

Strategie

Jörg Langer



Gute Diebe, schlechte Diebe

Die Ähnlichkeiten von **Die Völker** zu **Siedler 3** sind frappierend. Aber die drei putzigen Völker machen große Lust aufs Spielen, ein gutes Wirtschaftssystem und spannende Kämpfe tun ihr übriges. Doch was, wenn schlecht geklaut wird? Dann kommt ein **Land der Hoffnung** dabei heraus. Es reicht halt nicht, in Anzeigen frech »Arno siedelt um« (liest sich beim Überblättern wie »Anno ...«) zu behaupten. Ich hoffe, der Anno-1602-Siedler-3-Boom bringt in Zukunft nicht noch mehr trübe Plagiate dieser Couleur hervor.

Knapp an den Top 25 scheiterte **Street Wars**, der Nachfolger zu **Constructor**. Wem **Sim City 3000** zu seriös und **Gangsters**

zu dröge ist, der wird bei Acclains fröhlichem Immobilien-Krieg fündig. Für Spezialisten gut geeignet sind **Airline Tycoon First Class** (Neuaufgabe der Flughafen-WiSim), **Fleet Command** (Moderner Seekrieg) und **Birth of the Federation** (Weltallstrategie für Trekkies). Ich warte lieber auf **Dungeon Keeper 2** – die Vorab-Testversion wollte Bullfrog wiederhaben, aber Producer Nick Goldsworthy hat fest versprochen, daß das Spiel bis Juli im Laden steht.

Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und Strategische Planung.«
[Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
9	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/97	88%
10	Incubation	Taktik	11/97	87%
11	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
12	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
13	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
14	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
15	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
16	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
17	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
18	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
19	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
20	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
21	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
22	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
23	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Die Völker	Aufbauspiel	NEU	81%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Titel-Story

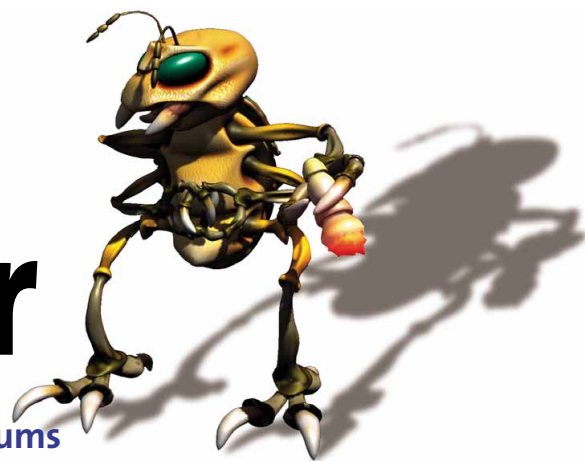
Dungeon Keeper 2	72
Durch Monsteraugen	78

Tests

Die Völker	92
Birth of the Federation	94
Fleet Command	96
Street Wars	98
Land der Hoffnung	99
Airline Tycoon First Class	100
Rubik's Games	133
Topwords	133
Final Demand	133

Amazonen, Ameisen und Aliens

Die Völker



Drei Völker kämpfen auf einem fernen Planeten ums

Überleben und um die Gunst Siedler-verwöhnter Spieler.

Auf Bonus-CD:
Video-SpecialWir bitten zur **Schlacht**: Amazonen und Sajiki hauen sich nahe der Grenze die Hücke voll.

Und schuld ist nur der Storch: Weil der gefiederte Evolutionsbote schlampert, landen drei grundverschiedene Spezies auf ein und demselben Planeten. Die naturverbundenen Amazonen, die steinzeitlichen Pimmons und die Kampfinsekten der Sajiki sind sich von Anfang an spinnefeind. Zunächst haben die gestrandeten Völker aber besseres zu

tun, als sich mit Händen und Klauen gegenseitig die Hölle heiß zu machen. Weil's auf dem fremden Himmelskörper eigentlich ganz schnuckelig ist, steht die Gründung einer Zivilisation weit oben auf der Tagesordnung.

Es gibt viel zu tun

Beim Aufbauspiel **Die Völker** führen Sie drei Nationen durch je eine Kampagne mit

zehn Missionen. Langweilige »nur ein Volk darf überleben«-Vernichtungsmissionen bestreiten Sie zum Glück selten; statt dessen müssen Sie mal ein bestimmtes Gebäude bauen, mal eine marode Stadt sanieren, dann eine mystische Kultstätte besetzen. Eine verbindende Hintergrundgeschichte gibt's allerdings nicht. Je nach Aufgabenstellung fangen Sie bei Null an oder beginnen schon mit einer rudimentären Stadt.

