

Strategie

Jörg Langer



Golf? Nein danke! Die **Völker 2** sind als Konkurrent von **Siedler 4** und **Anno 1503** angetreten – versagen aber kläglich. Und führen trotzdem diesen Monat fast das ganze Feld an. Wer kommt zum Beispiel überhaupt auf die Idee zu einem... **Golf Resort Tycoon**? 60-jährige Weltflucht-Designer? Wer will uns mit **Merchant Prince 2** zu Tode langweilen? Die einzige angenehme Überraschung in diesem Heft ist das im Vergleich zum drögen Vorgänger stark verbesserte **Gangsters 2**. Ansonsten schäme ich mich fast, für Strategiespiele zuständig zu sein.

Rettung in Sicht. Es folgt kein Angriff auf Petras Leib- und Magen-Rubrik, sondern eine ganz persönliche Budget-Empfehlung in diesem durchwachsenen Monat. Globale Strategiespiele sind ja derzeit eher rar gesät. Bis **Civilization 3** oder **Heroes of Might & Magic 4** kommen, wird noch mancher End-Turn-Knopf gedrückt werden. Deshalb habe ich mir soeben bei einem Internet-Ver-sender **Imperium Galactica 2** (ist mir kürzlich beim Umzug verloren gegangen) bestellt. Für schlappe 30 Mark kriege ich da mehr Spiel-spaß pro Minute als bei **Merchant Prince 2** in dessen gesamter Lebenszeit (bei mir: ebenfalls eine Minute). Auf in den Weltraum!

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategiespiel	3/99	90%
4	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
5	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	88%
6	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	11/00	88%
7	Jagged Alliance 2	Strategiespiel	6/99	88%
8	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
9	Emperor	Echtzeit-Strategie	6/01	87%
10	Tropico	Aufbau-Strategie	6/01	87%
11	C&C Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	11/00	87%
12	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
13	Desperados	Echtzeit-Taktik	5/01	86%
14	Moon Project	Echtzeit-Strategie	11/00	86%
15	Heroes of Might & Magic 3	Strategiespiel	6/99	86%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	5/01	85%
17	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
18	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
19	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
20	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
21	Startopia	Aufbauspiel	7/01	83%
22	Sacrifice	Echtzeit-Strategie	1/01	82%
23	Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	12/00	82%
24	Imperium Galactica 2	Strategiespiel	3/00	81%
25	Conflict Zone	Echtzeit-Strategie	7/01	81%

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

Strategie-Inhalt

Tests

Die Völker 2	70
Gangsters 2	72
Star Trek: Dominion Wars	74
Golf Resort Tycoon	75
Merchant Prince 2	75
Economic War	75

Auf die simple Tour

Die Völker 2

Beim Buhlen um die Gunst der Einsteiger hat Jowood Anspruch und Schwierigkeitsgrad vernachlässigt – und ein Spiel geschaffen, das man nicht verlieren kann.

Bereits zum zweiten Mal schickt Jowood die **Völker** ins Rennen um die Gunst der Aufbaustrategen. War beim ersten Teil Neo für die Entwicklung zuständig, werkelte diesmal ein hauseigenes Team an **Die Völker 2**. Das beging den

gleichen Fehler wie die Macher von **Verkehrsgigant**: Um möglichst jeden Einsteiger anzusprechen, senkten sie den Schwierigkeitsgrad derart, dass kaum noch eine Herausforderung übrig bleibt. Der Sieg verkommt zur Formsache.

Schnaps und Beerentörtchen

Wie schon im ersten Teil führen Sie eins von drei Völkern durch maximal drei Entwicklungsstufen. Dabei spielt es kaum eine Rolle, für welchen der drei Stämme Sie sich entscheiden. Die spielerischen Unterschiede zwischen den blauhäutigen Pimons, den knapp bekleideten Amazonen und den reptilienhaften Sajikis sind minimal. Was den Pimons ihr Pilzschnaps, bedeuten den Amazonen die Beerentörtchen und den Sajikis die Tequila-Rationen. Während des Spiels merken Sie davon nur wenig. Statt einer Tequilabrennerei errichten Sie eine Konditorei oder eine Schnapsbrennerei. Für jeden Stamm gibt es eine eigene

Kampagne, die aus neun Missionen besteht. Davon können Sie sieben in Reihe spielen. Jeweils einmal spaltet sich der Missionsbaum auf, wobei Sie die Wahl zwischen einem militärischen und einem Wirtschaftseinsatz-Zweig haben.

