Strategie

Jörg Langer

Jünger der Rundenstrategie. Damit lässt sich trefflich die Zielgruppe von Disciples 2 umschreiben. Dass die keineswegs klein ist, zeigen langlebige Serien wie Civilization oder Heroes of Might & Magic. Souverän führte Heroes 3 das Unter-Untergenre »Fantasyheld sammelt Schätze und plättet Monster« an, vor Age of Wonders und weit vor Disciples. Doch Disciples 2 hat kräftig zugelegt und mich nächtelang vom Bett ferngehalten. Bisher hat Strategy First keinen deutschen Vertrieb – da helfen Ihnen nur ein guter Spieleladen oder eine Internet-Bestellung.

Was ist nur mit Sid los? Bei der pixeligen Wirtschaftssimulation Sid Meier's Sim Golf sucht man vergeblich nach dem komplexen Zusammenspiel unterschiedlichster Faktoren. Aha-Erlebnisse? Höchste Design-Qualität? Suchtgefahr? Alles Fehlanzeige. Schon Sid Meier's Gettysburgh sowie Waterloo waren Nischentitel, die allenfalls nette Detailideen (»Bestes Regiment der Schlacht« im TV-Stil) boten. Am hochklassigen Civilization 3 hat Meier direkt gar nicht mitgewirkt. Ist der alte Kämpe kreativ am Ende? Ich hoffe immer noch auf ein Spätwerk, das an wegweisende Software wie Silent Service, Railroad Tycoon oder Civilization anschließt!

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	Civilization 3	Strategiespiel	1/02	91%
3	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
4	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	88%
5	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	11/00	88%
6	Jagged Alliance 2	Strategiespiel	6/99	88%
7	Stronghold	Echtzeit-Strategie	11/01	87%
8	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	1/02	87%
9	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
10	Emperor	Echtzeit-Strategie	6/01	87%
11	Tropico	Aufbau-Strategie	6/01	87%
12	C&C Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	11/00	87%
13	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
14	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	1/02	86%
15	Desperados	Echtzeit-Taktik	5/01	86%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	5/01	85%
17	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
18	Disciples 2	Strategiespiel	NEU	85%
19	MechCommander 2	Echtzeit-Taktik	9/01	85%
20	Wiggles	Aufbauspiel	11/01	85%
21	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
22	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
23	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
24	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	1/02	83%
25	Swine	Echtzeit-Strategie	12/01	83%

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

Strategie-Inhalt

Tests

Disciples 2 88
Tropico: Paradise Island 90
Sid Meier's Sim Golf 91

Wachablösung für Heroes 3

Disciples 2

Rundenstrategie der feinen Art: Vor dem Hintergrund einer facettenreichen Fantasy-Story liefern sich vier Rassen packende Schlachten.

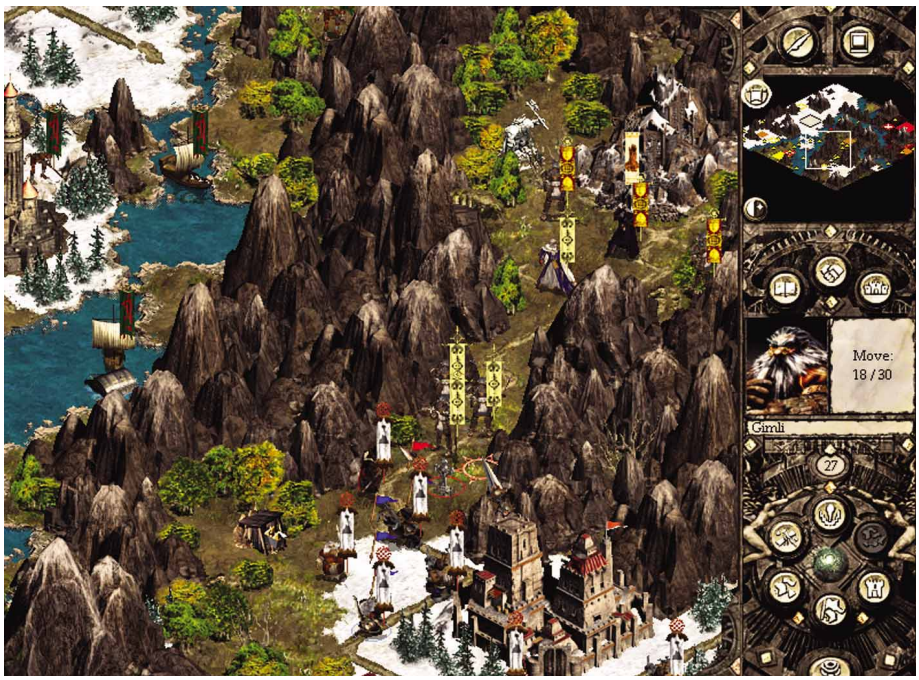
Auf CD/DVD: spielbare Demo

www.gamestar.de: zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie

Facts

- 4 Kampagnen
- 20 Solomissionen
- 20 Heldentypen
- 104 Truppentypen
- 23 Fähigkeiten
- 5 Ressourcen
- 99 Gebäude

