oder Formationen mit wild durcheinandergerüfelten Truppentypen. Wir weisen Take 2 auf die Probleme hin, und der Publisher verschiebt den Verkaufsstart um eine Woche, um noch eine Patch-CD in die Packungen zu legen. Aber auch damit bereitet die 3D-Grafik Performance-Probleme, nicht mal auf High-End-PCs (3,0 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6) laufen die großen Karten bei vollen Grafikeinstellungen ruckelfrei, man muss die Optionen runterschrauben. Obwohl Stronghold 2 unterm Strich ebenfalls ein sehr gutes Spiel ist, hat seine Rüstung bereits ein paar Kratzer. Doch schon bald soll die Serie deftige Dellen bekommen.

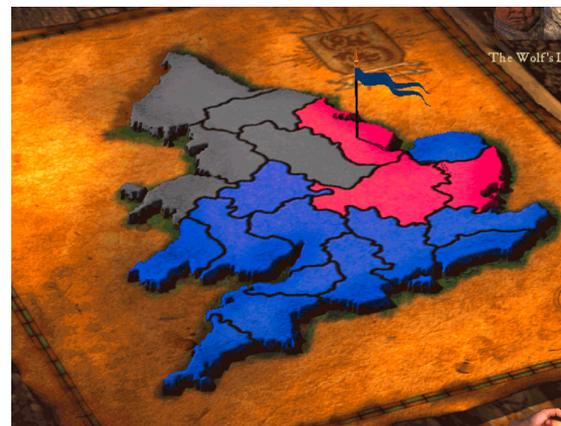


In der GameStar-Ausgabe 12/2006 geben sich hochkarätige Strategiespiele die Klinke in die Hand: Medieval 2 und Anno 1701 fahren jeweils eine 91er-Wertung und zwei

Awards ein, Age of Empires 3 freut sich über das grandiose Addon The War Chiefs (88 Prozent), und Stronghold Legends kriegt ein Testergebnis von unglaublichen ... 65 Prozent. So ein Absturz, nur anderthalb Jahre nach Stronghold 2? Wo sich die drei Kampagnen von Legends doch eigentlich spannend angehört haben – weg von klassischen Mittelalter-Schlachten, hin zu König Artus und seinen tafelnden Rittern, zur Nibelungensage und dem bissigen Vlad Dracula? Doch vor lauter Fantasy vernachlässigt Simon mit seinem Team die Stronghold-Stärken: Legends



Stronghold Crusader Extreme ist extreme Abzocke, das sechs Jahre alte Crusader wurde einfach um eine bockschwere Kampagne erweitert. Lieber Bogen drum machen.



Im Original von Stronghold erobern wir missionsweise England – in der deutschen Fassung hingegen Deutschland. Die Missionen selbst sind aber identisch.

hat viel zu wenige Burgenbau-Missionen, viel zu oft ziehen wir wie in einem 08/15-Echtzeit-Strategiespiel lediglich mit einem vorgegebenen Heer gegen Drachen, Werwölfe und Vampire los, nicht mal Nachschub können wir rekrutieren.

Aber selbst die wenigen Verteidigungsmissionen bringen kaum Stronghold-Feeling rüber: Zu stark sind mauerzerbröckelnde Riesen und mauerüberspringende Dämonen, unsere konventionellen Bogenschützen brauchen wir da gar nicht mehr aufzustellen. Nur eigene Schwergewichte wie Drachen können uns retten – und unsere Helden. Siegfried perforiert Lindwürmer, Merlin unterstützt mit Zaubern König Artus, damit der ungestört im Alleingang Mauern einreißt. Stronghold Legends bricht im Vergleich zu den vorherigen Serienteilen dermaßen ein, dass wir das Spiel noch zweieinhalb Jahre später in die Top 10 der furchtbarsten Fortsetzungen stellen. Dort schämt es sich neben seinen Genrekollegen Master of Orion 3 und Empire Earth 3.



