Mit unserem Kriegsherrn Lambert stehen wir auf einem **Nahkampf-Fokusfeld**. Das verdoppelt den Hiebschaden, den wir mit dem Schwert austeilen.

Disciples 3 Renaissance

Die Fantasy-Schlachten der Disciples-Serie sind zurück. Neben frischen Ideen bringt die neue Auflage der Rundenstrategieserie auch ein paar Ärgernisse.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5711

Rundestrategie, wie entspannend. Was prima zur Jahreszeit passt, denn so kann man beispielsweise zwischen Zug 28 und 29 in **Disciples 3: Renaissance** schnell mal zum Baden an den See fahren, ohne etwas zu versäumen. Hektisch wird's mit **Starcraft 2** noch früh genug.

Disciples 3 ist der neueste Ableger einer kleinen, aber feinen Serie, die 1999 ihren Anfang nahm. Die ersten beiden Teile (samt Addons) des Fantasy-Rundengekloppes wurden noch vom frankokanadischen Team Strategy First entwickelt, Teil 3 stammt von Akella. Der russische Entwickler hat die verfeindeten Gruppierungen (Imperium, Elfen und Legion der Verdammten) sowie den Stil der vergleichsweise düsteren 2D-Spiele gut in die dritte Dimension transportiert. Und dabei noch serienuntypische, aber so passend wie packende Hexfeldschlachten und ein neues Charaktersystem für die Hauptheldeneingebaut. Alles gut, alles bestens, allerdings hat Akella dabei viele zeitgemäße Komfortfunktionen vergessen.

Im Labyrinth

Eigentlich ist **Disciples 3** (wie schon die Vorgänger) keine reinrassige Rundenstrategie. Vielmehr handelt es sich wie bei **Heroes of Might & Magic** oder **King's Bounty: The Legend** um eine Mischung aus Rundenstrategie- und Rollenspiel. Ihre bis zu drei Hauptheldensammeln bei gewonnenen Schlachten Erfahrungspunkte und wollen beispielsweise in Sachen Geschick, Intellekt oder Stärke hochgezüchtet werden, abhängig von der von Ihnen gewählten Klasse. Zusätzlich müssen Sie in einer Art Fähigkeiten-Labyrinth geschickt passives und aktives Können (etwa Eisenhaut für einen höheren Rüstungswert) für Ihre Recken freischalten. Gerade Letzteres ist eine angenehme Abwechslung zu den ansonsten üblichen schnöden Fertigkeitsbäumen.

Bauherren

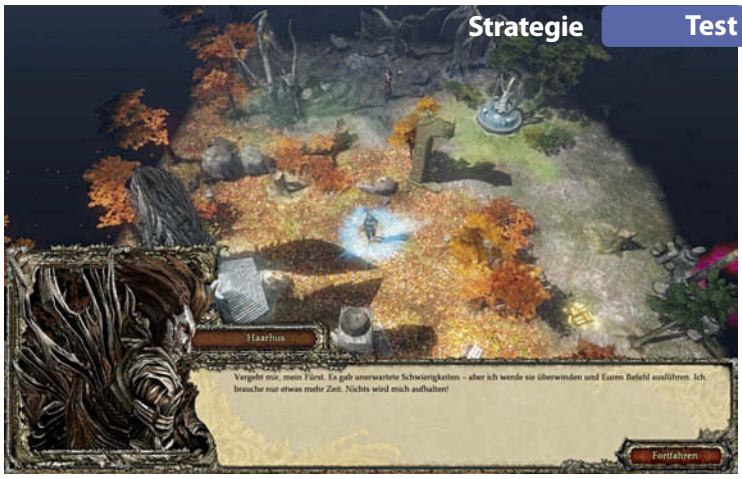
Ihre Helden dürfen jeweils maximal neun Begleiter befehligen. Wie viele Mitstreiter Sie in den Kämpfen kommandieren können, hängt von den Führungspunkten

Die Gebiete der Völker

Während sattes Grün fürs **Imperium** steht, wandelt die **Legion der Verdammten** über verbrannten Boden. Und die **Elfen** hüpfen elfentypisch durch ein herbstliches Lieblich-Ambiente.

Die ursprüngliche Bedeutung von »Labyrinth« ist im Laufe der Jahrhunderte im Labyrinth der Sprachen verloren gegangen. Niemand kennt sie.

Hübsch: Bei einem Angriff zeigt Ihnen die **Kampfkamera** das Geschehen aus der Nahansicht.