Zehn Jahre sind seit den großen Kriegen vergangen. Doch das siegreiche Menschen-Imperium verfällt in Dekadenz, gleichzeitig rühren sich die alten Widersacher: Die zerstreuten Zwergenstämme sammeln sich, die Untoten verlassen wieder ihre Gräber. Und die Legion der Verdammten bereitet die Wiederkehr des Höllenfürsten vor. Spannende Ausgangslage für Disciples 2, ein Runden-Strategiespiel im Stil von Heroes 3.



Unsere Zwerge müssen durch den Pass, der von imperialen Truppen verteidigt wird. Durch Stadt-Eroberungen und Aufpflanzen von Standarten vergrößert sich unser Einflussgebiet – schön zu sehen an der wachsenden Eis-Landschaft unten.

Eis zu Lava, Gras zu Stein

Zu Beginn wählen Sie Ihr Volk sowie einen generellen Bonus: regenerierende Truppen, zwei Zauber pro Tag oder bessere Diebe nebst billigeren Gebäuden. Für jede der vier Parteien gibt's eine Kampagne. Und natürlich eigene Helden, Truppen und Zaubersprüche. Überhaupt nicht natürlich: Jede Rasse hat auch einen eigenen Boden, der sich von den kontrollierten Städten aus ins Umland ausbreitet. Das verändert sich dann zu tiefgrünen Wiesen (Imperium), eisigen Steppen (Zwerge), Ödland (Untote) oder Lava (Legion). Nur auf eigenem Grund liegende Goldminen und Manaquellen bringen Ihnen was, zudem sind Armeen auf heimatlichem Gebiet schneller. Da die wenigen Städte schwer zu erobern sind, können spezielle Helden direkt neben Ressourcen Standarten aufpflanzen. Diese färben nur ihre unmittelbare Umgebung ein, das aber auch im tiefsten Feindesland. Beziehungsweise Freundesland: Per Diplomatie-Menü handeln Sie mit Objekten oder Zaubern und schließen Allianzen.

Maximal zwölf Gegner stehen sich in den wundervoll animierten Kämpfen gegenüber. Hier haben es unsere Zwergenveteranen (links) mit magiebegabten Kaiserlichen zu tun.

Helden an die Front

Nur Helden dürfen Gegenstände mitführen und Truppen durchs Land bewegen. Die drei Standard-Heroen Kämpfer, Aufklärer und Magier können zu Beginn drei Soldaten mitnehmen; durch Fertigkeiten-Ausbau werden daraus bis zu fünf. Der Standarten-Pflanzer kann nur von einem Verband begleitet werden, Diebeshelden müssen sogar allein reisen. Dafür beherrschen sie Tricks wie »Meuchelmord« oder »Spionage«. Verstorbene Helden und Soldaten können Sie wiederbeleben – nur wenn eine Schlacht ganz ohne Überlebende oder Geflohene endet, geht die komplette Armee hopps.

Alle Einheiten sammeln in den Kämpfen Erfahrung. Während die Helden beim Levelaufstieg stärker werden und neue Fertigkeiten lernen, mutieren Soldaten zu einer neuen Einheit. In welche, das bestimmen Sie durch die Gebäude in Ihrer Hauptstadt. So wird aus einem Zwerg entweder ein nahkampfstarker Veteran oder ein Gebirgsjäger, der alle Feinde mit seinen Eisgeschossen trifft. Jeder Kämpfer muss für sich die bis zu vier Upgrade-Stufen durchlaufen – deshalb sollte man seine Truppen regelmäßig zurückziehen und verarzten.

Herr der Ringe mal 4

Aus Sicht der Untoten stellt sich die Geschichte natürlich ganz anders da als für die Menschen. Stellen Sie sich einfach vor, Der Herr der Ringe wäre aus der Perspektive des Bösewichts Sauron

Nur in Ihrer Hauptstadt (hier das Imperium) können Sie forschen und Gebäude errichten.

