

MACHT UND MONETEN

Peter Schmitz & Christian Schmidt

**Simulationen
und Strategiespiele**

Der Weg zum Erfolg

X GAMES

MACHT UND MONETEN

MACHT UND MÖNETEN

X GAMES

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Schmitz, Peter:

Macht und Moneten :Strategien zum Erfolg ; Simulationen
und Strategiespiele / Peter Schmitz/Christian Schmidt. –

Haar bei München : X Games, 1996

ISBN 3-8272-9003-1

NE: Schmidt, Christian:

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»X GAMES« ist ein Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

99 98 97 96

ISBN 3-8272-9003-1

© 1996 by X GAMES, einem Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, München

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: Offizin Andersen Nexö, Zwenkau

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

1. Kapitel »Network\$«

Varianten des Spiels

Grundidee

Spielablauf

Schnellstart

Bus und Bahn

Häfen und Flughäfen

Wohnungen

Büros

Weitere Gebäude

Spieltips

Allgemeines

Finanzen

Szenarien

Unsere Meinung

2. Kapitel »Biing«

Varianten des Spiels

Noch ein Wort in eigener Sache

Grundidee

Spielablauf

Schnellstart

Spieltips

Ein Start ohne Probleme

Hilfe

Kommentar

3. Kapitel »Capitalism«

Varianten des Spiels

Hintergründe und Ziele

Ein erstes Spiel

Das Spielinterface

Die Produktionsketten

Die Anlagenplanung

Die Macht der Werbung

Die Werbestrategien

Der Aktienmarkt

Die Mitbewerber

Die Tabellen und Übersichten

Tips & Tricks

Zu guter Letzt

4. Kapitel »Die total verrückte Rallye«

Um was geht's?

...und wie geht's

...und was bedeutet das jetzt?

Die Spielstationen

... und das ist alles meins!

... denn das Grauen hat einen Namen

Anti-Dr. Drago-Taktiken

Du kommst aus dem Gefängnis frei...

Die Matchwinner

... noch einige Gemeinheiten

... wer hätte was anderes erwartet?

...persönliche Meinung

5. Kapitel »Lemmings 3D«

... the same procedure as last year ...

Das kann ja nur ein Lemming sein!

Ja wo laufen sie denn ...

Pause

Schlüssel-Lemmings

Don't panic!

Hilfeeel

(K)eine objektive Meinung



6. Kapitel »Der Meister«

Hintergrund	74	Katastrophen	109
Der Spielablauf ...	74	Achtung	112
Der Programmstart	74	Treppauf-Treppab	112
Geld	74	Treppen oder Aufzüge	112
Die Mannschaft	75	Nach den Sternen greifen	118
Die wirtschaftliche Seite	75	Achtung beim Bauen	118
Ganz zu Beginn ...	75	Hilf?!?	119
Das Spiel	79	Kleine Tricks am Rande	119
Die Einstellungen der Spielweise	79	Cheats	121
Tips	81	Kommentar	121

7. Kapitel »PowerHouse«

Varianten des Spiels	84
Grundidee	84
Spielablauf	85
Schnellstart	85
Spieltips	89
Wie fange ich an?	89
Welche Energiequellen sind die besten?	90
Forschung	91
Vermessungsteams	93
Special Operations	93
Kommentar	94

8. Kapitel »SimTower«

Varianten des Spiels	96
Grundidee	96
Spielablauf	96
Schnellstart	97
Spieltips	101
Wie schnell die Zeit vergeht	101
Das Wohlbefinden der Sims	103



Vorwort



Vorwort

Hallo liebe Leserinnen und Leser,

hier ist der zweite Teil unserer Betrachtung des aktuellen Strategiespielmarktes. In Strategie und Action haben wir uns, wie der Name schon sagt, den actionhaltigeren Spielen gewidmet. In Macht und Moneten gilt unser Augenmerk jetzt der etwas gewaltfreieren Sorte von Strategiespielen. In den meisten Fällen sind das reinrassige Wirtschaftssimulationen wie *A4 Network\$, Capitalism* und *PowerHouse*. Aber wir haben auch noch eine Palette anderer Spiele auf Lager, die von der Sportsimulation über Spaß-Spiele bis hin zu Bausimulationen reicht (*Biing!, Die total verrückte Rallye, Lemmings 3D, Der Meister* und *Sim Tower*).

Über alle diese Spiele wollen wir Sie ausführlich informieren, Ihnen die eine oder andere Starthilfe geben und wenn nötig auch den einen oder anderen Cheat anbieten, damit Sie vom Kauf bis zum Spielende dieses Buch voll ausnutzen können.

Wir hoffen, dieser Blick in die (relativ) gewaltfreie Strategiespiele-Welt gefällt Ihnen und regt Sie vielleicht sogar dazu an, das eine oder andere

Spiel einfach mal auszuprobieren. Wenn unser Buch Ihnen dabei oder bei Problemen im Spiel helfen kann, dann ist unser Ziel erreicht.

In diesem Sinne, viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Würzburg, im Januar 1996

Peter Schmitz & Christian Schmidt

Danke!

Wie immer, bei Büchern über mehrere Spiele, gibt es auch hier eine ganze Menge von Leuten, denen wir ganz herzlich für die Hilfe und Unterstützung danken wollen, die sie uns zukommen ließen.

Unser Dank geht an:

Frau Manga von **BlueByte**

Frau Schäfer von **Bomico**

Herrn Kleinegräber von **Magic Bites**

Frau Strack von **SellingPoints**

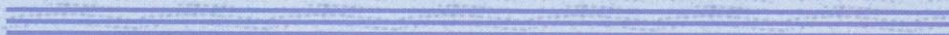
Herrn Fürstenberg von **Software 2000**

Herrn Zaborowski von **Sony / Psychosis**

Und wie immer unseren Freunden, »unserer« Caro, den Leuten bei HoSS - Würzburg und den Usern der CompuServe-Spiele-Foren.

Vielen Dank für die Hilfe und Geduld.