Die Intros der Kampagnen-Abschnitte sind vertont, den Rest der Story müssen Sie in **Textfenstern** lesen.

Der **Charakterbildschirm** mit den Werten wirkt bis auf das chaotische Inventar recht aufgeräumt.

Im **Fertigkeiten-Labyrinth** bestimmen Sie die passiven und aktiven Skills Ihres Helden.

ab, die über Aufstiege sowie das Skill-Labyrinth bestimmt werden.

Zu Beginn sehen Ihre Weggefährten nicht sonderlich imposant aus und sind im Wirkungsgrad auch verhältnismäßig schwach. Erst wenn Sie Ihre Stadt ausbauen und so Aufstiege in höhere Kämpferklassen ermöglichen, mausert sich Ihr Magierlehrling zu einem altehrwürdigen und mächtigen Zauberzausel, aus Ihrem Knappen wird ein angriffsstarker Engel, aus dem Bogenschützen ein messerschleudernder Fiesewicht.

Was Sie beim Stadtausbau auf keinen Fall vergessen sollten: den Magierturm zu errichten. Nur mit dem lassen sich Sprüche erlernen, die Sie auf der Weltkarte einsetzen dürfen. Was prima ist, denn so dürfen Sie einer starken Gegnertruppe schon vor dem eigentlichen Kampf einen verheerenden Blitz auf die Rüstungen brennen und können anschließend relativ entspannt in die Hexfeld-Schlacht wechseln.

Immer im Fokus

Standen sich in den früheren **Disciples**-Spielen die verfeindeten Gruppen nahezu auf Tuchfühlung gegenüber, so geht's in **Disciples 3** nun wie in **Heroes of Might & Magic** zur Sache: Sie verschieben Ihre Kämpfer rundenweise über Hexfelder und lassen Sie zuhauen, zaubern oder heilen. Das Quäntchen mehr Taktik im Vergleich zu anderen Genrevertretern kommt dabei über die so genannten Fokusfelder ins Spiel. Dabei handelt es sich um speziell markierte Positionen, die einer Kämpferklasse zugeordnet sind und ihr Angriffsboni verleihen. Der Clou an den Kloppereien ist es also, die eigenen Mannen auf den Feldern zu positionieren, die Kampfvorteile liefern, bevor es der Feind tut. Das klingt erst mal kompliziert, ist in der Praxis aber recht simpel. Die Gegner-KI ist nämlich komplett auf Angriff ausgelegt, die rennt gerne an einem Fokusfeld vorbei, wenn Sie zwei Positionen davor warten. Im nächsten Zug bewegen Sie Ihren Streiter auf die wertvolle Stelle und können den Widersacher mit doppelter Angriffskraft anfallen.

Wenn Ihnen die zufallsgenerierte Anordnung der Fokusfelder nicht in den Kram passt, müssen Sie einfach den vor jedem Kampf automatisch angelegten »Battlesave«-Spielstand laden und bekommen nun vielleicht ein netteres Hexfeld-Layout spendiert. Sie dürfen übrigens auch jederzeit von Hand speichern, schließlich befinden wir uns auf ureigenstem PC-Terrain.

Es wird knackig

Sollten Sie sich an die korrekte Reihenfolge der aufeinander aufbauenden Kampagnen (Imperium zuerst, dann Legion der Verdammten und schließlich Elfen) halten, sind die Schlachten zu Beginn noch recht überschaubar. Die Lernkurve ist angenehm sanft, es wird Erfolge hageln. Aber schon in der Imperiums-Kampagne zieht der Schwierigkeitsgrad plötzlich mächtig an. Die Gegner werden schlagartig stärker und zahlreicher. Und nur, wer vorher die Mechanik ordentlich verinnerlicht hat, wird die Anfänge der Legion- und Elfenkampagne frustfrei überstehen. Denn zu Beginn können sowohl Legion wie auch Elfen nicht auf eine Stadt und deren Boni zurückgreifen. Der Legionsgruppe fehlt zum Start sogar ein Heiler. Sei's drum, motivierend sind die Kämpfe allemal, denn irgendwie geht's immer. Man muss nur den Kniff raus haben und die Fähigkeiten der Einheiten sinnvoll nutzen.