Entwicklung ohne Risiko

Am Anfang jeder Mission erhalten Sie eine Vorgabe. Mal soll Ihr Volk auf 60 Mitglieder anwachsen, ein anderes Mal gilt es, 100 Stück Seife zu produzie-

Gebete im **Tempel** garantieren Ihnen die Gunst der Götter. Bei genügend Wohlwollen erhalten Sie kleine Wunder.



Mick Schnelle



Wo ist die Herausforderung?

Wenn man die ersten paar Missionen spielt, merkt man gar nicht, wie wenig man tatsächlich selbst zum Sieg beiträgt. Aber von dem

Moment an, ab dem ich testweise nur noch wenig eingriff, wurde mir klar, dass ich eigentlich nicht verlieren konnte. Die Computergegner sind extrem passiv, die eigenen Untertanen mindestens genauso anspruchslos.

Einige Gebäude wie die Fischerei oder die Verteidigungsanlagen benötigen Sie nie. Reine Wirtschaftsaufträge haben Sie mithilfe der Zeitbeschleunigung binnen einer halben Stunde absolviert, Militärmissionen dauern ein wenig länger. Spannung kommt dabei nicht auf. Wer sich noch nie an ein Aufbau-spiel gewagt hat, kann zu Die Völker 2 greifen – Erfolg und Kurzweil garantiert. Alle anderen spielen Siedler 4 oder warten auf Anno 1503.



Ein Trupp unserer Amazonen rückt den Sajikis auf der Mauer mit durchschlagskräftigen **Kanonen** zu Leibe.



ren. Der Spielverlauf ist dabei stets gleich. Sie geben Wohnhäuser in Auftrag, damit die Bevölkerung wächst. Die bilden Sie in der Schule zu Holzfällern, Steinmetzen, Trägern und anderen genreüblichen Berufen aus. Ein extra angeheuerter Forscher ersinnt gegen eine tägliche Ration Gold immer neue Gebäudearten samt zugehörigen Jobs. Zweimal im Spiel dürfen Sie die Entwicklungsstufe Ihres Volks erhöhen, wodurch neue Gebäudetypen erforschbar werden. Laut Anleitung steigen dabei auch die Ansprüche der Bewohner – zu spüren ist das so gut wie nicht. Bevor auch nur ein Einwohner aufgrund schlechter Laune das Dorf verlässt, haben Sie die Missionsziele locker erreicht.

Arme Ritter

Die Völker 2 spielt sich erheblich indirekter als sein Vorgänger. Sie tun nicht viel mehr, als Bauplätze für Produktionsstätten vorzugeben und den Einwohnern eine Ausbildung zuzuteilen. Das ändert sich nur dann, wenn Sie aufgefordert sind, die bösen Nachbarn anzugreifen. Dazu müssen Sie Entwicklungsstufe 2 erreicht haben und eine Burg errichten lassen. Sodann wird sich ein Ritter samt Gefolge melden, den Sie gegen Bares anheuern. Seine zusätzlichen Forderungen an Gold oder Waren können Sie in aller Ruhe ignorieren. Denn bis der Rittersmann erobert den Dienst quittiert, haben er und seine Mannen ihre



Eine funktionierende **Pimmon-Siedlung** im Überblick. Der **Rauch** zeigt an, welche Häuser von den Blauhäuten bewohnt sind.

Aufgabe längst erfüllt. Die Gegner verschanzen sich stets gut hinter Palisaden und Wachtürmen. Aber immer gibt es ein Hintertürchen, durch das Sie mit Ihrem Helden eindringen können. Dann befehlen Sie ihm per Mausklick, das feindliche Rathaus anzugreifen. Wenn das zerstört ist, haben Sie die Mission gemeistert.

Handel leicht gemacht

Ganz egal wie erfolgreich Ihr Volk ist, werden Sie doch gelegentlich gezwungen sein, bestimmte Waren (meist Gold

oder Stahl) erhandeln müssen. Dazu bieten Sie irgendeins Ihrer Produkte an und warten ab, wer auf den Handel eingeht. Am leichtesten kommen Sie mit dem Händler ins Geschäft. Der tauscht gern, hat dafür hohe Preise. Da er alles nimmt, müssen Sie nur tonnenweise überflüssige Rohstoffe wie Holz oder Stein abbauen lassen, und Sie erhalten die gewünschten Waren.