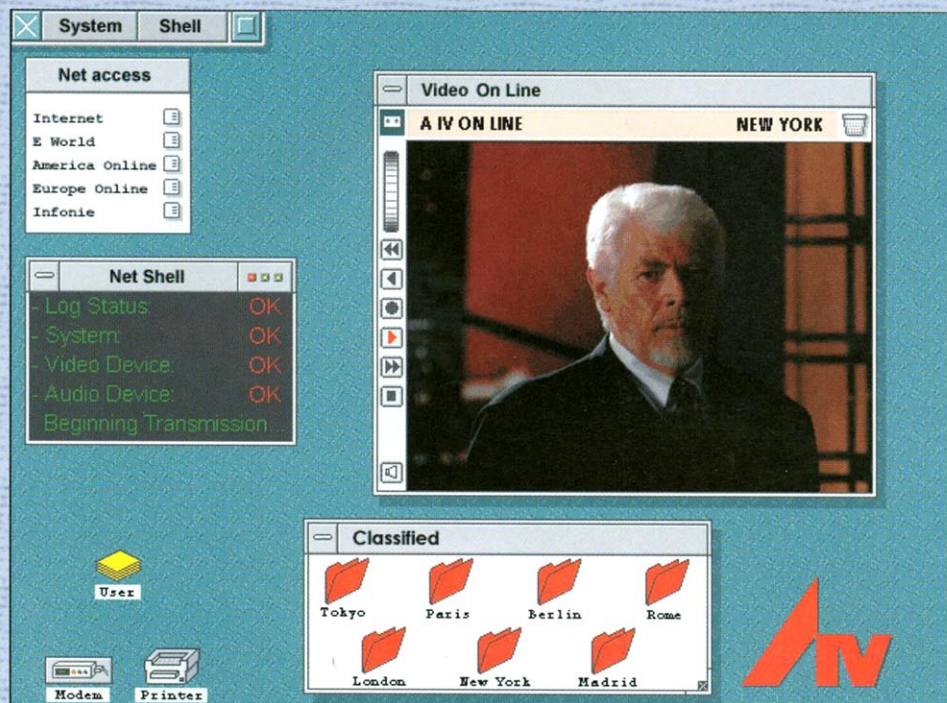
Die Autoren





I. KAPITEL

A4 Network\$



Varianten des Spiels

A4 Network\$ ist eine Wirtschaftssimulation und ein Entwicklungsstrategiespiel im besten Sinne. Wie schon sein Vorgänger *A-Train*, ebenfalls von der Firma **Infogrames**. *A4 Network\$* geht aber noch einen Schritt weiter, da es verstärkt die Wirtschaftswelt einbindet und nicht nur das Bauen von Zug- und Straßenverbindungen in den Vordergrund stellt. Bemerkenswert ist an der deutschen Version dieses Spiels, daß sowohl das Nachrichtenmagazin

Focus als auch der Privatsender **RTL-Television** bei der Produktion unterstützend mitwirkten.

Grundidee

In *A4 Network\$* sind Sie zusammen mit anderen jungen, hoffnungsvollen Talenten von der Firma **A IV** ausgewählt worden, in einer computer-gesteuerten Simulation Ihr Können, in den Bereichen Unternehmensführung, Finanzaktionen und Bauplanung

unter Beweis zu stellen. Dem Gewinner winkt der Posten des neuen Geschäftsführers der Firma A IV, nachdem dem alten vom Vorstand nahegelegt wurde, in den Ruhestand zu gehen.

werden können. Zuerst gilt es allerdings, sich mit dem etwas verwirrenden Spielinterface vertraut zu machen und die ersten Gehversuche mit einem leichteren Szenario zu unternehmen.

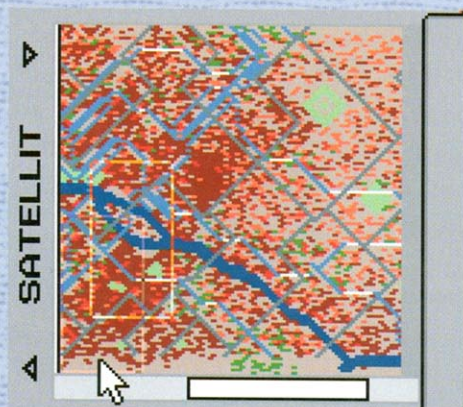
Spielablauf

Sie starten bei der CD-Version in einem von zehn verschiedenen Szenarien, die alle andere Herausforderungen an Sie stellen und die alle auf unterschiedliche Weise gewonnen

Schnellstart

Sobald Sie ein neues Spiel gestartet haben, sehen Sie erst einmal den Hauptbildschirm vor sich, der Ihnen die Kontrolle über alle Aktionen in dieser Stadt ermöglicht.





Am **oberen Bildrand** befindet sich das *System-Menü*, über das Sie Spielstände speichern oder laden, Spieloptionen einstellen und das Spiel auch wieder beenden können.

Am **rechten Bildrand** finden Sie eine Reihe von Tasten, die die Ansicht auf der Hauptkarte ändern.

Über den Schalter *Satellit* können Sie sich eine Gesamtübersicht der Karte dieses Szenarios anzeigen lassen, auf der Sie dann sehr schnell Ihre Position verändern können, wie sie auf der Hauptkarte angezeigt wird.

Mit den *Pfeiltasten* bewegen Sie sich, wie bei den meisten Spielen, schrittweise auf der Hauptkarte weiter. Die unter den Pfeiltasten stehende Zahl

gibt an, wie weit die Karte bewegt wird, wenn man auf eine der Pfeiltasten klickt. Dieser Wert ist standardmäßig 1, kann aber mit den ☐- und ☐-Tasten daneben auf maximal 99 erhöht werden.

Eine extrem praktische Funktion ist der *BMP-Schalter*. Über ihn können Sie nämlich während des Spiels, wann immer Ihnen eine Szene besonders gefällt oder auch mißfällt, einfach ein Bildschirmfoto schießen, das dann als BMP-Datei (Windows-Bitmap-Format) abgespeichert wird. Dies ist besonders nützlich, wenn man mit anderen Spielern Problemfälle diskutieren will, ohne das Spiel auf einem anderen Rechner installieren zu müssen.

Mit dem *Anzeige-Symbol* können Sie, wie der Name schon sagt, die Anzeige der Karte ändern. Sie können die Anzeige auf dem Hauptbildschirm auf eine kleinere Ansicht umstellen, damit Sie einen größeren Bereich der Zielstadt auf Ihren Bildschirm bekommen. Alle Bauoptionen sind noch immer ausführbar, es ist also lediglich eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Mit dem kleinen gebogenen Pfeil, dem *Rotationssymbol*, läßt sich die Karte um 180° drehen, um auch die Bereiche der Karte einsehen zu können, die im Schatten von Hochhäusern liegen und deshalb von der einen Seite nur schwer zugänglich sind. Über den *Niveauanzeiger* blenden Sie verschiedene Ebenen des Spielfeldes je nach Bedarf ein und aus. So können Sie z.B. alle Ebenen von der 2. bis zur 13. ausblenden, um im Dschungel der Hochhäuser ein kleines Einfamilienhaus entdecken zu können, oder alle Ebenen bis zur ersten Untergrund-Ebene, um den Eingang eines U-Bahn-Tunnels besser planen und bauen zu können.

Über das folgende Symbol können Sie sich zwei Kartenteile gleichzeitig auf dem Hauptbildschirm anzeigen lassen. Dies ist unter Umständen dann praktisch, wenn man die Entwicklung in zwei Bereichen gleichzeitig verfolgen will, ohne laufend hin- und herschalten zu müssen. Wundern Sie sich übrigens nicht, wenn Sie auf der rechten Kartenhälfte nichts bauen können, das hat schon so seine Ordnung. Lediglich auf der linken Kartenhälfte können Sie Ihre Bauwut austoben.

Mit den letzten beiden Symbolen können Sie zum einen die *Gesamtansicht* der Karte auf Ihren Bildschirm holen und zum zweiten die Ablaufgeschwindigkeit des Spieles steigern, um eine größere Zeitspanne zu überbrücken. **Achtung:** Während der beschleunigten Spielphase können Sie keinerlei Befehle geben, die in das Spielgeschehen eingreifen. Sie sollten allerdings **niemals** das Spiel auf Schnellauf schalten und dann einfach vom Rechner davonspazieren, in der Hoffnung »Wenn ich vom Kaffeetrinken zurückkomme, bin ich Millionär ...«. Diese Hoffnung dürfte mit fast hundertprozentiger Sicherheit enttäuscht werden. Sie werden vielmehr feststellen, daß Ihnen so einiges aus dem Ruder gelaufen ist, was sich danach nur schwer wieder eindämmen läßt. Diese Option ist daher nur etwas für Spielzüge, die eine gewisse Zeit benötigen, bis sie Wirkung zeigen, und die man etwas beschleunigen will. Man sollte den Spielverlauf trotzdem keine Sekunde aus den Augen lassen.