Alle hören auf Ihr Kommando

Kernstück Ihrer Gemeinde ist das Haupthaus, das – wie beim Vorbild **Siedler 3** – gleichzeitig als Lager herhalten muß. Zur Grundausstattung gehören außerdem zwei Träger und ein Baumeister. Ihre Untergebenen können Sie direkt steuern, mit der rechten Maustaste kommandieren Sie einzelne Figuren oder Gruppen an den gewünschten Ort. Dort erledigen sie automatisch die jeweils sinnvolle Aufgabe: Mit

Klick auf eine Baustelle fängt der Baumeister zu werkeln an, Träger laufen zum Lager und holen Material. Auch ohne expliziten Auftrag kümmern sich Ihre Arbeiter um alle anfallenden Jobs.

Stock und Stein

Damit Ihre Bevölkerung wächst, bauen Sie Wohnhäuser für den Träger-Nachwuchs. Alle Gebäude können Sie frei innerhalb Ihres Territoriums platzieren; Ihre Arbeiter eilen dann zum Bauplatz und errichten in Windeseile den neuen Trakt. Die Handwerker benötigen für ihre Arbeit die Grundrohstoffe Holz und Stein, in fortschrittlichen Einrichtungen wird zusätzlich Stahl verbaut. Für stetigen Nachschub an Ressourcen sorgen Fachkräfte. In einer Schule bilden Sie Ihre Leute von einfachen Trägern zu Spezialisten aus. Holzfäller roden Wälder, Steinmetze zerklopfen Felsen, Jäger versorgen die Bevölkerung mit Nahrung. Auch viele Gebäude brauchen einen Betreiber – damit etwa im Gasthaus Bier fließt, muß ein Wirt hinter der Theke stehen.

Verwöhntes Volk

Die Ausbildung von Arbeitern und den Betrieb von Gebäuden finanzieren Sie über Steuern, die Ihnen jeder Bürger regelmäßig zahlt. Je mehr Köpfe Ihr Volk zählt, desto mehr Taler klingeln in der Staatskasse. Im Gegen-



Perfekter Überblick über das ganze Dorf dank dem stufenlos **zoombaren** Bildschirmausschnitt.



Jedes Volk hat eine **Spezialität**: die Sajiki züchten eklige Maden, die zu Zigarillos verarbeitet werden.

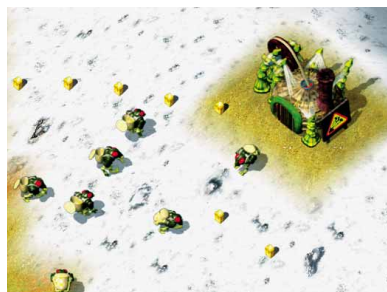


Die naturliebenden **Amazonen** bauen vorwiegend Bretterhütten und sind deshalb besonders auf Holzfäller angewiesen.

zug fordern Ihre Schützlinge aber nach und nach allernachst Annehmlichkeiten. Zunächst besänftigt ein Gasthaus das Gemüt der Massen, später müssen es schon Tempel oder besondere Luxusgüter sein. Jedes der drei Völker stellt nämlich eine einzigartige Ware her: Die Amazonen backen Schokotörtchen aus Kakao, die Pimmons brauen Pilzschnaps, die Sajiki dre-

Handel mit den Konkurrenzgemeinden noch ein paar Goldstücke extra. Wenn Sie Ihre Einwohner darben lassen, füllen bald Kriminelle die Gassen, die keine Steuern zahlen und wahllos wehrlose Träger verprügeln.

Sobald Ihre Wirtschaft brummt, können Sie das überschüssige Geld in den Aufbau einer Soldatentruppe stecken. Kämpfer, Schützen oder Kanonen sind nicht billig, schützen Ihre Stadt aber vor Übergriffen. Ihre Soldaten können Sie einzeln steuern, zu Gruppen zusammenfassen und in Echtzeit auf feindliche Anlagen hetzen. Wenn eine Einheit genügend Treffer gelandet hat, steigt sie im Rang und kämpft fortan zäher.