Falls ihr euch über unsere Artikel-Headline »Vom Meilenstein zum Steinbruch« gewundert habt: Der Steinbruch verbildlicht die Produktpolitik, mit der die Firefly Studios die Stronghold-Reihe ab 2008 immer wieder mal resteverwerten. Stronghold Crusader Extreme macht da den Anfang, denn für happige 30 Euro kriegt man damals im Grunde nur das sechs Jahre alte Crusader plus eine zweite Kampagne. Die schickt zwar Tausende Einheiten gleichzeitig in die Schlacht, richtet sich aber klar an Hardcore-Strategen und -Fans der Reihe. Wer seine Burg und Verteidiger nicht sekundengenaugitim aufstellt, wird frustrierend schnell vom KI-Gegner überrannt. Das ist wohl auch Simon und Co. klar, denn die bauen gleich mal Cheat-Buttons ins Menü. Unterm Strich wirkt Crusader eher wie eine Fan-CD. Die er-



Das Free2Play-Spiel Stronghold Kingdoms verwendet Grafiken aus dem allerersten Serienteil, sieht aber trotzdem hübsch aus.



Die Burg ist dabei vom Dorf getrennt, was in teils abstrusen und oben-drein sehr unrealistischen Festungsanlagen resultiert.

scheint auch nicht mehr unter den Fittichen von Take 2, sondern je nach Land mit unterschiedlichen Vertriebspartnern, in Deutschland macht's zum Beispiel CDV.



Und weiter geht das Recycling: Mit Stronghold Kingdoms rücken die Firefly Studios 2011 aufs Free-2Play-Schlachtfeld vor. Produktionsgebäude, Burgenteile und Truppen

aus dem ersten (!) Serienteil werden dazu wiederverwertet, neu ist unter anderem eine »echte« Weltkarte, wir können also zum Beispiel Westfalen als Startregion wählen und uns von dort aus ausbreiten – falls die anderen Spieler uns lassen. Deren und unsere Truppen, Händlerkarren, Kundschafter und so weiter sehen wir dann als Symbole in Echtzeit über die Karte huschen. Kingdoms wirkt furchtbar aus einzelnen Bildschirmen zusammengestoppelt, zum Beispiel kriegt jedes Dorf einen Screen für die Wirtschaftsgebäude und einen für die alleinstehende Burg. Aber es funktioniert, auch wenn man wegen der F2P-typisch immer längeren Bauzeiten Geduld mitbringen muss. Mit mehreren eigenen Dörfern gleicht sich das aber wieder aus, weil dann immer in einem etwas fertiggebaut wird. Hinzu kommen ein For-

schungssystem und viel Diplomatie, unter anderem können wir in unseren Gebieten Landesherren wählen, die dann unsere gemeinsamen Hauptstädte befehlen.

Stronghold Kingdoms läuft bis heute, gerade erst ist eine Version für Tablets erschienen. Auf denen wirkt das Spiel noch zusammengewürfelter, denn neben der Spielgrafik von 2001 prangen jetzt moderne Buttons im Tablet-Style. Mit Premium-Accounts und kaufbaren Bonuskarten für Ressourcen, Produktions-Boosts und so weiter verdient Firefly »nicht wahnsinnig viel Geld, aber eine regelmäßige Summe«, so Simon. Nach seinen Angaben gibt es rund fünf Millionen Spieler weltweit, von denen natürlich viele als Kartelleichen herumliegen. Aber da Kingdoms jetzt seit über sechs Jahren läuft, scheint es für das kleine Team ja zu funktionieren.



Was hingegen gar nicht funktioniert, ist Stronghold 3. Als das heiß ersehnte Spiel zehn Jahre nach dem Meilenstein Stronghold erscheint, wimmelt es nur so von

Bugs, KI-Problemen und Baustellen. Da funktioniert der für ein Burgenspiel nicht ganz unwichtige Mauerbau sprichwörtlich nur lückenhaft, der Mauszeiger spinnt rum,

wilde Tiere klettern Turmleitern hoch. Firefly reagiert zwar schnell und schiebt nach zwei Tagen den ersten Blitzpatch hinterher, danach folgen weitere. Doch selbst das geflickte Spiel ist Mangelware, da schickt der KI-Gegner zum Beispiel seine Holzfäller auf dem Weg zum Wald ungerührt an unseren Wachtürmen vorbei ins Verderben, statt sich wenigstens einen anderen Forst zu suchen. Beim Vorrücken gegen eine Burg zerfasern unsere und die feindlichen Formationen – die kaum gerüsteten Bogenschützen rennen munter ins Abwehrfeuer, Katapulte rollen ihren Schutzschilden weg. Selbst ein einzelner Gegner oder ein paar Wölfe dezimieren unsere halbe Zivilbevölkerung, weil unsere Infanteristen viel zu langsam eingreifen.

