

Siedler-Konkurrent aus Österreich

Die Völker

Drei Fantasy-Rassen der knuddeligen Art treten demnächst gegen die Aufbau-Legenden Anno 1602 und Siedler 3 an.



Beim Länderspiel der Aufbaustrategie steht's unentschieden. Nachdem das Team Max Design (Österreich) mit **Anno 1602** in Führung ging, erzielte Blue Byte (Deutschland) mit **Siedler 3** den Ausgleichstreffer. Bald betritt die Wiener Mannschaft von Jowood den Rasen – ihr Aufbauspiel **Die Völker** soll ebenfalls an der Tabellenspitze mitmischen.

Völkerball zu Dritt

In **Die Völker** kabbeln sich drei Nationen um die Macht: leichtbekleidete Amazonen, blauhäutige Pimons im Ork-Look und das Insekten-Völkchen der Sajjks. Sie übernehmen in je einer Kampagne das Kommando über die gewählte Partei, errichten Gebäude, bilden Handwerker, Forscher und Truppen aus und bauen Rohstoffe ab. Im Gegensatz zu **Siedler 3** und **Anno 1602** steuern Sie auch die Zivilisten direkt. Die Fantasy-Bauwerke und Einheiten unterscheiden sich nur optisch von denen der Konkurrenz – bis auf wenige Aus-



Im Dorf der Pimons herrscht hektische Betriebsamkeit. Die Wege trampeln sich die Bürger selber.

nahmen haben sie die gleichen Funktionen und Fähigkeiten. Wie so oft können Sie zunächst nur wenige Gebäudetypen errichten. Wenn Sie aber Labors bauen und mit Forschern besetzen, klettern Sie den Technologiebaum hinauf. Fortan dürfen Sie auch Wachtürme, Handelsposten oder Schnapsbrennereien hochziehen.

Friede, Freude, Sahnetorten

Jede Nation kann eine bestimmte Spezialität herstellen. So sind die Amazonen berühmt für ihre Sahnetorten, auf die auch die Konkurrenten fliegen. Mit Handelskarawanen tauschen Sie deshalb eifrig Luxusgüter, um

Ihre Untertanen bei Laune zu halten. Falls deren Moral sinkt, zerdeppern sie schon mal Bauwerke. Zum Glück gibt's Polizeistationen, in deren Umkreis Cops für Ordnung sorgen. Kasernen bilden Echsenreiter, Schwerträger und Armbrustschützen aus; derzeit ist je ein halbes Dutzend Truppentypen in Planung. Die Krieger werden mit steigender Kampferfahrung immer besser.

Die Spielgrafik ist extrem knuddelig. Stufenlose Zooms sichern den Überblick, fordern aber ihren Hardware-Tribut: Unter einem Pentium 166 treten die Völker kaum an, 3D-Karten werden unterstützt. Momentan überlegen die Entwickler, Tag- und Nachtwechsel einzubauen. Falls das geschieht, könnte das Insektenvolk beispielsweise im Dunkeln besser sehen und kämpfen. **MD**



Amazonen wehren sich gegen Reiter und Infanterie.

Die Völker

Genre: Aufbauspiel

Termin: Mai '99

Hersteller: Jowood

Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Jowoods Aufbauspiel dürfte vor allem Solisten ansprechen, die bei Siedler 3 Handel, Forschung und Diplomatie schmerzlich vermisst haben.«