Die Bau-Menüs am **linken Bildrand** sind wahrscheinlich die am häufigsten benutzten Menüs. Denn über diese Schaltflächen können Sie auswählen, wo Sie Schienen verlegen oder



Straßen bauen, welche Züge oder Busse Sie einsetzen, wo sie halten sollen und wie ihr Fahrplan aussieht. Darüber hinaus können Sie eine Vielzahl an Gebäuden errichten, die von Einfamilienhäusern, über Wohnsilos, Bürohochhäuser und Fabrikanlagen bis hin zu Vergnügungsparks, Stadien, Stadtwahrzeichen und schließlich sogar Ultra-Groß-Projekten, wie einer Schwebbahn oder einem Hochgeschwindigkeitszug, reichen.

Bus und Bahn

Mit diesen beiden Beförderungsmitteln steht und fällt die Qualität Ihrer Stadt. Zum einen sind sie die größte Einnahmequelle, die Sie in einer Region haben können, und zum anderen dienen zumindest auch die Züge dazu, daß Rohstoffe von jenseits des Kartenrandes herangeschafft werden können. Der Aufbau eines funktionierenden Schienen- oder Straßennetzes ist nicht ganz einfach und erfordert etwas Übung. Seien Sie also nicht ent-

A4 NETWORKS | SYSTEM | DI 1 APR JAHR 1 8:00

ZUGAUSWAHL

ZÜGE				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

WAGENZAHLEN

2	3	4	5
1,398,600			

KAUF<OK>

TECHNISCHE ANGABEN

KIHA-40 PERSONENZUG	
KAPAZITÄT:	200
GRUNTARIF:	300

BUSSE

4	5
9	10
14	15
19	20
24	25
29	30

KOSTEN UND ERTRAG

KOST:	120
ERTRAG:	360

BAUEN

UMSATZ | BERICHT | FILIALEN | WACHSTUM | BÖRSE | BANK

täuscht, wenn beim ersten Mal keine Fahrgäste mit Ihren Bussen fahren, beim nächsten Versuch wird es sicher besser (siehe dazu auch den Abschnitt *Spieltips*).

Häfen und Flughäfen

Dies ist die nächstgrößere Stufe der Transportunternehmen. Häfen sind eine tolle Sache, wenn Sie auf Inseln spielen, da die anlegenden Schiffe häufig Rohstoffe anliefern, die Sie dann zum Bau von Wohnungen, Büros oder Fabriken verwenden können.

Flughäfen sind ein Muß für jede Großstadt, die etwas auf sich hält. Trotzdem sollte man ihren Bau genau planen, da sie nicht nur viel Geld und Platz, sondern auch eine funktionierende Verkehrsanbindung benötigen und darüber hinaus die Anwohner in der Umgebung durch den Fluglärm ziemlich belasten.

Wohnungen

Wenn Sie ein neues Szenario starten, bei dem Sie erst einmal kaum Bevölkerung haben, dann sollten Sie all Ihre Rohstoffe in den Bau von Wohnungen investieren. Sie sorgen damit nicht nur dafür, daß sich Menschen in diesem Gebiet ansiedeln, sondern Sie

schaffen sich außerdem noch eine stetige Einnahmequelle, da die Leute in Ihren Wohnungen ja Miete bezahlen.

Büros

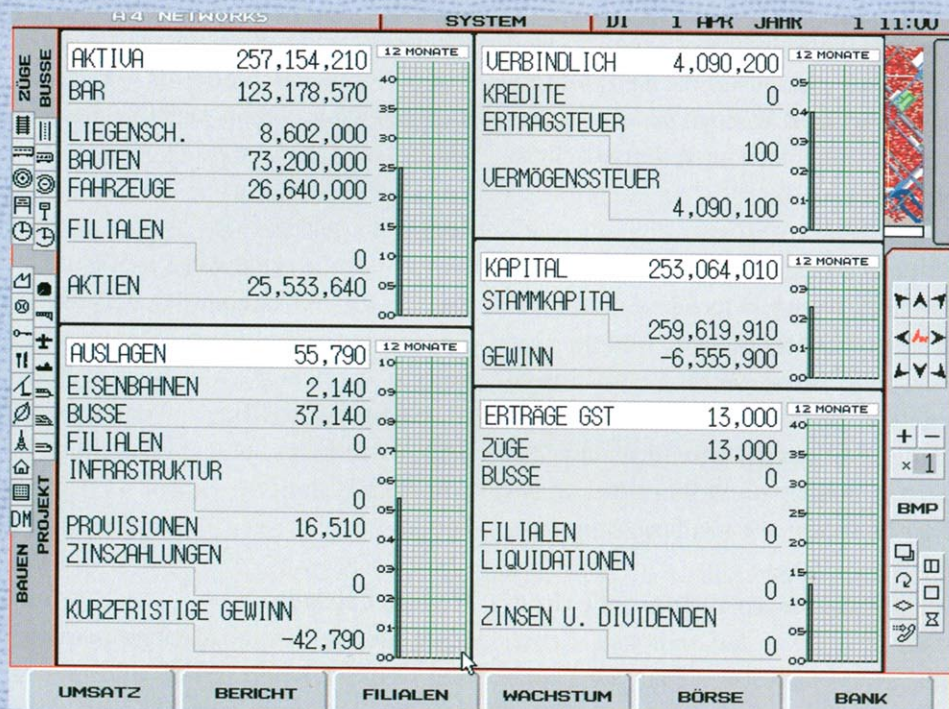
Hier gilt das gleiche wie für Wohnungen: Auch Bürogebäude benötigen Sie, um ein vernünftiges Stadtwachstum zu erreichen. Allerdings sollten Sie damit erst beginnen, wenn Sie ein paar Wohnsilos und vielleicht die eine oder andere Fabrik errichtet haben.

Weitere Gebäude

Über die beiden eben angesprochenen Gebäudetypen hinaus gibt es bei *A4 Network\$* noch eine Vielzahl weiterer Gebäude, die alle einem bestimmten Zweck dienen.

So tragen z.B. **Geschäfte** und **Fabriken** dazu bei, die wirtschaftliche Situation einer Stadt zu stärken.

Freizeit-, Kultur- und Gemeinnützige Einrichtungen sind zum Teil interessante Einnahmequellen durch aufstrebenden Tourismus bzw. sie fördern das Stadtwachstum dadurch, daß die Stadt einfach schön aussieht und ihren Bewohnern ein angenehmes



Leben ermöglicht. Diese Bauten sollten im Verlauf der Stadtplanung nicht zu kurz kommen, denken Sie daran!

Am unteren Bildrand schließlich finden Sie einige Menüs, die Ihnen Auskunft über die finanzielle Situation Ihrer Firma geben und Sie zum Teil am Finanzmarkt teilnehmen lassen. Über einen Klick auf das Menü *Umsatz* überprüfen Sie die Kapitallage Ihrer Firma und stellen damit fest, ob Sie nach der nächsten Darlehens-

oder Steuerzahlung überhaupt noch flüssig sind. Mit einem zweiten und dritten Mausklick lassen sich weitere Informationen über Ihr Unternehmen abfragen. Mit einem Klick auf das Menü *Bericht* können Sie sich die Informationen aus dem Menü *Umsatz* nochmals etwas detaillierter und klarer gegliedert darstellen lassen.