Bis zu acht Teilnehmer dürfen an einer Mehrspielerpartie via Netzwerk oder Internet teilnehmen. Vor Beginn des Spiels legen Sie fest, welche Entwicklungsstufe maximal erreicht werden kann, ob im Deathmatch gekämpft wird oder aber das meiste erwirtschaftete Gold zählt. Der Computer springt als recht passiver Gegner auf Wunsch für fehlende Teilnehmer ein. **MIC**



Zwei Rammbocktrupps gleichzeitig greifen das gegnerische **Rathaus** an.

Die Völker 2

Genre: Aufbauspiel	Anspruch: Einsteiger	Sprache: Deutsch
Entwickler: Jowood	Publisher: Jowood, (0190) 77 18 82	Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

☐ Internet (8 Spieler)
 ☐ Netzwerk (8 Spieler)
 ☐ Modem (0 Spieler)
 ☐ an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Zeitspiel, Deathmatch, Spiel um das meiste Gold

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
32 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Anno 1602 Königsed. (88%, GS 12/99)
 Wundervolle Verknüpfung von Aufbau und Handel mit einer Prise Strategie, niedliche Grafik.

Die Siedler 4 (88%, GS 4/01)
 Kampflastiger als Anno 1602, mehr Mikromanagement, tolle Zwischensequenzen.

WERTUNG

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

Standard-Aufbau ohne echte Herausforderungen.

68% SPIELSPASS

Verbrechen lohnt sich doch

Gangsters 2

Vendetta in Echtzeit: Rächen Sie den Tod Ihres Vaters, und gaunern Sie sich in 20 Missionen vom Kleinstadt-Gangster bis zum Paten.



Nur mit gut ausgerüsteter Gang hat ein Angriff auf das gegnerische **Hauptquartier** Erfolgschancen.

Die ehrenwerte Gesellschaft trauert. Der Pate ist tot – heimtückisch ermordet. Klar, dass Sie sich das als Sohnemann des Verblichenen nicht gefallen lassen. In den 20 Missionen von **Gangsters 2** errichten Sie ein neues Verbrecher-

Syndikat, um die Ehre der Familie wieder herzustellen.

Wirtschaftsfaktor Z 2

Mit seinem mäßigen Vorgänger hat **Gangsters 2** praktisch nichts mehr zu tun. Aus der Wirtschaftssimulation wurde ein Echtzeit-Strategiespiel, das in vielerlei Hinsicht **Z 2** ähnelt. Während sich im Spiel der Bitmap Brothers Roboter die Blechschädel weich klopfen, tragen Sie in **Gangsters 2** Zwistigkeiten mit angeheuerten Verbrechern plus Schläger-Begleitung aus. Statt um Fahnen kämpfen Sie mit der Konkurrenz um Schlüsselhäuser, die Ihnen die Kontrolle über den jeweiligen Stadtbezirk samt Gebäuden bringen.

Geschäfte liefern Schutzgeld, Sportstudios den Schläger-Nachwuchs und Waffenläden die nötige Grundausrüstung. Einige Einrichtungen können Sie unter dem Deckmantel der Legalität in ertragreichere Casinos oder Schnapsbrennereien umfunktionieren. Denn nur ein

wirtschaftlich solides Syndikat ist konkurrenzfähig. Tag- und Nachtwechsel sowie die allgegenwärtige Polizei zwingen zu überlegten Aktionen. Wegen der fehlenden Zeitbeschleunigung benötigen Sie für gut getimte Verbrechen allerdings auch einiges an Geduld.

Familienzuwachs

Einen Großteil der Konflikte tragen Sie in hektischen Straßenschlachten aus. In klassischer Echtzeit-Manier schicken Sie Gangster und Schläger per Pedes oder Auto in Richtung Feind. Mit teuren, aber effektiven Waffen wie Tommy-Gun oder Dynamit versuchen Sie, die numerische Überlegenheit der Gegner auszugleichen. Natürlich dürfen PC-Paten auch subtilere Methoden anwenden, um die Konkurrenz aus der Stadt zu werfen. Sprengstoffanschläge, Bestechung und Kidnapping sind nur ein kleiner Teil des Gangster-Repertoires. Für den Erfolg dieser Aktionen

und auch der Kämpfe sind die Fähigkeiten Ihrer Gang-Mitglieder entscheidend. Zwischen den Missionen können Sie Charakterwerte gegen gewonnene Erfahrungspunkte verbessern und liebe-gewonnene Söldner für die nächsten Einsätze in den Kreis der Familie aufnehmen.