Minen stehen abseits auf verschneiten Bergen, haben aber regen Warenverkehr.

hen Zigarillos aus Maden. Mit der Landesspezialität stellen Sie nicht nur Ihre eigenen Bürger zufrieden, sondern verdienen sich beim

Der Blick von oben

Die sanften Hügellandschaften von **Die Völker** erinnern stark an **Siedler 3**, dafür hat jeder der drei Stämme ein individuelles Aussehen. Ob die Holzhütten der Amazo-

nen, Steinhäuser der Pimmons oder Kokons der Sajiki, die meisten Gebäude sind schön gezeichnet und zeigen viele witzige Details. Auch Ihre Spezialisten sorgen für Schmunzeln; die Amazonen-Diplomatin trägt beispielsweise einen riesigen Zylinder. Wenn Ihre Gemeinde gut funktioniert, Sie aber gerade untätig auf die nächsten Steuergelder warten, sind Sie

Christian Schmidt



Elegant geklaut

Schauen Sie sich die Bildschirmfotos auf diesen Seiten kurz an, und beantworten Sie dann die Frage: Wel-

ches Spiel war wohl das große Vorbild? Genau, Die Völker sieht Blue Bytes Siedlern auf den ersten Blick so ähnlich, daß sogar manche Kollegen mißtrauisch blinzelten: »Warum zockt der jetzt schon wieder Siedler 3?« Zumindest hat sich der rabiater Ideenklau gelohnt, denn Die Völker spielt sich so flott und eingängig, wie es die hübsche Grafik verspricht. Alle drei Rassen unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten kaum, dafür aber um so mehr in den detailliert-ulkigen Baustilen.

Kein roter Faden

Schade nur, daß Neo auf eine Rahmenhandlung zwischen den Missionen verzichtet hat. Zwar sind die Aufträge nett ausgedacht, im Prinzip spulen Sie aber meist nur das routinierte Basisbau-Programm herunter. Etwas mehr Abwechslung und eigenständige Ideen hätten die Völker zur echten Siedler-Konkurrenz gemacht; so reicht's »nur« zum sehr ordentlichen Aufbauspiel.

zum Zuschauen verdammt: Auf eine Zeitrafferfunktion haben die Entwickler verzichtet. Dafür läßt sich die Spielwelt stufenlos zoomen, so daß Sie auch große Siedlungen überblicken. **CS**

Die Völker

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Neo
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer bis drei (per Netzwerk)		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik		Gut
Sound		
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Gute Alternative für passionierte Aufbauspieler.



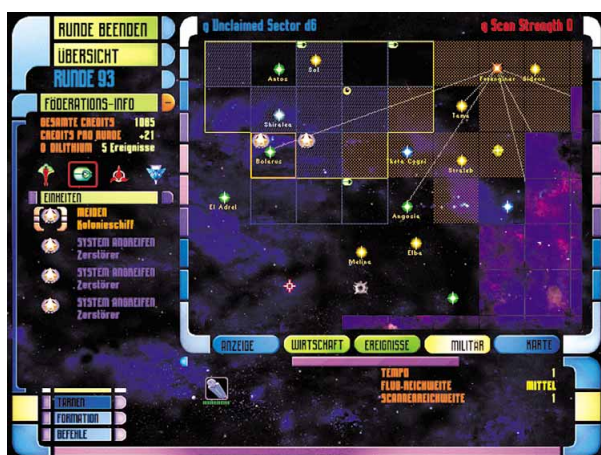
Star-Trek-Rundenkrieg

Birth of the Federation



Futter für Fans: Das erste offizielle Strategiespiel in der Star-Trek-Welt.

Der Hauptbildschirm präsentiert sich je nach gewähltem Volk mit angepaßten Grafiken. Hier sehen Sie die Föderation.



Alle intergalaktischen Imperien fangen mal klein an. Auch die **Star Trek**-Sternenföderation hat ihre Ursprünge in einem eher unbedeutenden Sonnensystem. Das rundenbasierte Strategiespiel **Birth of the Federation** versetzt Sie an den Zeitpunkt, als Menschen und viele andere Völker plötzlich anfangen, im Weltraum Claims abzustecken. Sie steuern wahlweise das Schicksal von Menschen, Klingonen, Romularen, Ferengi oder Cardas-

sianern; weitere aus den Fernsehserien bekannte Rassen tauchen nur am Rande auf. Je nach gewähltem Volk haben Sie leichte Vorteile im Kampf, beim Spionieren oder in der Diplomatie.