Diese Anzeige entspricht grob der Bilanz eines Wirtschaftsunternehmens, mit den Posten *Aktiva* (alle Ihre

Guthaben und Besitztümer), *Auslagen* (alle Kosten), die während eines Steuerjahres für Sie entstehen, des weiteren: *Verbindlichkeiten*, das sind die Steuern, die Sie zu zahlen haben, und die Darlehen, die Sie der Bank noch schulden. Das *Kapital* wird durch die Summe von *Stammkapital* und *Gewinn* gebildet. Der Punkt *Erträge Gesamt* zeigt schließlich an, wieviel Einnahmen Sie pro Jahr haben.

Das Menü *Filialen* zeigt alle Unternehmen an, die der A IV Corp. in diesem Szenario angegliedert sind. Das sind in der Regel Fabriken, Geschäfte, Hotels und ähnliches. In diesem Menü können Sie Filialen kaufen und verkaufen sowie sich über ihren Zustand informieren.

Das Menü *Wachstum* ist etwas für Statistikkfans, die ganz genau sehen wollen, wie sich ihre Firma zum Weltkonzern entwickelt. Die nächsten beiden Menüs *Börse* und *Bank* bringen Sie dann allerdings wieder auf den Boden der Tatsachen, sobald Sie hier die alltäglichen, knallharten Geldgeschäfte tätigen müssen. In der Börse können Sie eigenen Aktien kaufen und verkaufen sowie auch Aktien von Konkurrenzunternehmen.

Auf der Bank können Sie Kredite aufnehmen und auch wieder tilgen, je nachdem was die Finanzlage Ihrer Firma gerade erfordert.

Aber jetzt genug der vielen Fachbegriffe, im folgenden Abschnitt wollen wir Ihnen noch kurz ein paar Spieltyps geben.

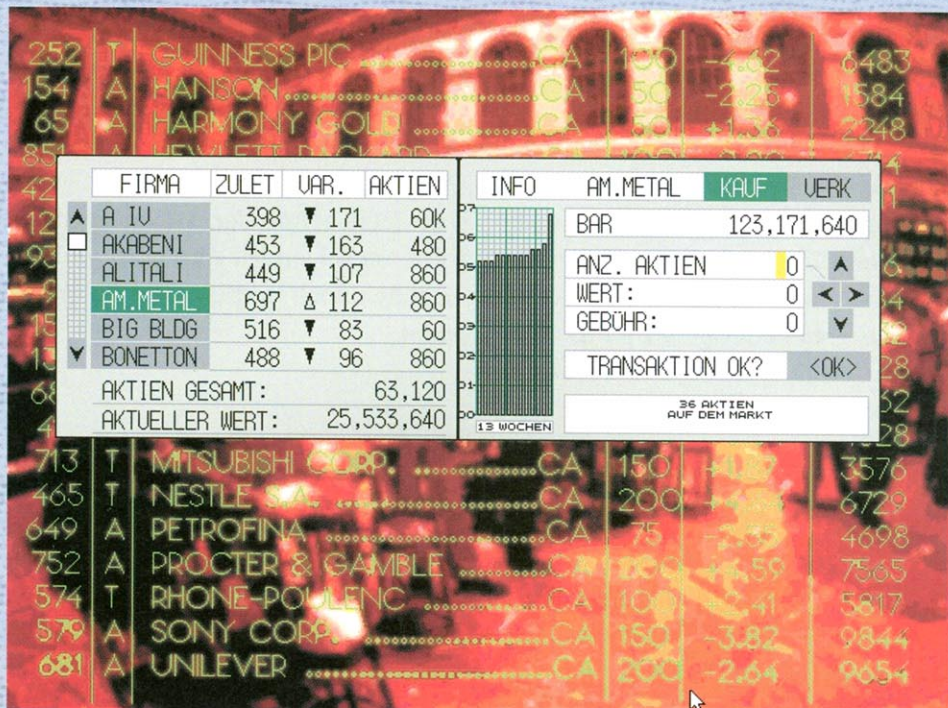
Spieltyps Allgemeines

Der wichtigste Tip, den man Ihnen für das Spielen mit *A4 Network\$* geben kann, ist: Hören Sie auf die Tips Ihrer Berater, sie haben häufig durchaus brauchbare Informationen für Sie parat.

Ansonsten gilt nur: Lassen Sie sich Zeit, und überstürzen Sie nichts. Eine kluge Planung bringt Ihnen oft mehr Vorteile ein als ein gesparter Tag.

Finanzen

1. Wann immer Sie genügend Kapital haben, kaufen Sie A IV-Aktien, egal welchen Kurs sie gerade haben. Je mehr Aktien Sie von Ihrer Firma besitzen, desto geringer ist die Gefahr, daß Sie von der Konkurrenz übernommen werden.



2. Stört Sie eine andere Firma in einem Bereich zu sehr, dann versuchen Sie Ihrerseits die Firma dadurch zu übernehmen, daß Sie eine Aktienmehrheit von 51% erreichen.
3. Eine sicheres Finanzpolster für Ihre Firma ist in der Regel immer ein großer Grundbesitz. Sollten Sie in einem Szenario viel freien Grund und Boden vorfinden, dann zögern Sie nicht, diesen in großen
- Stücken zu kaufen. Es ist in der Regel keine Fehlinvestition.
4. Vergessen Sie nicht, bebaute Grundstücke und Baugrund, der im Preis gestiegen ist, auch wieder zu verkaufen. Ca. 50% Ihres Einkommens sollten Sie aus Immobilientransaktionen erwirtschaften, hocken Sie also nicht auf Ihren Grundstücken, machen Sie Geld damit.

5. Seien Sie vorsichtig damit, was Sie bauen. Übermäßige Bauwut treibt Sie nur in den Ruin. Planen Sie genau, welche Gebäude primär benötigt werden, und lassen Sie sich danach etwas Zeit, um wieder Kapital anzusammeln.
6. Bauen Sie Straßen und Schienen nicht ins Blaue hinein, es kostet Sie ein Heidengeld, Schienen oder vielleicht sogar Brücken oder Tunnels wieder abzureißen, nur weil Sie sich verschätzt haben und die Trasse ein paar Felder weiter südlich oder nördlich hätte verlaufen müssen.
7. Nutzen Sie die Wochenenden zur Planung neuer Projekte. Nur am Wochenende können Sie sich in aller Ruhe Ihren neuen Projekten widmen, ohne dauernd im Hinterkopf die Öffnungszeiten der Börse und Ihrer Hausbank haben zu müssen. Nutzen Sie also die ruhigere Phase, statt sie einfach nur verstreichen zu lassen.





Szenarien

Auf der *A4 Network*-CD befinden sich einige spezielle Szenarien, die auf der Diskettenversion nicht zu finden sind. Hier also einige kurze Tips zu den einzelnen Szenarien:

Berlin

Die Bundeshauptstadt heute, ein riesiges Gebiet, das auf Sanierung wartet. Neue Verkehrswege müssen her, und große Wirtschaftszentren sollen entstehen. Allein, es fehlt Ihnen an Geld. Die einzige Chance, die Sie in diesem Szenario haben, ist, erst einmal durch Bodenspekulationen und geschicktes Taktieren an der Börse Ihr Finanzpolster etwas aufzustocken. Erst dann können Sie darangehen, Büro- und Geschäftszentren zu errichten, und vielleicht sogar die Stadt mit einem neuen Wahrzeichen oder einer Schwebebahn verzieren.

