

Die Wiedergeburt der Rundenstrategie? Mit dem düsteren **Disciples** kommt neben **Civilization** eine weitere altgediente Serie zurück.

Disciples 3 Renaissance

DVD
Preview-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5711

Noch vor zwei Ausgaben hatten wir prophezeit, dass die Rundenstrategie **Disciples 3** in Deutschland wohl niemals erscheinen würde. Da war der Titel bereits seit Jahren in der Entwicklung, ohne jemals einen Publisher gefunden zu haben. Nun hat doch jemand dem russischen Entwickler Akella die Hand gereicht: Unter der Oberaufsicht von Kalypso soll **Disciples 3** finalisiert werden und in der zweiten Jahreshälfte 2010 erscheinen. Wir haben eine Preview-Version angespielt.

Der Reihe nach

Die düsteren **Disciples**-Spiele standen stets im Schatten der strahlend bunten **Heroes of Might & Magic**-Konkurrenz. Daran wird auch der dritte Teil nichts ändern, dafür ist **Disciples 3: Renaissance** zu innovationsarm und in Sachen Steuerung sowie Grafik zu altbacken. Trotzdem dürfte der Titel für Genre-Fans interessant werden, sofern Akella noch kräftig an der Balance nachbessert.

Drei Völker sind es, die Sie in der Kampagne von **Disciples 3** steuern. Wenn Sie der (recht dünnen) Story folgen wollen, beginnen Sie mit dem Imperium, also den Menschen. Daran schließt sich die Legion der Verdammten (Dämonen) an, als Letztes kommen die Elfen an die Reihe. Wie im Genre üblich bauen Sie Städte



Der schwarze Drache ist Stufe 66 und hat stolze 3.000 Lebenspunkte. Da muss selbst ein erfahrenes Team lange drauf rundreschen.

aus und werten dort Ihre Einheiten mit dem nötigen Kleingeld auf, indem Sie entsprechende Gebäude errichten. Das hilft, die zuweilen recht schwierigen Klopereien auf der Fantasy-Karte auszutragen. Im aktuellen Status des Spiels sind die zugunsten der KI oft noch schlecht balanciert. Wenn Sie als Dämon gleich im zweiten Kampf gegen eine Totenbeschwörerin der Stufe 20 und ihre Zombies antreten müssen, dann wird's selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade ein bisschen knifflig.

Jetzt mit Sechseck

Anders als in den Vorgängern, in denen sich die Gegner direkt gegenüberstanden, tragen Sie die Rundenklopereien nun wie in den **Heroes of Might & Magic**-Spielen auf einem Hexfeld-Schlachtfeld aus. Mit einem Unterschied: Auf den Kampfplätzen von **Disciples 3** finden Sie häufig spezielle Felder, die Angriffsboni verteilen. Steht einer Ihrer Kämpfer auf einem solchen Punkt, verdoppelt sich sein Schadenswert. Blöd ist allerdings, dass die Schlachtfelder zufallsgeneriert

werden. Da kommt es zuweilen vor, dass ein Bonussechseck für die Nahkämpfer hinter den eigenen Reihen liegt. Hinter der Zauberer- und Bogenschützenlinie bringt ein Schwerträger aber nun mal rein gar nichts. Wer sich nicht scheut, kann **Disciples 3** jedoch austricksen und den kurz vor dem Kampf automatisch angelegten Speicherstand erneut laden, um ein anderes Schlachtfeld-Layout zu erhalten. Aber vielleicht bessert Akella auch noch nach und schränkt den Zufall ein wenig und vor allem sinnvoll ein. **PET**



Blöde Komfortmücke aus dem letzten Jahrhundert: Um Informationen über Gegenstände, Gebäude oder Gegner zu erhalten, muss man mit der rechten Maustaste darauf klicken und die Taste gedrückt halten.

Disciples 3: Renaissance

► Angespielt ► Genre **Rundenstrategie** ► Termin **3. Quartal 2010**
► Hersteller **Akella / Kalypso** ► Status **zu 80% fertig**

Petra Schmitz: Zunächst war ich ja von den neuen Hexfeldern nicht so angetan. Aber wenn man sich mit denen mal angefreundet hat, entfalten sie doch wesentlich mehr spielerische Tiefe als die direkt gegenüberstehenden Gegnerreihen der Vorgänger. Vor allem die Bonusfelder für die unterschiedlichen Einheiten sind eine prima Idee – wenn Sie denn an sinnvollen Orten platziert sind. Ansonsten wird **Disciples 3** wohl wie die anderen Teile der Reihe werden: etwas altbacken, nicht sonderlich hübsch, aber mit viel Charme und taktischer Vielfalt.



petra@gamestar.de

Potenzial Gut