Krieg und Frieden

Das Weltall in **Birth of the Federation** ist in zweidimensionale Quadrate unterteilt. In einigen davon hängt lediglich stellarer Nebel, in vielen anderen findet Ihr Erkundungsschiff aber Sonnensysteme vor. Deren Planeten lassen sich besiedeln und, bei ausreichendem Ressourcenvorkommen, mit Fabriken, Wissenschaftsstationen sowie Verteidi-

gungsanlagen bepflanzen. Produktion, Forschungsrichtung und Bestückung mit Waffen oder Sensoren bestimmen Sie in einer Handvoll Menüs. So stoßen Sie allmählich in neue Weiten vor, Ihr Einfluß erweitert sich, und Sie begegnen neuen Rassen. Mit denen schließen Sie per Mausklick Frieden, laden das fremde Volk zu einer festen Allianz ein oder erklären ihm den Krieg. Weltraumgefechte laufen in einem 3D-Modus ab: Als Kommandant lassen Sie Ihr Schiff feuern oder es ein Ausweichmanöver einleiten. Wahlweise können Sie die Scharmützel überspringen, dann berechnet der Computer das Ergebnis. **PS**

Peter Steinlechner



Taktik nur für Trekker

Endlich siedelt mal jemand ein rundenbasiertes

Strategiespiel im Trekkie-Universum an. Wer sich nicht an der trockenen Atmosphäre stößt, bekommt mit **Birth of the Federation** ein ordentliches Spiel. Fans von **Master of Orion** kennen das aber alles ausgefeilter.

Von diversen Lizenz-Schummelleien mal abgesehen (es gibt keine Enterprise) habe ich mich vor allem über die Benutzerführung geärgert – so ist statt des genauen Schiffstyps nur ein Bündnis-Icon zu sehen. Langfristigen Spaß haben nur echte Trekker.

Im rundenweisen 3D-Kampf nehmen Sie den Gegner ins Fadenkreuz.



Birth of the Federation

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: Microprose
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 160 MByte

Spieler: Einer bis fünf (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

Strategie für hartgesottene Trekker.



Schiffe versenken

Fleet Command

Jane's geht fremd. Die Simulationsprofis machen Sie zum Kommandeur einer Hightech-Flotte in taktischen Echtzeit-Gefechten auf hoher See.



Auf der schmucklosen 2D-Kommandokarte verbringen Sie die meiste Zeit.

Alle Simulationen, die Electronic Arts unter dem Jane's-Label in den letzten Jahren veröffentlicht hat, sind top. Mit **Fleet Command** nimmt Jane's jetzt auch das Strategiegenre ins Visier. Doch der Weg zur Spitze führt übers gehobene Mittelfeld.

Ein Hauch von Clancy

Die 34 Szenarien und die vier Einsätze lange Kampa-

gne scheinen einem Roman von Tom Clancy entsprungen. So müssen Sie die indische Flotte davon abhalten, Sri Lanka zu besetzen. Sie sollen Terroristen verfolgen, die ein Kreuzfahrtschiff gekapert haben, oder einen Flugzeugträgerverband sicher durch den Nordatlantik manövrieren. Auf einem vierteilten Bildschirm dirigieren Sie Ihre Schiffe in Echtzeit

auf einer 2D-Karte, während Sie die Aktionen in einem 3D-Fenster verfolgen. Sie starten Aufklärer von Flugzeugträgern, schicken Hubschrauber auf U-Boot-Jagd und greifen als feindlich erkannte Ziele mit allem an, was die Hightech-Waffenküche hergibt.

Mach mal Pause

Der Pausenknopf ist Ihr bester Freund während der Gefechte. Denn Angriff und Gegenattacke laufen oft in Sekundenschnelle ab. Spätestens, wenn Sie fünf Schiffe nebst diverser Flieger gleichzeitig kommandieren wollen, kommt ohne Freeze-Funktion schnell panische Hektik auf. Nicht gerade hilfreich ist dabei die etwas umständliche Kartensteuerung.

Über einen komfortablen Editor können Sie sich neue Schlachten basteln und dabei zwischen 150 Schiffen aus

Mick Schnelle



Schnörkellose Taktik

Fleet Command wird es schwer haben. Mal abge-

sehen von den schicken (und sehr gut lokalisierten) Videos ist die Grafik äußerst karg. Zudem benötigt man einige Zeit, bis man weiß, welcher Schiffstyp wozu gut ist, welche Waffen die besten sind und mit welchem Ortungssystem gearbeitet werden soll. Wer die Einarbeitungszeit nicht scheut, wird mit spannenden Seegefechten belohnt, die zwar nicht die epische Breite von Harpoon erreichen, aber doch gut unterhalten. Für PC-Seebären führt derzeit kein Weg an Fleet Command vorbei.