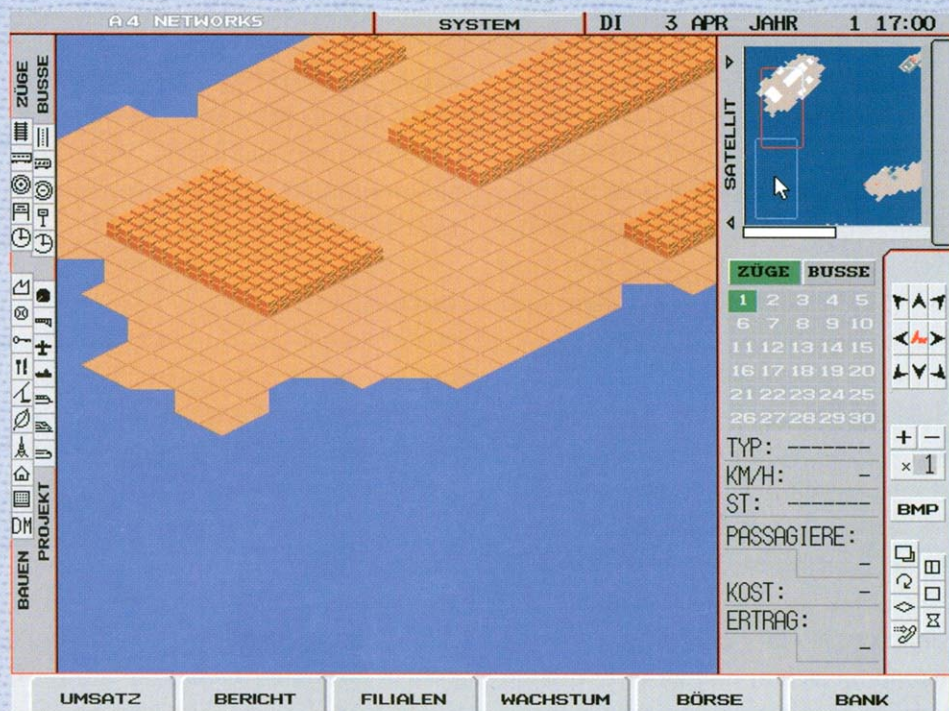
Barcelona

Dieses Szenario ist nicht unbedingt leicht. Achten Sie darauf, daß Sie möglichst früh anfangen, Aktien der drei Konkurrenten *Kyonera*, *Morlin* und *Euro Steel* zu erwerben, damit Sie überhaupt eine Chance haben, an eine Aktienmehrheit zu gelangen.

Des weiteren sollten Sie sich beim Grundstückskauf im Stadtzentrum nicht verspekulieren, da Sie damit viel Geld verlieren können, das Sie im Norden für neue Industriestandorte besser gebrauchen können.

Göteborg

Diese schwedische Stadt ist das Paradebeispiel für eine Industriestadt, die den Sprung in die 90er Jahre nicht geschafft hat. Es ist unumgänglich, daß Sie das Schienennetz grundlegend umgestalten, aber Vorsicht: Da Sie eine ganze Menge Tunneln und Bahnhöfe errichten müssen, sollten Sie dringend genaue Planungen durchführen, bevor Sie den ersten Meter Schienen verlegen, denn Fehlplanungen können Sie hier gleich riesige Summen kosten. Eine lohnende Strategie ist es übrigens, das gesamte Schienennetz in den Untergrund zu verlegen, um an der Oberfläche Platz zu gewinnen. Haben Sie das Transportsystem erst einmal profitabel gemacht, sollten Sie daran gehen, Industrie und Wirtschaft in der Stadt anzusiedeln, um Arbeitsplätze zu schaffen. Vergessen Sie dabei aber nicht, daß Arbeiter auch einen Platz zum Wohnen benötigen.



Kaiman-Inseln

In diesem Szenario können Sie sich einmal städteplanerisch so richtig austoben, denn wenn Sie hier etwas haben, dann ist das Platz ...

Weniger gut bestellt ist es allerdings mit dem Geld und den Rohstoffen. Ihre ersten Investitionen sollten also in Fabriken, Wohnungen und Straßen fließen. Verfügen Sie erst einmal über genügend Rohstoffe, können Sie auch anfangen, einen Hafen zu planen,

Grundstücke zu erwerben und Erholungszentren für die Bevölkerung zu schaffen. Ein Jachthafen und Golfplätze sollten auf einer Karibikinsel übrigens auch nicht fehlen.

London

Hurra, Sie haben gerade eine der undankbarsten Aufgaben in ganz Europa übernommen, viel Spaß beim Renovieren der Londoner U-Bahn. Die neuen Triebwagen werden Sie eine ganze Stange Geld kosten, achten Sie



darauf, die Fahrpläne möglichst effizient zu gestalten, um nicht noch weiter ins Minus zu fahren. Das Londoner East-End sollten Sie in Ihre Planungen neuer Bürozentren der größeren Sorte mit einbeziehen, der Baugrund ist zwar nicht ganz billig, aber das können Sie ja unter Umständen auch positiv verwerten.

Moskau

Wenn London schon eine Herausforderung ist, dann ist Moskau eine Sysiphusarbeit. Hier müssen Sie gleichzeitig an mehreren Fronten kämpfen. Zum einen gilt es, das Straßen- und Schienensystem rigoros zu sanieren (haben Sie schon mal an eine U-Bahn gedacht?), und zum anderen müssen Sie sich mit maroden, unrentablen Betrieben rumärgern, die man am besten verkaufen sollte, außer Sie finden eine Lösung, mit der Sie den Handel und die Industrie ankurbeln können ...

Paris

Von den Vorgaben her ist dieses Szenario fast schon vergnüglich. Es geht darum, die Kontrolle über den Fremdenverkehr in Paris zu erringen. Dies schaffen Sie allerdings nur, wenn Sie entweder Hotels in möglichst zentra-

ler Lage errichten oder eine wirklich erstklassige Verkehrsverbindung zwischen den Hotels und dem Zentrum aufbauen. Ach ja, haben Sie schon mal an eine Art zweites Euro Disney™ gedacht???