Nicht nur die Komplexität des Programms erschwert den Einstieg ins Milieu, auch die antiquierte Iso-Graphik erfordert Überwindung. Multiplayer-Gangster kämpfen per Modem, Netzwerk oder Internet um die Stadt. **HK**



Auf der schmucklosen Übersichtskarte lässt sich Ihr **Verbrechersyndikat** am besten verwalten.

Heiko Klinge



Gute Wahl für PC-Paten

Mamma mia, der Beitritt zu Don Klings Festplatten-Familie verlief für Gangsters 2 alles andere als unproblematisch. Die ersten zwei Einführungsmissionen sind langweiliger als ein Nadelstreifenanzug, die Grafik ist altbackener als eine Pizza mit abgelaufenem Haltbarkeitsdatum.

Doch gerade als ich Eidos' Gauner aus der Sippe werfen wollte, überzeugten sie mich doch noch mit einer cleveren Mischung aus Echtzeithektik und herrlich verschlagener Wirtschafts-Strategie. Dank der vielen kriminellen Eingriffsmöglichkeiten fühlt man sich schnell wie Al Capone persönlich. Gangsters 2 inszeniert für PC-Paten die derzeit besten Verbrechen.

Gangsters 2

Genre: Echtzeit-Strategie Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Entwickler: Hothouse Publisher: Eidos, (01805) 22 31 24 Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (2 Spieler) an einem PC (0 Spieler)
4 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Territorium, Verteidigen und Zerstören

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM 565 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 565 MByte Installationsgröße	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 565 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Raub (58%, GS 3/01)
Steriles Iso-Verbrechen mit einigen Adventure-Elementen und vielen Design-Mängeln.

Der Clou 2 (64%, GS 6/01)
Fordernde Knobel-Diebstähle mit Macken inmitten einer hässlichen 3D-Stadt.

WERTUNG

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

Bieder verpackte, aber unterhaltsame Strategie-Gaunerei.



In meinem Quadranten bin ich Kapitän

Star Trek Dominion Wars

Schiffe versenken à la Deep Space 9: Konfigurieren Sie authentische Star-Trek-Raumschiffe, um sie dann durch taktische Flotteneinsätze zu bringen.

Heinrich Lenhardt

Spar Trek



Auf dem riskanten Kurs zwischen Echtzeit-Taktik und Mager-Simulation hat sich Dominion Wars im Alpha-Quadranten verfliegen. Das Spielprinzip bietet von allem etwas, aber nichts ist richtig toll gemacht, und das Missionsdesign schwankt zwischen Erkundungs-Leerlauf und Massenschlacht-Hektik. Es gibt durchaus spannende Momente, und die Flottenkonfiguration macht Spaß (»Kann ich mir noch 'ne Galaxy leisten?«).

Doch die Übersichts-Probleme nerven genauso wie die nahezu versenkte Lizenz. Schmal-spur-Präsentation und unpackende Stückwerk-Story sind eine üble Kombination. Selbst Star-Trek-Fans dürften den Dienst verweigern und auf bessere Spiele warten: Strategen hoffen auf Armada 2, Kapitänsanwärter hingegen auf das simulationslastige Bridge Commander.

Plötzlich schalten wir das Cloaking-Aggregat aus. Die wütend hinter uns her ballenden Feinde ahnen nicht, dass sie in eine Falle tappen: Wir locken die Knaben in die Reichweite von zwei Galaxy-Schiffen, die nahebei lauern.

Zank im Quadrant

Im neuen Star-Trek-Spiel **Dominion Wars** bauen Sie keine Riesenflotten, sondern kommandieren rund ein halbes Dutzend Raumschiffe. Da Sie Flugmanöver anordnen und Schadensanzeigen für sechs Schiffsbereiche im Auge haben müssen, kommt eine dezentale Prise Simulationsfeeling auf. Das Szenario stammt aus der Fernsehserie **Deep Space 9**: Die Allianz aus Dominion und Cardassianern würde liebend gerne den Alpha-Quadranten erobern, was die Herrschaften vom menschlich-klingonischen Bündnis für keine gute Idee halten. Jede der beiden Seiten hat eine eigene Kampagne mit jeweils zehn Missionen.