Gebietseinnahmen

Genau wie in den Kämpfen bewegen Sie sich auch auf den Weltkarten rundenweise. Das ist klassisch, aber nicht mehr zeitgemäß. **King's Bounty: The Legend** macht das schöner. Wie weit Sie bei Ihrem Zug jeweils latschen dürfen, hängt von Ausrüstungsgegenständen, im Skill-Labyrinth gewählten Fertigkeiten und von einmaligen Bewegungs-Boni (zumeist Brunnen) ab, die Sie auf der Karte finden. Zwar haben Sie stets ein festes Ziel vor Augen, aber bis Sie dort angekommen sind, kann's dauern. Ständig stellen sich Ihnen Gegner in den Weg, und auch abseits der direkten Routen gibt's reichlich zu vermöbeln. Verfallene Gemäuer locken mit spannenden Kämpfen und wertvollen Belohnungen wie neuen Rüstungsteilen oder starken Einmal-Zaubern (Runen). Und vor einem interessanten Shop wie einem Alchemieladen lümmelt auch stets eine Gegnergruppe. Ist man aber drin, bieten diese Geschäfte gegen von Gegnern erbeutetem oder in der Landschaft verstecktem Gold etwa nützliche Zauber, die Sie im Heldeninventar verstauen und in den Kämpfen einsetzen können.

Runen sind eigentlich alte germanische Schriftzeichen und keine Instant-Zaubersprüche.

Immer wieder werden Sie auf Ihren Wegen in Areale eindringen, die den gegnerischen Rassen gehören und über wertvolle Rohstoffe wie Gold, Stein oder Mana verfügen (Stichwort: Minen). Um ein solches Gebiet einnehmen und die Rohstoffe nutzen zu können, müssen Sie erst einen magischen Wächter besiegen. Der Kampf fällt in der Regel nicht sonderlich spektakulär, sondern geradezu langweilig aus, lohnt sich aber. Denn nur mit den entsprechenden Ressourcen können Sie Ihre Stadt ausbauen, neue Einheiten anwerben, mächtige Zauber lernen und die dann auf der Weltkarte nutzen.

Rechtsklickzwang

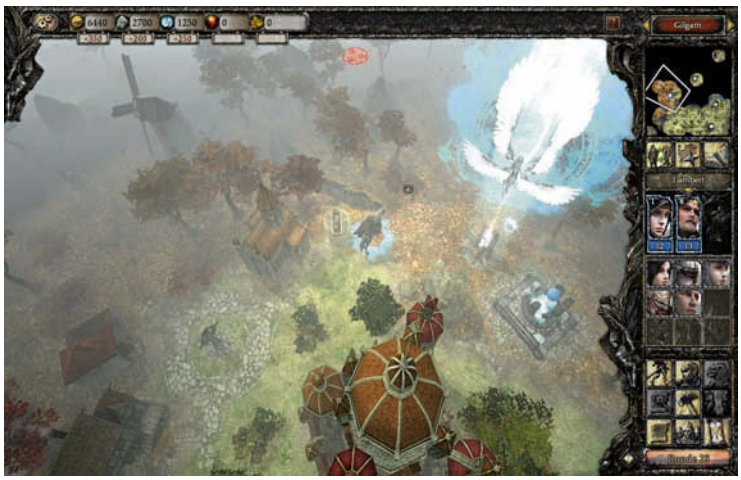
Abgesehen von einer wirren (in kaum vertonten Texten) präsentierten Story und der staubigen Grafik hat **Disciples 3** eine ganz große Macke: mangelnden Komfort. Das bald üppig gefüllte Inventar ist schrecklich unübersichtlich. Die durcheinander gewürfelt Runen, Tränke und Rüstungsteile lassen sich auch nicht ordnen. Um herauszufinden, welche Rune welchem Zweck dient, müssen Sie rechtsklicken und die Maustaste gedrückt halten. Gleiches gilt für Gebäude, Gegner, für alles im Spiel. Eine Vergleichsfunktion fehlt ebenso. Wenn Sie beispielsweise in einem Geschäft stehen und Ihrem Recken einen neuen Harnisch überstreifen wollen, sollten Sie vorher die Werte des alten aufgeschrieben haben. Sonst endet ein Kauf in einer »Rein in den Shop, raus aus dem Shop, rein in den Shop«-Orgie – vom Handelsbildschirm aus haben Sie nämlich keinen Zugriff aufs Inventar.