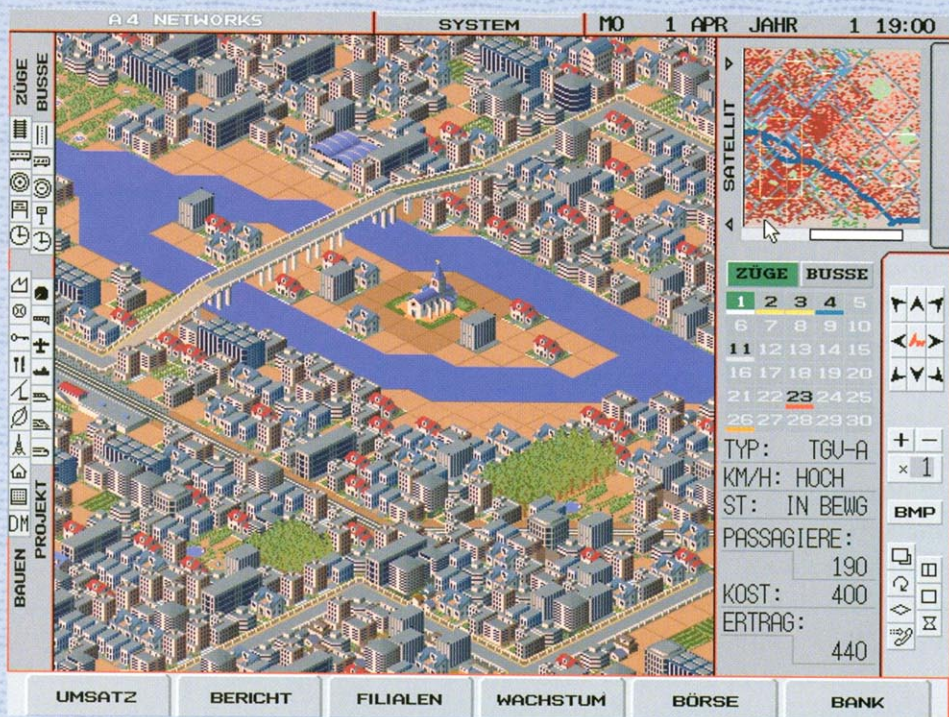
Tokyo

Um die Aufgaben bei diesem Szenario sind Sie nicht zu beneiden. Wie zum Henker soll man es schaffen, vier der wichtigsten japanischen Unternehmen zu übernehmen?

Tja, im Prinzip ganz einfach: Machen Sie Ihr Unternehmen zum finanzstärksten, dann haben Sie keine allzu großen Probleme mehr, die nötigen Aktien einzukaufen. Ein kleiner Tip: Wie im richtigen Leben kann man in Tokyo mit Grundstückstransaktionen unglaubliche Summen verdienen, und was meinen Sie, was ein riesiges Bürohochhaus mitten im Zentrum von Tokyo erst an Gewinnen einbringt ...

Washington D.C.

In der Hauptstadt der USA fehlt es an Transportmitteln. Errichten Sie eine funktionstüchtige U-Bahn (übertreiben Sie es nicht beim Triebwagenkauf, durchschnittliche Loks tun es auch), und sorgen Sie für ein paar



Buslinien. Wichtig ist hier, daß die Fahrpläne die Leute so effizient wie möglich zur Arbeit in die Büros und wieder raus bringen. Sollten Sie eine gute Zeit erwischen, dann investieren Sie in Aktien und vielleicht sogar in ein paar lohnende Immobilien.

Wien

Dieses Szenario ist, obwohl das letzte in der Liste, keineswegs das schwerste. Wie üblich müssen Sie erst einmal eine vermurkste Transportsitua-

tion retten. Unser Tip: Reißen Sie mindestens ein Drittel der vorhandenen Schienen ab, das reicht immer noch dickel! Danach müssen Sie die Wirtschaft und den Tourismus ankurbeln, wobei man daran denken sollte, neue Fabrikanlagen tunlichst an den Stadtrand zu legen.



Unsere Meinung

Auf einer Notenskala von 1 bis 6 würde *A4 Network\$* von uns eine 3 bekommen. Der Grund für diese sehr durchschnittliche Bewertung liegt zum einen daran, daß das Spiel in manchen Punkten einfach zu wenig durchschaubar ist, was einige Szenarien selbst im fünften Anlauf nicht lösbar macht, und zum zweiten, daß es nach *A-Train* eigentlich nichts Neues darstellt. Das Tolle an diesem Spiel ist allerdings die Einbindung in die reale Welt, was bei den **Focus**-Titelblättern anfängt und beim Wettbewerb um den höchsten Spielstand noch nicht aufhört. Man hat das Gefühl, wirklich einer der Auserwählten zu sein, die um den Posten des Geschäftsführers der A IV Corp. kämpfen dürfen. In einem Punkt erreichte die Realitätsnähe trotzdem haarscharf den Punkt der Geschmacklosigkeit: Mußte es sein, daß Dwight Owen Barnes (der ehemalige Geschäftsführer von A IV) in seinem Flugzeug in der Nähe der Serbischen Grenze verschwindet? Einen noch aktiven, brutalen Krieg hätte man nicht unbedingt als Aufhänger für die Realitätsnähe eines Spiels nehmen müssen.



2. KAPITEL

Biing!



Varianten des Spiels

Von deutschen Softwareschmieden ist man es gewohnt, daß sie gute, solide Strategiespiele und Simulationen entwickeln, die sich am Markt aber leider allzu oft nicht durchsetzen können. Aus diesem Grund wohl hat **MagicByte** zusammen mit **ReLine** ein etwas kontroverses, aber durchaus unterhaltsames Wirtschaftsstrategiespiel mit dem Namen *BIING!* geschaffen, in dem Sie ein etwas anderes Krankenhaus zur erfolgreichen Megaklinik bringen sollen. Dieses Spiel ähnelt sowohl in der Aufmachung als auch in der Bedienung im großen und ganzen Spielen wie *Der Planer* oder *Der Reeder*, die beide auch aus deutschen Landen stammen, ist aber durch die Echtzeit-Komponente noch etwas schneller und kurzweiliger.

Noch ein Wort in eigener Sache

Neben den wirtschaftlichen Komponenten zeichnet sich *BIING!* leider noch in höchst fragwürdiger Art und Weise durch nicht gerade jugendfreie und relativ sexistische Spielgrafiken sowie ein durchaus chauvinistisch zu nennendes Spielkonzept aus. Man kann sich darüber streiten, ob es nicht moralisch sinnvoller gewesen wäre, dieses Spiel überhaupt nicht zu



erwähnen, aber wir als Autoren können am Marktinteresse nicht vorbeischieben, und hier sprechen die Verkaufszahlen von *BIING!* eine deutliche Sprache. Da jedes Spiel es verdient hat, gleich behandelt zu werden haben wir den eigentlichen Text über das Spiel möglichst objektiv und nicht zu ernst gehalten. Wir ließen uns allerdings die Freiheit nicht nehmen, diesen etwas ausführlicheren Kommentar an den Beginn des Textes zu setzen, der ausschließlich die Meinung der beiden Autoren wiedergibt. Es wurde auch darauf verzichtet, Screenshots mit stripenden Krankenschwestern zu zeigen. Wer das sehen will, muß sich das Spiel schon kaufen.

Grundidee

Sie sind der Chef des neu entstandenen Krankenhauses Brainworm Memorial (naja, eigentlich entsteht es ja erst noch) irgendwo in – tja, wer



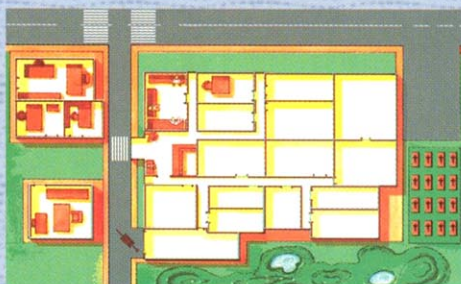
weiß. Es ist Ihr Job, eine vernünftige medizinische Versorgung der Bevölkerung der Stadt, zu der das Krankenhaus gehört, zu gewährleisten (beziehungsweise das, was die Programmierer als vernünftige Versorgung ansehen).