Aufpreis-Extras an Bord

Nach dem Einsatz-Briefing, das trockener ist als Schiffszwieback aus dem Replikator, stellen Sie Ihren Verband zusammen. Jedes der vier Völker hat fünf Schiffstypen mit eigenen Werten in den drei Kategorien Bewaffnung, Schutzschilde und Schnelligkeit. Pro Pott ernennen Sie einen Captain und kaufen Zusatzausrüstung, um etwa Phaser-Reichweite oder Schildstärke auszubauen. Je besser Mensch und Material, desto höher die Rechnung – einen Diskredit haben Sie nicht.

Gebrauchtschiff-Klau

Große Freude bereitet das Kapern feindlicher Schiffe. Dazu schießen Sie zunächst Waffen und Schilde beim Gegner lahm und beamen dann einen Trupp rotbetrackter Sicherheitsoffiziere rüber. Nach einer kurzen Enter-Wartepause gesellt sich der Ex-Feind zu Ihrer Flotte.

Die Standardkamera ist direkt hinter dem gesteuerten Raumschiff geparkt und fängt recht schnittiges 3D-Phaser-Gebrutzelt samt Schadensdarstellung ein. Die Übersicht bleibt allerdings selbst in der alternativen taktischen Ansicht durchwachsen. Vorsicht, Hektik: Leider lässt



Durch das Kapern **gegnerischer Einheiten** bauen Sie Ihre Flotte mitten im Einsatz aus. Dieser Tonga-Pott hört jetzt auf unser Kommando.

sich das Geschehen nicht anhalten, um in Ruhe Kommandos zu geben. Im Notfall regulieren Sie den einstellbaren Schwierigkeitsgrad nach unten. **HL**

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

Mit aktivierter Tarnvorrichtung schleicht sich unser klingonischer K'Vort'-Kreuzer an die beiden Cardassianer-Einheiten der Keldon-Klasse heran.



Unser Verband muss zwei Truppentransporter im Anflug auf die heftig umkämpfte Raumstation **Deep Space 9** beschützen. Leider hält sich die Übersicht bei solchen Großschlachten in Grenzen.

Star Trek DS9: Dominion Wars

Genre: Echtzeit-Taktik Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Englisch (Dt. i. V.)
Entwickler: Gizmo Games Publisher: Simon&Schuster, simonsays.com Preis: ca. 120 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (1 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Cooperative, Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz 64 MByte RAM 80 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 525 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 525 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Star Trek Armada (78%, GS 5/00)
Altbewährte Echtzeitstrategie-Kost in Trek-Kulisse. Solider Spaß, wird demnächst fortgesetzt.

Klingon Academy (84%, GS 8/00)
Sie steuern nur ein Raumschiff, das dafür detaillierter simuliert wird. Coole Videosequenzen.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Befriedigend

Halbgarer Mix aus Taktik und Simulation mit lauer Story.



Economic War

Staatenlenker im Icon-Stress.



Rund um den Berliner Reichstag stehen die Botschaften der Handels-Partner.

Der Brioni-Anzug von Kanzler Schröder oder die Kluft von 24 anderen Staatschefs ist in der Wirtschafts- und Politik-Simulation **Economic War** Ihre Arbeitskleidung. Der Echtzeit-Auf-

bau Ihres Landes steht an erster Stelle. In Fabriken und Farmen produzieren Sie 42 Güter – Arbeitskräfte und Rohstoffe vorausgesetzt. Propaganda-Kampagnen und moderate Steuersätze garantieren die innere Sicherheit. Um internationale Absatzmärkte zu schaffen, postieren Sie in bis zu sieben Staaten Botschafter. Die nehmen auch an Abstimmungen über Embargos und Entwicklungshilfe teil. Ist Ihr Ruf bei den Nachbarn gut, kommt der Welthandel schnell in Schwung. Der ist neben Steuern Ihre einzige Einnahmequelle. Jedes der vielen hereinkommenden Angebote müssen Sie manuell mit fizzeligen Icons annehmen. In heißen Spiel-Phasen fällt da in der Hektik das ein oder andere Geschäft unter den Tisch. **MS**

Markus Schwerdtel

Hübsch hektisch

Politiker sein macht Spaß! Noch vor dem Frühstück habe ich ein Handels-embargo gegen China verhängt und einen Krieg mit Kanada angezettelt. Die etwas kleinteilige, aber brauchbare Grafik verschafft schnell Überblick im eigenen Land. International wird es aber aufgrund der vielen Icons und Statistiken schnell unübersichtlich. Nach dem spaßig-leichten Einstieg fehlt es den anfangs interessanten Szenarios jedoch langfristig an Spieltiefe.

