

## Sim Raumstation

# Startopia

Abgebrühte Aufbauspieler managen Städte, Rummelplätze und Eisenbahnen schon im Schlaf. Jetzt geht's ab ins Weltall.



Auf Video-CD:  
Video-Special

Fast alle Planeten des bekannten Universums liegen in Schutt und Asche – bis auf ein Netz teilweise verlassener Raumstationen. Eine solche sollen Sie im Aufbauspiel **Startopia** wieder auf Vordermann bringen. In eine leer stehende Sektion der interstellaren Raststätte beamen Sie Kisten mit Bauteilen und Arbeitsrobotern, so genannten Scuzzers. Dann kann der Aufbau in bunter 3D-Grafik beginnen. Am Anfang steht die Wiederherstellung der Energieversorgung per Kraftwerk. Besucher Ihrer Station verlangen auch nach Duschen und Schlafräumen; ohne diese Annehmlichkeiten bleiben die Leute Ihrer Siedlung fern und docken mit ihren Schiffen bei der Konkurrenz an. Wenn es in Ihrer Sektion eng wird, kaufen Sie einfach ein weiteres leeres Segment der Raumstation dazu. Was dann auf Ihrem Bildschirm herumwuselt, gehört einer der

zehn Zivilisationen an, die jeweils besondere Bedürfnisse und Fähigkeiten haben. Besonders talentierte Außerirdische heuern Sie für Ihre Betriebe an, beispielsweise eine hübsche Sirene als Hostess. Im fertigen Spiel sollen 40 Einrichtungen zur Verfügung stehen.

## Auf drei Ebenen

Jede Sektion der Raumstation hat drei Decks. Auf der untersten Ebene kommen die Reisenden an. Hier stehen Versorgungsgebäude wie der Raumhafen, aber auch ein Gefängnis für Störenfriede. Je reibungsloser der Betrieb hier funktioniert, desto mehr Gäste wollen Ihre Siedlung bevölkern. Auf Ebene zwei geben sich die Besucher ganz dem Vergnügen hin. Wenn die Aliens in der Disco abhotten oder in der Piano-Bar Cocktails schlürfen, sprudeln ordentlich Credits in die Kasse. Erholung anderer Art

wartet auf dem obersten Stockwerk: Im Biodeck erfreuen sich die Durchreisenden an lieblichen Landschaften. Sie sorgen als Gartendesigner dafür, dass sich die Angehörigen der zehn Alien-Rassen auch wohl fühlen. Dafür verändern Sie Temperatur und Luftfeuchtigkeit. Auch kleine Seen sollen Sie anlegen können, in denen dann die Besucher planschen.

## Konkurrenzdruck

Schon jetzt haben die Entwickler eine Menge Details in **Startopia** eingebaut. In der Bar klimpert ein Androiden-Pianist auf einem schwebenden Flügel. Im Kasino weinen die Verlierer vor Wut. Leider wirtschaften auf den anderen Raumstationen noch weitere Manager, die mit Ihnen um die Gunst der Reisenden buhlen. Deshalb soll es in den meisten der zehn Missionen darum gehen, die Konkurrenz auszubooten. Manchmal müssen Sie auch nur eine Mindestanzahl an Besuchern erreichen. Bis zu vier Bauherren sollen im Netz um die Wette managen können. **MS**



Die bezaubernden **Sirenen** kümmern sich im Liebesnest um das kleine graue Alien.



Auf dem **Biodeck** wachsen Bäume und Gräser. Hier erholen sich die Gäste von ihren Reisen.



Der **Generator** im Hintergrund versorgt Gebäude wie das Restaurant vorne links mit Strom.

## Startopia

**Genre:** Aufbauspiel **Hersteller:** Eidos  
**Termin:** 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

**Markus Schwerdtel:** »Startopia spielt sich wie eine Mischung aus Theme Park World und Sim City. Die skurrilen Aliens und Gebäude sind ein Blickfang erster Güte. Hoffentlich sorgen die Entwickler durch geschicktes Missions-Design auch für genügend Langzeitmotivation.«