Ende August 2012, also knapp ein Jahr nach dem Debakel, fragen wir Simon Bradbury anlässlich seines nächsten Spiels nach den Gründen: »Stronghold 3 wurde zu früh veröffentlicht, und das tut uns leid. Wir hätten gerne mehr Zeit gehabt, aber so läuft das Entwickler-Publisher-Geschäft manchmal. Man arbeitet im Auftrag einer anderen Partei an einem Spiel und die stehen auch unter Druck und haben ihre Zeitpläne. Manchmal passen die aber nicht zu deinen eigenen Zeitplänen und Prioritäten. Am Ende hat man die Wahl zwischen zwei schlechten Optionen – und niemand gewinnt.«

Zu dem Zeitpunkt arbeitet er mit seinem Team schon an Stronghold Crusader 2, und da soll natürlich alles besser werden: »Wir



Stronghold 3 führt Nachtmissionen ein, hier kullern wir brennende Baumstämme bergab.



Kein Frühsport, sondern einer der vielen Bugs: Bei Soldaten und Zivilisten setzen die Animationen aus, sie gehen in »Grundhaltung«.



Auch Stronghold Crusader 2 übernimmt 2014 zu viele Laster der Vorgänger, hier latschen wieder mal KI-Soldaten in ihre eigene Feuerfalle.



Mit Katapulten rücken wir gegen »Die Ratte« vor, doch die Verteidiger reagieren nicht mal auf die Felsbrocken, die neben ihnen einschlagen.

werden dieses Spiel allein veröffentlichen ohne den Einfluss einer äußeren Partei. Wir werden es also veröffentlichen, wenn wir damit zufrieden sind (...). Wir nutzen außerdem Crowdfunding, was hoffentlich nicht nur Geld einbringt, sondern es uns auch ermöglicht, eine lange, offene Beta anzubieten. So können wir das Feedback der Fans nutzen, um das Spiel zu verbessern, bevor Crusader 2 veröffentlicht wird. Diese Chance hatte Stronghold 3 nicht.« Lag es also vor allem am Publisher THQ, dass Stronghold 3 so ein Desaster war? Dann sollte bei Crusader 2 ja alles viel besser laufen.

schnitten Brot mit Wurst und Gürkchen. Wer sich die (hochgerechneten, aber bei großen Stückzahlen zuverlässigen) Verkaufszahlen bei Steamspy.com anschaut, stößt auf durchgehend sechsstellige Angaben. Selbst das grottige Stronghold 3 bringt es in der Gold-Version auf 750.000 bis 800.000 Verkäufe in den letzten fünf Jahren – und das allein bei Steam, wo es momentan stolze 28 Euro kostet und »größtenteils negative« Nutzerreviews einfährt. Aber: Es verkauft sich trotzdem! Stronghold Crusader kommt dort in der HD-Version von 2013 sogar auf über eine Million Besitzer. Klar, das kostet derzeit auch nur rund acht Euro, aber von solchen Verkaufszahlen können gleich alte und teure Spiele nur träumen.

