

Bauern, Bonzen und Kanonen

# Imperialismus 2

Im Strategiespiel **Imperialismus 2** lenken Sie über 300 Jahre hinweg die Geschicke Ihres Staates. Dabei ist fast jedes Machtmittel erlaubt.



Straßenbauer, Ingenieure und Geologen verbessern den Ertrag einzelner Felder.

Vor rund eineinhalb Jahren erzielte **Imperialismus** mit einer GameStar-Wertung von 79 Prozent einen Achtungserfolg. Nur die dröge Grafik, die zähe Anfangsphase und das simple Kampfsystem des Strategiespiels verhinderten den Sprung über die 80er-Hürde, den SSI nun mit der Fortsetzung meistern will. In **Imperialismus 2** steuern Sie

rundenweise eine von sieben europäischen Großmächten am Anfang des 16. Jahrhunderts. Amerika ist zwar bereits entdeckt, doch das gelobte Land birgt immer noch seine Geheimnisse. Um Geographie-Asse nicht zu bevorzugen, wird eine fiktive Weltkarte zufällig generiert, so daß Spanien schon mal an Deutschland grenzen kann.

## Reise ins unentdeckte Land

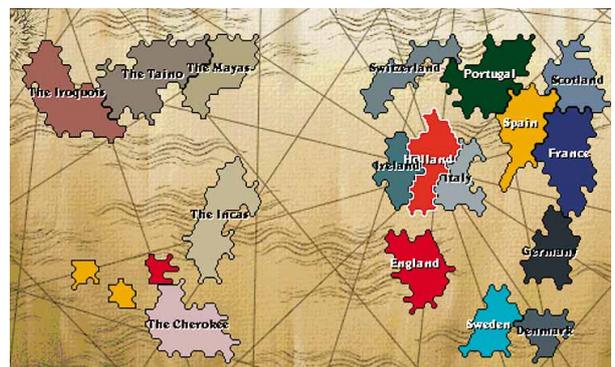
Im Vergleich zum ersten Teil werden Entdeckungsfahrten wichtiger, denn die Landkarte ist zu Spielbeginn verdeckt. Mit mutigen Expeditionen klären Sie Weltmeere und die Neue Welt auf, die reiche Bodenschätze birgt. Sie verhandeln mit Ureinwohnern, schließen Verträge und bauen so nach und nach

ein Imperium auf. Ihre Handelsflotten schaffen die Rohstoffe von Amerika in die europäische Heimat, um sie weiterzuverarbeiten. Damit decken Sie zum einen Ihren Güterbedarf, zum anderen die Materialkosten für Armee und Flotte. Die liebe Konkurrenz schläft derweil nicht – Ihre Aktionen in den Kolonien wirken sich auf die Beziehungen in der alten Welt aus. Wenn Sie etwa die Lieblings-Niederlassung einer Großmacht angreifen, fangen Sie sich schnell eine Kriegserklärung ein. Bei See- oder Landschlachten schaltet das Spiel auf eine taktische Karte des Kampfgebiets um, auf der Sie Ihre Truppen ebenfalls rundenweise ziehen. Doch auch kalter Krieg führt an die

Machtspitze; so lassen sich unliebsame Nationen mit einem Handelsboykott belegen.

## Schiebung

Leider müssen Sie sich in vielen Menüs mit Schiebereglerplagen, um Produktion und Handel in den Griff zu kriegen. Dadurch ähnelt **Imperialismus 2** antiken Strategiespielen wie **Kaiser** – ob dieser Look 1999 noch zeitgemäß ist, darf bezweifelt werden. Dafür wurde der Technologiebaum kräftig gegossen; künftig haben Sie noch mehr Einfluß auf den technischen Fortschritt: So können Ihre Wissenschaftler das Militärwesen revolutionieren oder an landwirtschaftlichen Errungenschaften basteln. MD



Die diplomatische Weltkarte; links ist »Amerika« zu sehen.



Vor der Küste des fiktiven Amerika trifft unser Handelsschiff auf zwei Konkurrenz-Segler.

## Imperialismus 2

Genre: Strategie

Termin: März '99

Hersteller: SSI

Ersteindruck: Gut

**Martin Deppe:** »Auch Imperialismus 2 spielt sich eher wie Kaiser als wie Civilization, doch hinter dem simplen Look versteckt sich abermals komplexe Strategie.«