In den Schlachten lassen Sie die Einheiten abwechselnd angreifen – simpel, aber trotzdem spannend.

geschrieben. Der Anreiz, das Spiel viermal durchzuspielen, ist deshalb ziemlich hoch, zumal die Story besser integriert ist als bei Heroes 3. Immer wieder werden schöne Portraits und kurze Texte eingeblendet, auch auf der Landkarte ist einiges los. Da stellen sich Ihnen Riesen in den Weg, oder Ihre Truppen nehmen bei jedem Schritt durch ein verbotenes Tal Schaden, teils werden sogar neutrale Truppen aktiv. Und nicht nur eine Stadt läuft kampflos zu Ihnen über, wenn Sie für sie eine Bedrohung beseitigen. Solche Skriptereignisse machen jede Mission einzigartig, obwohl die grundsätzliche Spielmechanik gleich bleibt: neutrale Monster plätten, Schätze einsammeln, stärker werden, Gegner angreifen.

»Vernichte alles« war gestern – in Disciples 2 müssen Sie immer etwas Konkretes tun, etwa eine bestimmte Stadt erreichen, vier Runen finden oder auch mal 70 Prozenz der Landkarte einfärben. Den Gegner komplett zu vernichten, ist zwar theoretisch möglich, aber kaum sinnvoll: Auf jeder Karte werden die Hauptstädte aller Parteien durch ein Supermonster verteidigt. Ihre ein bis drei Gegner pro Szenario machen Ihnen das Leben schwer und nutzen die meisten Schwächen aus. Vier Schwierigkeitsgrade beeinflussen Ihre Goldeinkünfte und die gegnerische Truppenstärke.

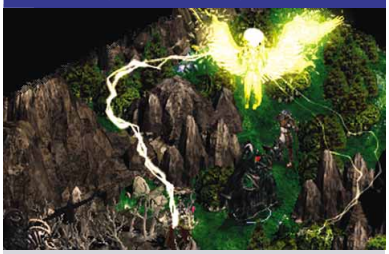
Brachiale Kämpfe

In den Kämpfen steht links der Angreifer und rechts die Verteidiger, in jeweils zwei Reihen. Wenn Sie etwa nur Nahkämpfer dabei haben, müssen Sie erst die feindliche Frontlinie leeren, bevor Sie an die Zauberer und Schützen herankommen. Außerdem beeinflussen allerlei magische Artefakte die Schlacht. Da jeder erfolgreiche Angriff Schaden verursacht, der Angegriffene aber keine Gegenattacke à la Heroes 3 ausführt, ist die Zugreihenfolge extrem wichtig. Die Initiative-Werte der Beteiligten erhöhen sich mit der richtigen Helden-Ausrüstung. Letztere spielt überhaupt eine große Rolle – wie gut, dass Sie immer einen Helden und fünf Objekte mit in die nächste Mission nehmen können.

Im Multiplayer-Modus spielen Sie die Einzelszenarios mit bis zu drei Freunden, fairerweise brauchen Sie im LAN nur eine CD. Beim Spiel an einem PC fehlt allerdings eine Replay-Funktion – Sie wissen also oft nicht, wer Ihre Armeen geschrottet hat. LA

→ www.disciples2.com

Strategische Magie



Die eigentlichen Zaubersprüche bleiben der Landkarte vorbehalten. Von oben: typische Angriffsmagie von Imperium, Dämonen und Untoten.

Jörg Langer

Dieb der Nacht

Disciples 2 raubt mir systematisch jedweden Schlaf. Seit vielen Tagen schon. Helfen Sie mir! Wer Fantasy im Stil von Herr der Ringe mag, muss das Spiel lieben – die starke Story wurde gut in den Spielablauf integriert und sieht von jeder der vier Parteien aus betrachtet ganz anders aus. Viele Skriptereignisse sorgen für Abwechslung.

Das Verhältnis der Züge auf der Landkarte zu den Kämpfen ist genau richtig. Vor allem das dynamische Einflussgebiet und die strategische Bedeutung der Ressourcen haben es mir angetan. Einzig die eigentlichen Gefechte könnten komplexer sein. Genial kommt jedoch das Upgraden einzelner Einheiten durch Kampferfahrung. Muss ich mehr erzählen? Ein Hit für echte Strategen!

