

Die Fugger2

Fugger2 ist neben „Die Siedler2“, eines der neuesten/besten Wirtschaftssimulationen auf den Markt. Für alle, die sich ein Spiel kaufen wollen und noch unentschieden sind, hier ein ausführlicher Test.

Ali Eghdamian

Das Spiel

Das Spiel beginnt im 16. Jahrhundert während des dreißigjährigen Krieges. Nach einer unerwarteten Erbschaft muß man versuchen, seinen Reichtum mit dem Handel von Gütern zu vergrößern. Dies erweist sich schwieriger als gedacht, da die Gegenspieler (die vom Computer übernommen oder von menschlichen Spielern gesteuert werden können) nichts unversucht lassen, um dem Spieler Stolpersteine in den Weg zu stellen. Dies erschwert die Aufgabe erheblich. Doch nach dem Motto: „Wie du mir, so ich dir“ kann man den Gegenspieler ausspionieren und sich so Beweise verschaffen. Mit diesen Beweisen kann man dann den Gegner anklagen, oder bei anderen Personen anschwärzen, bei welchen dann das Ansehen vom Gegenspieler erheblich angekratzt wird. (Bei Ernennungen von Ämtern eine durchaus wirksame Waffe). Natürlich reicht es nicht, nur Taler anzuhäufen, ein anderes Ziel ist es auch, ein möglichst hohes Amt zu bekleiden. Apropos Ziel: Die Programmierer von „Fugger2“ haben sich etwas neues einfallen lassen: In Fugger2 ist kein Ziel vorgegeben. Der Spieler darf selbst aussuchen, was sein Ziel sein soll. Mit Auftragskarten, welche in drei Kategorien aufgeteilt sind (Leicht, Mittel und Schwer), kann man sich für einen der vielen Aufträge entscheiden. Falls keine der Auftragskarten zusagt, kann man auch ohne einen Auftrag spielen.

Bemerkung: Man kann, nachdem man den Auftrag erfüllt hat, weiterspielen. Das Spiel ist nicht beendet. Deshalb mein Rat: Man sollte am Anfang irgendeine Aufgabe nehmen, die mehr Zeit in Anspruch nimmt: z.B.: Feiert fröhliche Feste, oder Belagert sieben Städte erfolgreich. Aufgaben wie: werdet Bürgermeister in einer Stadt, sind schnell erledigt, und daher keine Herausforderung.

Bei „Fugger2“ spielen Bestechungen eine große Rolle. Ohne Bestechungen wird man kaum gewählt, da es in Fugger2 genügend Gegenspieler gibt, die einen Platz selbst beanspruchen. Bei Bestechungen sollte man aber aufpassen, daß man nicht die falschen Personen besticht. Zum Beispiel: Man will Bürgermeister werden und besticht den Richter, damit dieser einen wählt. Doch bei der Ernennung kommt man drauf, daß der Bürgermeister durch die Ratsherren gewählt wird. Die Folge: Man hat unnötig Geld und Zeit verschwendet. Ein Blick im Handbuch wäre sehr empfehlenswert, da dort alles ganz genau erklärt wird. Es gibt aber auch andere Möglichkeiten einen Gegenspieler eins auszuwischen. Neben Erpressung, stehen dem Spieler noch Saboteure, oder Räuber bzw. Söldner zur Verfügung. Man sollte am Anfang dieses Spieles auf diese Sachen (Saboteure, Spione) verzichten, da diese meist sehr viel Geld kosten und man dadurch schnell im Schuldenturm landet. Also mein Rat: Am Anfang des Spieles sparen, sparen und nochmals sparen. Man sollte immer versuchen, die meistgefragte (und teuerste) Ware zu produzieren, da diese am meisten Geld einbringt. Es hat zum Beispiel keinen Sinn, Fische zu fangen und um sechs Taler zu verkaufen, wenn man für Glas zum Beispiel zwanzig Taler bekommen kann. Man sollte aber versuchen, bei den Ämtern so schnell wie möglich aufzusteigen, da man schon als Richter, Baumeister oder Kämmerer Gehalt bekommt. (Deshalb sind Bestechungen vom Anfang bis zum Ende des Spieles sehr wichtig und unentbehrlich). Hat man endlich genügend Taler angehäuft, kann man ein zweites Lager eröffnen, um noch mehr Geld zu verdienen. Wenn man das getan hat und genügend Geld hat, kann man ein Räuberlager bzw. eine Zollburg erwerben. Ich empfehle eher, als erstes ein Räuberlager, da diese Warentransporte überfallen können. Wenn man viel Glück und Ausdauer hat, entdecken die Räuber einige Warentransporte, welche man überfallen kann. Meistens halten sich in der Umgebung weitere Truppen auf, welche man bestechen kann, damit diese auf der eigenen Seite mitkämpfen. Falls der Transport keine Eskorte hat, sollte man sein Geld lieber im Sparstrumpf lassen, da die paar Fuhrknechte selten eine Gefahr darstellen. Bei einer Eskorte sieht die ganze Sache anders aus. Manchmal geschieht es bei einem wertvollen Warentransport, daß der Händler versucht, den Angriff mit größeren Geldbeträgen abzuwehren. Natürlich kann man das Geld einstreichen und trotzdem den Angriffsbefehl geben. Bei einem Überfall nicht vergessen, die Waren zu erobern! Es reicht nicht, jede gegnerische Einheit zu eliminieren! Man sollte, falls man andere Truppen bestochen hat, versuchen, die Waren mit den eigenen Truppen zu erobern und die bestochenen Truppen angreifen zu lassen. Danach kann man die erbeuteten Waren in ein Lager bringen und verkaufen lassen. Man kann neben Plünderungen auch andere Räuberlager/Zollburgen überfallen und einnehmen.

