

Animalisches Management

Zoo Tycoon

Tiere suchen ein Zuhause. Als Direktor eines Wildparks kümmern Sie sich um das Wohlergehen Ihrer Schützlinge und verbinden Ökologie mit Ökonomie.



Die Löwen sind los! Damit die Bestien auf keinen Fall einen Besucher verletzen, sollten Sie die gefährlichen Raubkatzen per Mausclick zurück ins Gehege befördern.

Wirtschaftsspiele mit wilden Kreaturen kommen scheinbar langsam in Mode. Doch während Fishtanks **Wild-life Park** noch bis nächstes Jahr auf sich warten lässt, können Sie in Microsofts **Zoo Tycoon** bereits im Oktober beweisen, dass Sie der geborene Zoodirektor sind. Wir haben mit einer weit fortgeschrittenen Betaver-

sion schon mal ein paar exotische Viecher angesiedelt.

Genügsame Affen

Am Anfang ist das Kassenhäuschen. Dahinter regiert öde Leere auf einer un bebauten Wiese, die Sie in einen florierenden Tierpark verwandeln sollen. Zum Glück haben Sie ein wenig Kleingeld zur Verfügung, mit

dem Sie das erste Gehege errichten. Ein simpler Zaun, etwas Walderde und zwei, drei Bäume genügen, um ein paar Schimpansen anzusiedeln. Damit die Affen auch glücklich sind, kaufen Sie ihnen noch ein Klettergerüst und teilen der Herde einen Tierpfleger zu. Der kümmert sich fortan um Nahrung und Reinigung. Jetzt noch flugs einen Getränkestand und eine Burgerbude errichten, einen Weg anlegen – schon können die ersten Besucher kommen.

Artgerechte Haltung

Die menschlichen Gäste sorgen mit ihrem Eintrittsgeld dafür, dass Sie sich nach und nach weitere Anlagen für die 40 verfügbaren Tierarten leisten können. Nicht alle sind so genügsam wie die Menschenaffen: Krokodile etwa erwarten eine ausgewogene Mischung aus Sumpfland mit Wasserbereichen. Polarwölfe fühlen sich nur auf Schnee wohl, und Bären wollen Bäume nebst ein paar Hügeln zum Klettern. Damit die wilden Kreaturen sich nicht selbstständig machen und ihren Lebensbereich verlassen, müssen Sie darauf achten, immer den richtigen Zaun zu errichten. Für Flamingos reicht ein handelsüblicher Gartenzaun, Tiger sollten dagegen hinter dicken Plexiglasscheiben ge-

halten werden. Unser Versuch, Alligatoren mit Maschendraht am Entweichen zu hindern, scheiterte kläglich. Schreiende Besucher, die um ihr Leben rannten, waren die Folge. Mit einem beherzten Mausclick konnten wir die Handtaschen in spe aber wieder zurück in ihr angestammtes Gehege befördern.

Der **Zoo Tycoon** orientiert sich stark am Kirmesmanager **Rollercoaster Tycoon**. Spielerisch ist das kein Problem, erfreut sich Microproses Achterbahnbastelei doch nach wie vor großer Beliebtheit. Grafisch ist die Wahlverwandschaft allerdings eine Last. Denn die hausbäckene 2D-Iso-Optik reißt im Zeitalter geschmeidig animierter Polygonorgien keinen Tierfreund mehr vom Hocker. Beim Test muss sich zeigen, ob das hoch motivierende Spielkonzept über die trübe Grafik hinweg helfen kann. **MIC**



Zu jedem Tier können Sie Hintergrundinfos abrufen.



Hier legen wir ein Tiefwasserbecken an. Das macht die Eisbären glücklich.

Zoo Tycoon

Genre: Wirtschaftssimulation **Entwickler:** Microsoft
Termin: Oktober 2001 **Ersteindruck:** Gut

Mick Schnelle: »Microsofts Zoo-Management hat mir in der Preview-Version bereits viel Spaß gemacht. Vor allem das Austüfteln der optimalen Gehege-Ausstattung ist genauso reizvoll wie interessant. Die biedere Iso-Grafik sollten die Entwickler aber noch überarbeiten.«