Disciples 2

Genre: Strategiespiel | Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | Sprache: Englisch
Entwickler: Strategy First | Publisher: Strat. First, www.strategyfirst.com | Preis: ca. 60 Euro

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) | Netzwerk (4 Spieler) | Modem (2 Spieler) | an 1 PC (4 Spieler)
4 Spieler pro Orig. (1 per Internet) | Multiplayer-Modi: 19 Szenarios mit Siegbedingungen & Diplomatie

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | Voodoo 3 | TNT 2 | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Kyro 2 | Geforce 2 | Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
650 MByte Installationsgröße	650 MByte Installationsgröße	1.150 MByte Installationsgröße
3D-Karte (8 MByte)	3D-Karte (8 MByte)	3D-Karte (16 MByte)

ALTERNATIVEN

Heroes of Might & Magic 3 (86%, GS 6/99)
Äußerst motivierend, wurde durch zig Addons fast totgenudelt. Story im Vergleich schwächer.

Age of Wonders (70%, GS 1/00)
Vor allem für Einsteiger geeigneter Heroes-Klon, den Sie noch als Budgettitel finden können.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

85% SPIELSPASS

Rundenbasierte Fantasy-Strategie mit sehr guter Story.

Urlaubsverlängerung

Tropico Paradise Island

Neue Legislaturperiode: Das Addon zum karibischen Aufbauhit schickt Sie mit erweiterten Machtinstrumenten zurück auf die Insel.

WWW
www.gamestar.de: zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie

Ein entspanntes Regierungsleben ohne Überraschungen: Wovon Schröder, Blair und Bush nur träumen können, war für Tropico-Präsidenten bisher beschaulicher Karibikalltag. Nur ein paar Rebellen-Nervensägen störten ab und zu den Aufbau eines florierenden Inselstaates. Das offizielle Addon Paradise Island macht Schluss mit dieser Idylle. Piloten verweigern den Touristentransport, Rinderseuchen raffen devisenträchtige Steaks in spe dahin, und Hurrikans verwandeln Rum- und Zigarrenfabriken in defizitäre Bretterhaufen. Mit solchen Zufallsereignissen, neuen Gebäuden und vielen Detailverbesserungen sorgt die Erweiterung für frischen Tropenwind.

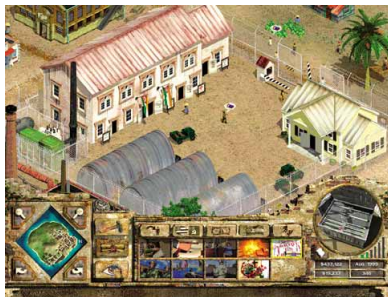
Touristenfallen-Tuning

Nicht nur negative Ereignisse bringen Abwechslung ins Aufbauvergnügen: Wer auf die unregelmäßigen Veränderungen der Exportpreise geschickt reagiert, kann das Staatssäckel deutlich schneller füllen als bisher. Größter Addon-Gewinner ist jedoch der Tourismus. Neun der zwölf neuen Bauten wie Jachthafen, Tennisplatz und Minigolfanlage zocken Urlauber ab und werten diese Tropico-Teildisziplin deutlich auf. Sechs Edikte erweitern Ihre politische und wirtschaftliche Handlungsfähigkeit. So locken Sie per Studentenpauschale leicht bekleidete Dollarlieferanten auf die Insel oder verfrachten mit dem Einberufungsbefehl Wehrpflichtige in die neue Militärbasis.

Die 23 witzigen und abwechslungsreichen Szenarios machen fleißig Gebrauch von Ihren neuen Möglichkeiten als Diktator. Der Bau einer Gefängnisinsel nach Alcatraz-Vorbild gehört ebenso zu Ihren Missionszielen wie die Räumung (!) eines übervölkerten Eilands, auf dem ein Dinosaurier-Tierpark entstehen soll. Mangels Szenario-Editor müssen Sie allerdings auf selbst kreierte Präsidenten-Prüfungen verzichten.

Milder Hurrikan

Bis auf die neuen Gebäude-Grafiken haben die Entwickler von Breakaway Games, Macher des sehr guten Pharao-Addons Kleopatra, auf optischen Feinschliff verzichtet. Selbst bei Hurrikans sehen Sie nur die bekannten Wolken und hören ein laues Lüftchen wehen. Spielerisch hat sich dafür umso mehr verbessert. Wohnhäuser und Hotels lassen sich nun im beliebigen Winkel platzieren, sodass die Inseln wesentlich natürlicher aussehen. Die Bauzeit großer Gebäude hat sich weiter verkürzt, und Ihre Wählergunst können Sie jetzt jederzeit überprüfen. An die Musikliebhaber wurde ebenfalls gedacht: Fast eine Stunde neuer Calypso-Soundtrack verwöhnt die gestresste Politikerseele. HK



In der Militärbasis finden per Edikt einberufene Wehrpflichtige ein neues Zuhause.