Irgendwann im Spiel sollte man auch an das Heiraten denken. Bevor man stirbt, sollte man sein Testament machen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn man Kinder hat. Bei der Lesung des Testaments durch den Notar hört man verschiedene rührende Bemerkungen der Erben. (Zum Beispiel: „Darauf einen Humpen!“, „Wurde aber auch endlich Zeit!“ oder „Endlich bin ich reich!“) Danach kann man mit dem Haupterben weiterspielen. Es ist empfehlenswert immer das letztgeborene Kind zum Haupterben zu machen, da zwischen dem Erstgebore-

nen und dem Letztgeborenen meist viele Jahre liegen und man in Fugger2 ungefähr nur 30 Jahre lebt. Zum Beispiel: Das erste Kind ist im Jahre 1648 geboren, das zweite Kind im Jahre 1655. Die beiden Kinder haben einen Altersunterschied von sieben Jahren. Das heißt: Das erste ist schon sieben Jahre alt während das letzte Kind gerade ein Jahr alt ist. Je später das Kind der Erbe wird, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß die Gesundheit des Kindes nicht mehr so optimal ist. Es hat also keinen Sinn, wenn man anfängt zu spielen, wenn der Arzt sagt: „Es sieht nicht gut aus“. Man kann also, wenn man mit dem Letztgeborenen spielt, viel länger spielen, als mit dem Erstgeborenen.

Eigene Meinung

„Die Fugger2“ ist ein tolles und unterhaltsames Spiel, welches jeden Wirtschaftssimulationsfan begeistern wird. Da man mit seinem Nachfolger weiterspielen kann, wird man immer motiviert, sich noch einmal von unten bis zu den höchsten Ämtern hochzuarbeiten. Die Programmierer von „Fugger2“ haben in dem Spiel an alles gedacht. Neben Bestechungen, Kämpfen, Prozessen will ich noch die vielen Ereignisse am Ende des Jahres erwähnen, in die der Spieler selbst eingreifen kann. Zum Beispiel bekommt man die Aufgabe, Musiker zu engagieren. Man kann, wenn man will, den Auftrag ablehnen oder annehmen. Im nächsten Jahr kann man dann zwischen drei Musikergruppen auswählen. „Die Fugger2“ macht Spaß, da sich die Handlungen und die Ereignisse selten wiederholen. Wer dies nicht glaubt, kann sich selbst überzeugen. Vor einer Runde speichern und nachdem man die Ereignisse gelesen hat, wieder laden. Danach wieder die Runde beenden und siehe da: andere Ereignisse (ausgenommen: Prozesse, Geburten, Versteigerungen).

Grafik: 80% Die Grafik ist im allgemeinen gut. Nette Filme (bei Katastrophen) und schöne Grafiken bereiten dem Spieler viel Spaß.

Sound: 86% Der Sound ist sehr gut und abwechslungsreich. Für (fast) jede Handlung gibt es eine eigene Musik. Zum Beispiel: Geburten, Arzt, Katastrophen, Prozesse... Die Sprachausgabe ist ein weiteres Schmankehl, welches sich Sunflowers einfallen ließ. Bei der Sprachausgabe gibt es viele verschiedene Stimmen, sodaß man sich nicht immer die gleiche Stimme hören muß.

Spielsteuerung: 85% Die Spielsteuerung ist gut, da fast ausschließlich die Maus verwendet wird (außer bei der Eingabe von Namen). Beim Kampfmodus ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, da man die Einheiten genau anklicken muß und z.B.: bei einem riesigen Heer auf einem Fleck etwas länger braucht. Das Handbuch ist sehr ausführlich und übersichtlich. Wer sich für den historischen Hintergrund interessiert, kann im Zusatzheft schmökern.

Spielspaß: 89% Wie macht das Sunflowers nur? Obwohl ich (zu meinem Kummer) meist nach der dritten Generation aussterbe, fange ich wieder und wieder an, ein neues Imperium aufzubauen. Obwohl einem schon die Augen vor Müdigkeit (4 Uhr in der Früh) zufallen oder man zu einem Treffpunkt gehen muß, kann man sich von diesem Spiel einfach nicht losreißen.

Bugs: 15% Den einzigen Bug, den ich bisher entdeckt habe, ist der: daß manchmal dieselbe Zollburg bei einer Versteigerung zweimal versteigert wird. **Vorsicht:** Man sollte, falls dieser Bug auftritt, immer beim zweiten Angebot mitsteigern, da nur dieses gilt.

Gesamt: 82% Ich glaube, daß jeder mit diesem Programm gut beraten ist. Vom Einsteiger bis zum Profi, „Fugger2“ wird sicher jeden begeistern! Vor allem mit der Multiplayer-Funktion wird „Die Fugger2“ seine Liebhaber finden.

Dieses Spiel wurde auf einem 486 DX4 100 MHz, 8MB RAM und CD-ROM getestet. □