16 Nationen wählen. Auch Mehrspielergefechte für bis zu acht Teilnehmer lassen sich damit erstellen. **MIC**



Die 3D-Grafik ist genauso durchschnittlich wie überflüssig.

Fleet Command

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Jane's
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 260 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Spannende, aber mausegraue Seestrategie.



Gesetz der Straße

Street Wars

Die friedlichen Zeiten sind vorbei: Im Constructor-Nachfolger sind Häuser schnell gebaut und noch schneller in Schutt und Asche gelegt.



Ein altes Gebäude **explodiert** und zieht die Nachbarhäuser in Mitleidenschaft.

standsetzen, oder Sie erschaffen waffenstarrende Gangster. Wenn Sie Ihren Mob auf ein gegnerisches Bauwerk hetzen, übernehmen sie es oder schießen es wahlweise bis auf die Grundmauern nieder. In speziellen Spe-



Ein **Polizei-Zeppelin** mischt sich ein.

zieren Fundamente und schicken Arbeiter auf die Baustellen. Die stampfen dann in Windeseile das Haus aus dem Boden – solange genügend Zement, Steine und Stahl vorhanden sind. Diese Rohstoffe produzieren entsprechende Fabriken. Eine andere Manufaktur stellt Einrichtungsgegenstände her, mit denen Sie Ihre Gebäude in zwei Stufen aufrüsten dürfen. Durch einen Ofen, Vorhänge und eine Leiche wird Ihr Totengräber so zum Bestattungsunternehmer.

Hilfreiches Gesindel

Ihre Häuser vermieten Sie an Bürger, die dann entweder Geld produzieren oder Mieter- und Arbeiter-Nachwuchs zeugen. Jungarbeiter wandeln Sie per Mausklick in Handwerker um, die automatisch Ihre Gebäude in-

lunken rekrutieren Sie besondere Fieslinge: Schlägertrupps kidnappen Mieter, leichte Mädchen lenken Arbeiter ab. Je zehn Aufträge lang müssen Sie so fünf Städte unsicher machen. **CS**

Christian Schmidt



Das bessere Gangsters

Street Wars ist vielseitiger als das mißglückte Gangsters und verbindet Ganoven-Flair mit Wusel-Charme.

Zudem wirkt das Spiel zugänglicher als der Vorgänger Constructor. Auch wenn zig Personen um die Blocks flitzen, geben Sie über sinnvolle Menüs und Kurztasten schnell Befehle. Wenn Sie Ihr Imperium nicht gut planen, stehen schnell Häuser in Brand oder Schuldeneintreiber vor der Tür. Auch wenn die Aufgaben einige Varianten bieten: Nach einigen Missionen stellt sich Routine ein, außerdem haben Sie relativ schnell alles von Street Wars gesehen. Mir fehlt ein Endlos-Modus, die Designer geloben Nachbesserung in letzter Sekunde. Wenn Sie genauso gern zerstören, wie Sie aufbauen, ist Street Wars trotzdem das Spiel der Wahl.

Der Mieter aus 4a macht Ärger? Schlägertrupp hinschicken! Die Konkurrenz baut auf Ihrem Grundstück? Sprengkommando rekrutieren! Das klingt wie Alltag aus dem Münchner Wohnungsmarkt, ist aber der knochenharte Konkurrenzkampf der amerikanischen Bau-Mafia in den 30er Jahren: **Street Wars**.

Bauen für den Paten

Weil das Gangster-Business boomt, treten auch Sie als Kleinkrimineller den langen Weg nach oben an. Ihr Boß gibt Ihnen einen Auftrag, beispielsweise einen Billardsalon zu errichten und darin Schläger anzuwerben. Dann beginnen Sie mit den Bauarbeiten. Von Ihrem Hauptquartier aus erwerben Sie benachbarte Grundstücke, pla-

Street Wars

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 140 oder 340 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166 MMX	Pentium 233
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Hübsches Aufbauspiel mit Gangster-Flair.



Land der Hoffnung

Im Land jenseits von Gut und Böse.



Von wegen Wusel-Charme: Flatternde **Fahnen** sind das höchste der Gefühle.