2018 ein neues Stronghold-Spiel ankündigen. Mehr kann ich noch nicht sagen.« Wir haken trotzdem nach, sodass der Marketing-Manager neben ihm unruhig auf seinem Stuhl rumrutscht: »Wird es wieder ein richtiges Stronghold? Mit Burgen?« Simon nickt. »Strategie und Mittelalter?« Simon nickt. »Und wenn ihr es Anfang 2018 ankündigt, wird es doch bestimmt Ende 2019 fertig, nicht wahr?« Jetzt rutscht Simon auch auf seinem Stuhl rum und will partout nichts mehr verraten. Muss er ja auch nicht: Ein neues Stronghold kommt. Ob das eine gute Nachricht ist, ob es wieder verbuggt erscheint, ob Firefly es diesmal endlich wieder so hinkriegt wie beim allerersten Teil – das steht in den Sternen. Aber wir wollen es hoffen, die Lücke in der Stronghold-Ehrenmauer hat wirklich lange genug geklafft. ★



Tatsächlich läuft es bei Crusader 2 besser. Wenn auch nicht viel, denn die Geschichte wiederholt sich. Auch ohne Publisher-Druck bringt Firefly ein unfertiges Spiel heraus, wir ärgern uns über 13 Jahre alte Probleme. Da schießen wir wieder mal Tierkadaver über die Mauern, und unsere KI-Gegner bleiben reglos in der Giftwolke stehen. Bis sie umfallen. Erneut schickt die KI Arbeiter wie am Fließband in unsere Bogenschützenreichweite, lässt Soldaten in die eigenen Feuerfallen rennen, greift immer wieder an derselben Position an, die wir immer besser verstärken.

Deutlich besser schneidet Crusader 2 daher im Multiplayer-Modus ab, weil dann die KI-Macken nicht ins Gewicht fallen, mal von der Wegfindung abgesehen. Und da zeigt sich auch, wie beliebt Crusader 2 bei denjenigen Stronghold-Cracks ist, die auf den Solomodus pfeifen und am liebsten schnelle Skirmish- oder Multiplayer-Partien angehen. Die Crusader-Fans verteidigen ihr Eldorado nämlich vehement: »Geh doch Call of Duty spielen!« ist da eine der gemäßigeren Aussagen. Aber auch bei ihnen gilt das erste Crusader von 2002 als das bessere – das sieht man auch an den Steam-Statistiken.

Das Stronghold-Phänomen

Die Stronghold-Serie hat ihre besten Tage also schon lange hinter sich – doch trotzdem verkauft sie sich immer noch wie ge-

Aber warum ist die Serie auch mit ihren schlechtesten Teilen so erfolgreich? Und warum gerade in Deutschland? Simon hat eine gute Antwort: »Engländer, Deutsche und die Franzosen haben ein vergleichbares Interesse am Mittelalter und den alten Burgen. Aber bei den Deutschen kommt noch dazu, dass sie gerne effizient planen und spielen!« Natürlich gibt's weitere Erfolgsfaktoren. Einer der wichtigsten: Auch nach mittlerweile 16 Jahren ist Stronghold einfach konkurrenzlos. In einer Branche, die sonst fast alles kopiert, was erfolgreich ist, gibt es bis heute keinerlei Konkurrenztitel, ja nicht mal schlechte Klone. Auch wichtig: Firefly hat seine Spieler auch bei den größten Bug-Katastrophen nicht sitzen lassen, sondern stetig nachgebessert. Ja, es wäre besser gewesen, es gleich richtig zu machen, aber dieses »Wir sind nicht perfekt, arbeiten aber daran« sichert einem Studio durchaus das Wohlwollen der Community. Siehe dazu auch unseren Kasten.

Und das wichtigste Argument für den langen Erfolg: Die Stronghold-Serie ist wie eine Burg. Technisch veraltet und oft ganz schön kaputt – aber einfach cool!



Wie geht es denn weiter mit Stronghold, fragen wir Simon Bradbury, schließlich hat Firefly mittlerweile wieder die Markenrechte. »Wir werden Anfang



Die Stronghold-Reihe ist auch deswegen so langlebig, weil's immer wieder Kartennachschub von Fans gibt. Hier eine Stronghold-2-Map von Westeros (»Game of Thrones«), mit der Mauer im Vordergrund. Daneben Minas Tirith (»Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs«), gebaut mit dem Legends-Editor. Simon Bradbury dazu: »Die Spieler bauen Mittelalter-Burgen nach, von denen ich noch nie gehört habe. Wahrscheinlich hat nicht mal Tolkien selbst davon gehört.«