Dazu müssen Sie erst einmal ein Krankenhaus bauen, danach Personal einstellen und schließlich auch noch Patienten dazu bringen, sich in Ihrer Klinik behandeln zu lassen. Ist das erstmal geschafft, geht es darum, die Klinik auszubauen und immer besseres Personal einzustellen, bis die Bevölkerung Sie als Wunderheiler,

neuen Albert Schweitzer oder den Retter der Menschheit feiert, oder so ähnlich jedenfalls.

Spielablauf

Zu Beginn des Spiels stehen Sie erst einmal vor einem leeren Grundstück, auf dem Ihr Krankenhaus entstehen soll. Da das *BIING!*-Handbuch bereits ein hervorragendes Schnellstart-Kapitel besitzt, wollen wir an dieser Stelle wirklich nur auf das Nötigste eingehen, um Ihnen einen kurzen Eindruck zu vermitteln, falls Sie das Spiel noch nicht kennen sollten.



Schnellstart

Das Chefbüro

Ausgangspunkt bei *BIING!* ist das Chef-Büro. Von dort aus können Sie sich fast überall hin bewegen, wo es für Sie etwas zu tun gibt. Sobald Sie z.B. auf das Krankenhaus klicken, das Sie vom Fenster aus erkennen können, sehen Sie den Bauplatz für Ihre Klinik und später dann die einzelnen Zimmer davon aus der Vogelperspektive. Links davon sehen Sie das Chefbüro und noch einige weitere wichtige Räume, die Sie alle auch über das Chefbüro betreten können.

Im Chefbüro selbst lassen sich allerdings auch einige wichtige Dinge erledigen. So können Sie hier z.B. über den Computer der Sekretärin die Statistiken für Ihr Krankenhaus ablesen (dazu im Abschnitt *Spieltips* noch Genaueres) oder einen Spielstand speichern und wieder laden.

Mit einem Mausklick auf Ihren Chef (der mit der Havanna im Mund!) erhalten Sie Tips von ihm, was als nächstes zu tun ist (eigentlich erstaunlich, wie nett ein Chef sein kann). Wenn Sie auf das Geldbündel vor ihm klicken, können Sie erfragen, wieviel »Lümmel« Sie noch haben. NEIN-das ist **kein** Scherz, so heißt die allgemein gültige Währung bei *BIING!* wirklich (jetzt wissen wir also, was nach dem ECU kommt ...).

Bei *BIING!* ist der Punkt **Finanzen** übrigens höchst unangenehm geregelt. Sie sollten niemals mit Ihrem Konto in die Miesen kommen, da Sie keine Hausbank haben, die Ihnen einen Kredit einräumen würde. Achten Sie also vom ersten Tag an genau darauf, daß die Kasse stimmt, sonst wird Ihnen der Sessel unter dem Hintern weggepfändet.





Der Zeitschriftenstapel vor Ihrem Chef ist übrigens auch nicht nur zur Verzierung da. Über ihn können Sie sich die örtliche Tagespresse ansehen, in der Sie, wenn Sie Pech haben, von den Kunstfehlern Ihrer eigenen Ärzte lesen können (oder aber von Wunderheilungen, wenn Ihre Ärzte so gut sind wie sie behaupten). Darüber hinaus gibt es hier Veröffentlichungen von Krankenhaustestern, Werbung, und einige weitere Infos, die zeigen, wie Ihr Krankenhaus in der Öffentlichkeit beurteilt wird.

Ach ja, das Telefon, das da so adrett auf dem Schreibtisch Ihres Chefs

steht, ist wirklich relativ praktisch, oder vielmehr der dazugehörige Anrufbeantworter. Schauen Sie also ruhig hin und wieder nach, ob jemand etwas für Sie hinterlassen hat (Morddrohungen, Angebote, Heiratsanträge o.ä.) Mit einem Klick auf die Sekretärin gönnen Sie sich übrigens eine Spielpause ...

Der Immobilienmakler

Bevor Sie darangehen können, Patienten zu behandeln, müssen Sie erst einmal ein Krankenhaus haben, in dem das möglich ist. Dazu mieten Sie beim Immobilienmakler erst Grundstückspartzen (bzw. kaufen, sobald



Sie das nötige Kleingeld dafür haben). Anschließend erwerben Sie noch Gebäudeeinheiten. Das funktioniert übrigens ähnlich dem Baukastenprinzip: Jeden Raum können Sie nach Bedarf bestellen, um ihn dann an den dafür vorgesehenen Ort auf dem Grundstück zu plazieren.

Das Personalbüro

Um in Ihrer Klinik überhaupt jemanden herumscheuchen zu können, müssen Sie sich erst einmal ein paar Dumme, pardon, Angestellte anlaichen, die bereit sind, für Ihren Hungerlohn nichts zu tun. Zu Beginn reichen eigentlich ein bis zwei Schwestern (Achtung, für jede Schwester müssen Sie eine Anzeige aufgeben),

ein Lagerist und ein oder zwei Ärzte. Bei jedem/jeder neuen Angestellten haben Sie eine etwas unfaire Kategorie, durch die Sie deren Qualifikation angeben können (nein, es ist nicht der IQ oder der Ausbildungsstand, die gibt es auch, aber die sind nicht sooo wichtig). Bei Schwestern ist das ihre Oberweite, bei Ärzten ihr Golfhandicap und bei Lageristen ihre Leberwerte. Na dann Prost!

Die Verwaltung

Die Verwaltung ist der nächste wichtige Ort, den Sie besuchen sollten, sobald Sie Ihre ersten Kunden in der Klinik haben. Die Sofort-Hilfe (der kleine Arztkoffer rechts unten am Bildschirmrand) bringt Sie schon hin,

sobald es nötig wird. Praktischerweise können Sie über die Verwaltung auch etwas Werbung für Ihre Firma betreiben, entweder auf die klassische Weise (Anzeigen und Sandwich-Männer) oder aber die Werbung mit dem etwas durchschlagenderen Erfolg (nach der bewährten »Hau-Druff-Methode«). Außerdem legen Sie hier den *Kostenschlüssel* für Ihr Krankenhaus fest, das heißt, wieviel Sie für eine Behandlung dem Patienten abknöpfen.

Spieltips

Viele Tips kann man so auf Anhieb eigentlich für dieses Spiel nicht geben, lediglich einige Tips zum Start haben wir für Sie zusammengestellt.

Ein Start ohne Probleme

Für den ersten Start sollten Sie nur die nötigsten Gebäudeeinheiten anschaffen und wirklich nur die nötigsten Leute einstellen.

Hierfür sollten folgende Gebäude reichen:

ein Lager, eine Klinik-Aufnahme, ein Wartezimmer und ein oder zwei Behandlungszimmer (unser Tip wäre ein normales Behandlungszimmer und eine Neurologie). Von einem Zahnarzt raten wir Ihnen zu Beginn entschieden ab, denn solange Sie keinen wirklich guten Arzt haben, gehen Zahnbehandlungen häufiger schief als andere Behandlungen, was dauerhaft für schlechte Presse sorgen kann.





Die nächsten Zimmer sollten dann ein Krankenzimmer und vielleicht ein weiteres Behandlungszimmer werden.

Als recht makabre, aber gewinnbringende Kombination haben sich folgende Räume ergeben:

Eine Garage mit Krankenwagen, um die Verletzten von der Straße zu holen, sowie eine Intensivstation und einen Operationssaal, um sie wieder zusammenzuflicken. Sollte was schiefgehen, dann brauchen Sie lediglich eine Pathologie und eine Organbank um aus dem, bedauerlicherweise, Verstorbenen noch Profit schlagen zu können.