Dem Königreich Breehn geht's gerade dreckig, da lockt ein unberührtes Land. Prompt ziehen Sie zur Be-

siedlung ins **Land der Hoffnung** los und bauen gegen drei Feindvölker um die Wette. Handwerker und Minenarbeiter lernen Sie im Ausbildungslager an und schicken sie zum Einsatzort, andere Häuser platzieren Sie direkt auf der Landkarte. Dann füllen nach und nach verschiedene Güter die Lager, die Sie auf dem Markt feilbieten können. Damit's keinen Knatsch im **Land der Hoffnung** gibt, müssen Sie auf die richtige Balance zwischen Staat, Handel, Diplomatie, Militär und Kirche achten.

CS

Christian Schmidt

Hoffnungslos

Ein langweiligeres Intro habe ich schon lange nicht mehr gesehen; genauso dröge läuft die simple Landesiedlung ab. Das Handelssystem ist unnötig kompliziert und pure Glückssache, die Spielmechanismen bleiben undurchsichtig, und ziellos durch mein Lager hampelnde Feindkrieger wirken nur noch lächerlich.

Land der Hoffnung

Genre: Aufbauspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis vier (im Netzwerk)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Innonics
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 170 MByte

Pentium 100
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 166
32 MByte RAM, 6fach CD

Pentium 233
64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Mangelhaft



Überflüssiger, veralteter Siedler-Klon.

Preisgünstig in die erste Klasse

Airline Tycoon First Class

Jetzt können Sie Managerstreß am eigenen Leib erleben: Eine komplette, weltweit operierende Airline will organisiert werden.

Daß im Fluglinien-Geschäft knallhart kalkuliert wird, weiß jeder, der mal auf einem Billigflug versucht

hat, einer Stewardess ein zweites Käsebrötchen abzuschwatzen. Spellbound versetzt Sie in das luftige Business. Versuchen Sie, unter Zeitdruck ein **Airline Tycoon First Class** zu werden.

Manager im Streß

Sie beginnen Ihre Karriere mit zwei Maschinen am Flughafen Berlin Tegel. Zu Beginn sichern Sie sich Charterflüge, für die Sie Prämien kassieren. Drei Konkurrenten machen Ihnen dabei das Leben schwer, außerdem sitzt Ihnen die Zeit im Nacken. Während sich der Uhrzeiger gnadenlos in Richtung Feierabend bewegt, lassen Sie Ihren Manager von Schalter zu Schalter rennen, notieren Aufträge und basteln diese zu einem Flugplan zusammen. Haben Sie sich hoffnungslos verbucht, drohen Konventionalstrafen. Im Laufe der Zeit leisten Sie sich neue Flugzeuge und eröffnen Büros in aller Welt.

Vollversion zum Addonpreis

Soweit hat sich am Konzept des Vorgängers **Airline Tycoon** nichts geändert. In **First Class** neu hinzugekommen sind Cargo-Aufträge. Anders als bei Passagierflügen können Sie die Fracht auf ver-



Ein Konkurrent hat unser Büro mit einer Bombe für Stunden lahmgelegt.

schiedene Maschinen aufsplitten. Hauptziel der zehn neuen Szenarios ist der Bau einer teuren Raumstation. Ebenfalls neu ist der Multi-

player-Modus für bis zu vier Spieler über Netzwerk. Für rund 40 Mark enthält **First Class** auch das Hauptprogramm **Airline Tycoon**. **MIC**



Die **Flugplanung** sieht nicht spektakulär aus, ist aber das Herzstück von Airline Tycoon.

Mick Schnelle



Spaßige Hektik

Airline Tycoon muß man ein Weilchen spielen, um es wirklich schätzen zu lernen. Aber dann kommt

neben der Hektik Spaß auf. Ich habe mich jedesmal wie ein kleines Kind gefreut, wenn ich eine fett dotierte Last-Minute-Buchung noch in meinen Flugplan einbauen konnte. Und oft habe ich mitgefiebert, wenn mein CPU-Ego sich abgehetzt hat, um rechtzeitig vor Dienstsluß die letzten Charterflüge zu ergattern.

Dieser positive Streß funktioniert aber nur mit einem fest vorgegebenen Ziel. Im freien Modus verliert Airline Tycoon schnell den Reiz. Doch bis Sie alle Missionen erfüllt haben und die Raumstation schwebt, werden Sie gut (und günstig) unterhalten.

Airline Tycoon First Class

Genre: Wirtschaftssimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 40 Mark

Hersteller: Spellbound
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 140 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk)

3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Ansprechend-hektische Flughafen-Sim.