Heiko Klinge

Diktatur de Luxe

Ay Caramba, Presidente Klinge ist entzückt. Mit neuen Gebäuden, spannenden Zufallsereignissen sowie abwechslungsreichen Szenarios hat Breakaway Games mein Aufbau-Eldorado sinn- und liebevoll erweitert. Zwar vermisse ich einen Editor, und Verbesserungen wie die Überprüfung der Wählergunst kann man auch per Patch nachreichen. Hobby-Diktatoren sollten darüber jedoch gnädig hinwegsehen und sich diese paradiesisch gute Amtszeit-Verlängerung gönnen.

Kolonialfort, Jachthafen, Tennisplatz und Minigolfanlage erweitern das Touristen-Angebot.

Tropico: Paradise Island

Genre: Aufbauspiel-Addon | Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | Sprache: Deutsch
Entwickler: Breakaway Games | Publisher: Take 2, Tel. (01805) 217 316 | Preis: ca. 20 Euro

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) | Netzwerk (0 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | Voodoo 3 | TNT 2 | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Kyro 2 | Geforce 2 | Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
410 MByte Installationsgröße	410 MByte Installationsgröße	410 MByte Installationsgröße
Hauptprogramm	3D-Karte, Hauptprogramm	3D-Karte, Hauptprogramm

ALTERNATIVEN

Railroad Tycoon 2 (85%, GS 6/1999)
Erstlingswerk der Tropico-Macher. Aufbauspiel mit Eisenbahnflair (siehe Oldie-PC-Ecke).

Zeus (84%, GS 12/2000)
Hinter antiker Grafik verbirgt sich ein komplexes Aufbauspiel rund ums alte Griechenland.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

87% SPIELSPASS

Sehr gut gelungenes Addon für Tropico-Präsidenten.

Sim Golf

Golfen und kassieren mit Sid Meier.

Wenn Sie selber golfen, bestimmen Sie nur Richtung und Schlagtechnik.

Namen sind Schall und Rauch: **Sid Meier's Sim Golf** ist kein Golfspiel, sondern eine Wirtschaftssimulation. Altmeister Sid bürgt für leichte Zugänglichkeit: Auch ohne Golfkenntnisse haben Sie bald Ihre ersten Bahnen zusammengeklickt. Kommentare der herumwuselnden Spieler und die Lochanalyse verraten, ob miese Zusatzbunker oder faire Fairway-Flächen zur Abrundung fehlen. Je mehr glückliche Golfer Ihre Wiesen säumen, desto rascher füllt sich die Kasse. Personal wie Unkraut-Terminator oder Getränke-Hostess hält die anspruchsvolle Kundschaft bei Laune. Sie können auch selber auf Ihrer Anlage golfen, um Preisgelder zu gewinnen. Dafür wählen Sie Schlagtechnik und Richtung – wo der Ball dann hingeht, hängt von den Talentwerten Ihres Golf-Pros ab. Mit genügend Knete erwerben Sie mehr Grundstücke; insgesamt gibt's 16. HL

Heinrich Lenhardt

Spar-Par

Die Sprite-Grafik krümelt altersschwach vor sich hin, und das Thema »Golfplatz bauen« bringt nicht jedermanns Blutdruck auf Vordermann. Aber ein paar Stunden lang macht Sid Meiers neues Mini-Spiel richtig Spaß – dank sanftem Einstieg, viel Charme und Humor. Dann habe ich allzu schnell die erste Million beisammen und frage mich nach dem Sinn des Lebens. Sim Golf ist als leicht verdauliche Entspannungs-Therapie zwischendurch recht nett, hat aber weniger Tiefgang als ein Sandbunker.

Sid Meier's Sim Golf

Genre: Wirtschaftssimulation | Anspruch: Einsteiger | Sprache: Deutsch
Entwickler: Firaxis | Publisher: Electronic Arts, (0190) 776 633 | Preis: ca. 45 Euro

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) | Netzwerk (0 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | Voodoo 3 | TNT 2 | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Kyro 2 | Geforce 2 | Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
260 MByte Installationsgröße	260 MByte Installationsgröße	260 MByte Installationsgröße

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

69% SPIELSPASS

Niedliche Golfplatz-Verwaltung mit Abwechslungs-Handicap.