Auch die eigentlich schönen Kampfanimationen können nerven. Sobald ein Angriff stattfindet, zoomt die Kamera in eine Nahaufnahme und zeigt Ihnen, wie die Kontrahenten aufeinander prallen. Blöd aber: Lässt etwa ein feindlicher Schütze einen Pfeil fliegen, dann sehen Sie oft nur seine Bewegung, aber nicht, wer getroffen wurde. Dafür müssen Sie Ihre Augen auf die Charakterbildchen richten. Immerhin lassen sich die Nahaufnahmen deaktivieren. **Disciples 3** ist nämlich auch ohne die Mini-Sequenzen ein langes Spiel, an dem Fans von Fantasy-Rundenstrategie trotz der Macken viel Freude haben werden. PET

Düster ist besser

Petra Schmitz: Ach, Kameraprobleme und Komfortmacken – mir alles relativ egal. Und auch, dass Disciples 3 optisch eher altbacken daherkommt, kann mich nicht dauerhaft kratzen. Allein, dass es ein Disciples 3 überhaupt gibt, freut mich wie doof. Ich fand den düsteren Stil der Serie schon immer besser als dieses Klickibunti eines Heroes of Might & Magic. Und den Stil hat Akella bestens hinbekommen. Genau wie die neuen Hexfeld-Schlachten. Die Fokusfelder sind eine tolle Idee, auch wenn die Gegner-KI eigentlich zu stulle ist, sie richtig zu nutzen. Vielleicht bin ich aber auch nur zu clever? Ja, so wird's sehr wahrscheinlich sein.

petra@gamestar.de



Wir brutzeln dem Wächter des Elfengebiets einen **Blitzzauber** über, bevor wir ihn auf den Hexfeldern angreifen.

So sieht ein **Magierangriff** aus, wenn Sie die Nahaufnahmen für die Kämpfe in den Optionen deaktiviert haben.

DISCIPLES 3: RENAISSANCE – RUNDENSTRATEGIE

ENTWICKLER	Akella (Age of Pirates 2, GS 7/09: 54 Punkte)		
PUBLISHER	Kalypso	TERMIN (D)	24.6.2010
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 76 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 35 Stunden

SPASS: Die spannenden Taktikkämpfe motivieren durchgehend.

EINSTIEG – HAUPTSPIEL – ENDSPIEL

GENRE **STRATEGIE**

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER 1 2 3 – FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 – PROFI 8 9 10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial

SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern

ERFORDERT
- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 – FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 – FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 7,0 GB Festplatte	3,5 GHz Intel XP 3700+ AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6850 A64 X2/5600+ AMD 4,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Protect Disc

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Hotseat (2)		
SPIELTYPEN	an einem Rechner	SERVERSUCHE	–
DEDICATED SERVER	–	MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden

FAZIT Klassisch und temporär spaßig: Zwei Spieler treten an einem PC gegeneinander an.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stimmige Fantasy-Welt ⊕ gute Animationen ⊕ gute Zaubereffekte ⊖ insgesamt wenig zeitgemäße Optik	7 /10
SOUND	⊕ gute Kampfgeräusche ⊕ gelungener Soundtrack ... ⊖ ... der sich dauernd wiederholt ⊖ kaum Sprachausgabe	5 /10
BALANCE	⊕ drei merklich unterscheidbare Schwierigkeitsgrade ⊕ gutes Tutorial ⊕ ausgewogene Truppentypen ⊖ Anspruch zieht sprunghaft an	9 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ hübsche Nahaufnahmen der Angriffe ⊕ tolles Charakterdesign ⊖ Story-Inszenierung mau ⊖ Kamera-Probleme	7 /10
BEDIENUNG	⊕ freies Speichern ⊕ zwei Autosave-Slots ⊖ Rechtsklick-Zwang ⊖ Kamera-Probleme ⊖ keine Vergleichsfunktion ⊖ Chaos-Inventar	6 /10
UMFANG	⊕ drei große Kampagnen ⊕ gute Spieldauer ⊕ viele optionale Kämpfe ⊕ Nebenquests	9 /10
MISSIONSDESIGN	⊕ überraschende Wendungen ⊕ Verteidigungskämpfe von und an Gebietsmarkierungen ⊖ Gegnergruppen wiederholen sich oft	8 /10
KAMPFDESIGN	⊕ wichtige Fokusfelder ⊕ nützliche Spezialfähigkeiten ⊕ jede Klasse wichtig ⊕ zwei Autobattle-Funktionen	10 /10
EINHEITEN	⊕ spannendes Talentetüfteln ⊕ Rollenspiel-Charaktersystem ⊕ Einsatz der Fähigkeiten wichtig ⊖ Gegner-KI lässt sich austricksen	9 /10
KAMPAGNE	⊕ hohe Motivation durch Stufenaufstiege ⊕ drei aneinander anschließende Kampagnen ⊖ insgesamt eher wirre Handlung	6 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

FAZIT **Altbackene, aber motivierende Rundenstrategie.**