Economic War

Genre: Wirtschaftssimulation **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Monte Christo **Publisher:** Noch nicht bekannt **Preis:** ca. 70 Mark

MULTIPLAYER

☐ Internet (6 Spieler) ☐ Netzwerk (6 Spieler) ☐ Modem (0 Spieler) ☐ an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

☐ Voodoo 2 ☐ TNT ☐ G400 ☐ Voodoo 3 ☐ TNT 2 ☐ Geforce ☐ Voodoo 5 ☐ Radeon ☐ Geforce 2

MINIMUM

CPU mit 200 MHz
 32 MByte RAM
 200 MByte Installationsgröße

STANDARD

CPU mit 300 MHz
 64 MByte RAM
 200 MByte Installationsgröße

OPTIMUM

CPU mit 400 MHz
 64 MByte RAM
 200 MByte Installationsgröße

WERTUNG

Grafik: ☐ Befriedigend
 Sound: ☐ Gut
 Bedienung: ☐ Ausreichend
 Spieltiefe: ☐ Befriedigend
 Multiplayer: ☐ Befriedigend

Spaßige, aber zuweilen hektische Wirtschafts-Simulation.

61%
 SPIELSPASS

Golf Resort Tycoon

Abgegraster Möchtegern-Themenpark.

Ungemähter Rasen. Zertrampelte Petunien. Und jetzt auch noch Maulwürfe. Was schon Schrebergärtner in Rage bringt, geht beim Betreiber eines Golf-Freizeitparks so richtig ins Geld. Im Aufbauspiel **Golf Resort Tycoon**, das Activations Billigspiel-Abteilung in Amerika veröffentlichte, heuern Sie nicht nur inbrünstig mähende Gärtner und energische Schädlingsbekämpfer an. Die Kundschaft isst und trinkt auch gerne, sucht schlägerringend nach Toiletten und steigt in Hotels ab.

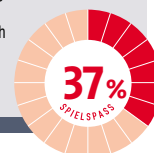
Der Spielablauf ist aber viel zu durchsichtig und langweilig. Sie warten einfach, bis genug Knete auf dem Konto zusammengerieselt ist, kaufen dann das nächste Upgrade und wiederholen diese Prozedur x-mal. Die holprig animierten Gäste beim Golfen zu beobachten hat zwar einen gewissen medi-



Ein Biergarten besänftigt den Golfer-Rückstau.

tativen Charme – aber da kann ich genauso gut den Grashalmen in meinem Vorgarten beim Wachsen zusehen. **HL**

Genre: Aufbauspiel
Publisher: Activision, (01805) 22 51 55
Preis: ca. 30 Mark
Anspruch: Einsteiger
Spieler: Einer
Sprache: Englisch
Minimum:
 CPU mit 200 MHz
 32 MB RAM



Merchant Prince 2

Wirtschaftsspiel jenseits des Verfalls.

Da hat doch jemand bei Take 2 im Keller gewühlt! Unter dem Staub der Spielegeschichte muss er dabei das Wirtschaftsspiel **Merchant Prince** gefunden haben. Schnell machten fleißige Entwickler das alte DOS-Programm unter Windows lauffähig und malten eine 2 auf die Spielepackung. So ähnlich muss **Merchant Prince 2** entstanden sein. Am vermoderten Spielkonzept hat sich fast nichts geändert. Wie Anno 93 kaufen und verkaufen Sie Waren rundenweise in Venedig und Umgebung. Mit etwas Glück finden Sie auf Reisen wertvolle Reliquien. Wenn Sie über das nötige Kleingeld verfügen, können Sie sich bis zum Papst hochbestechen. Oder Sie hetzen Soldaten auf Nachbarstädte. Das Ganze wird dramatisch unspektakulär in Szene gesetzt: Mehr als unübersichtliche Menüs und eine



Brrr, so hässlich müssen Spiele nicht aussehen.

dröge Übersichtskarte werden Sie nicht finden. Ein Rat an Take 2: Versenkt das öde Ding bitte wieder in der Spielgruft. **MIC**

Genre: Wirtschaftssimulation
Publisher: Take 2, (0190) 87 32 68 36
Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 166 MHz
 32 MB RAM