Club- und Golfräume sind keine Geldverschwendung, auch wenn es so scheinen mag. Glückliche Ärzte arbeiten besser und machen weniger Fehler, also bitte nicht am falschen Fleck sparen.

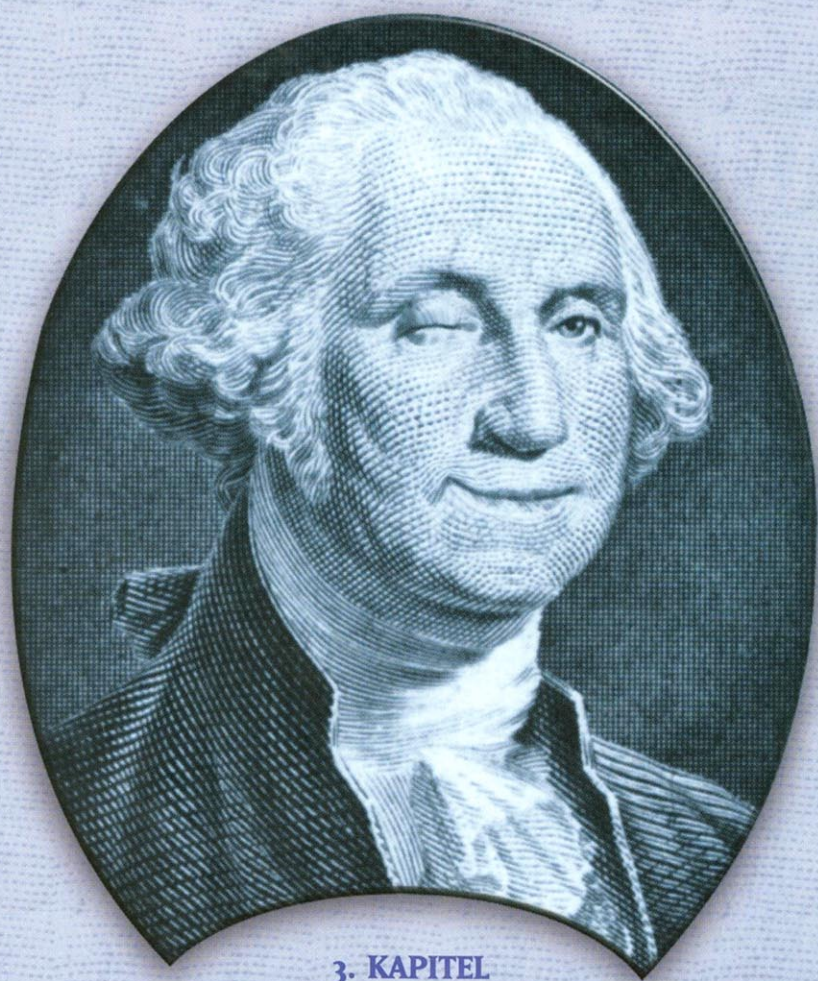
Hilfe!?!

Bei der Installation von *BIING!* haben wir häufiger Probleme mit den Soundtreibern festgestellt. Die Firma **MagicByte** hat jedoch inzwischen ein Update parat, das die Probleme beheben dürfte. Sollten Sie beim Spiel mit *BIING!* Probleme haben, dann wenden Sie sich direkt an die Firma **MagicByte** (die Adresse steht hinten im Handbuch).

Kommentar

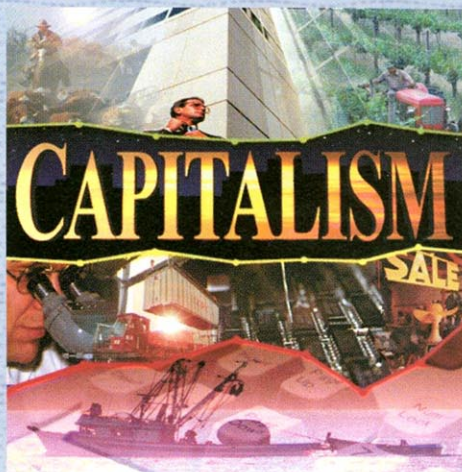
Der Markt bestimmt die Gesetze und auch die Produktion. Daß ein Markt für diese Art der Präsentation existiert, zeigt ein Blick in das Freitagabendprogramm der privaten Fernsehsender. Also können auch wir nicht an den Gegebenheiten vorbeisehen und müssen uns am Geschmack der Kunden orientieren.

Ob *BIING!* ein tolles Spiel ist oder nicht, müssen Sie entscheiden. Wer sich aber an den Darstellung nicht stört oder wem genau das gefällt (auch solche Leute soll es geben), der findet in *BIING!* eine anspruchsvolle Wirtschaftssimulation.



3. KAPITEL

Capitalism



Varianten des Spiels

Hier kann man fast alle Wirtschaftssimulationen nehmen und erhält so eine illustre und große Verwandtschaft. *Capitalism* unterscheidet sich vor allem durch die Komplexität und die Darstellung der wirtschaftlichen Zusammenhänge von den anderen Spielen des Genres.

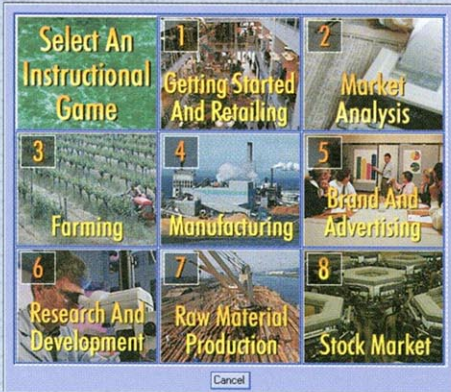
Hintergründe und Ziele

Capitalism bietet eine Bühne für ein Ziel, die Beherrschung der Märkte einer Region. Hier wird wirklich der Kern von **Macht und Moneten** getroffen, denn der Spieler sitzt (je nach Schwierigkeit) in einem Becken mit kleineren und größeren Haien,

und jeder versucht, den anderen zu verschlingen oder zu verdrängen. Das Setting ist entweder ein vorgefertigtes Szenario mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen und Schwierigkeiten oder ein Spiel, in dem der Spieler selbst die Rahmenbedingungen festlegen kann. In den selbstdefinierten Spielen gibt man der Welt bestimmte Grenzen (z.B. keine Börsengeschäfte), oder man spielt nach dem Motto »Alle Schläge sind erlaubt«, was ganz andere Schwierigkeiten hat als die Szenarien. Im Falle der Szenarien werden bestimmte Ziele vorgegeben, etwa ein bestimmtes Jahreseinkommen oder die Beherrschung eines bestimmten Industriezweiges. Bei den selbstdefinierten Spielen ist das Ziel meist einfacher zu umschreiben: »Alles ist mein ...«. Man versucht also, der größte Fisch im Becken zu werden und alle Konkurrenten in den Ruin zu treiben oder aufzukaufen. Denn dann hat man die wirtschaftliche Macht und noch mehr Geld und so weiter.

Ein erstes Spiel

Beginnen sollte man mit einem der *Tutorials*, also einer Reihe von Probe-spielen, in denen man in die komple-



xen Wirtschaftszusammenhänge eingeführt wird und in denen Beieilbetriebe vom Spieler aufgebaut werden sollen (natürlich alles unter der Aufsicht eines wohlwollenden Rechners ...).

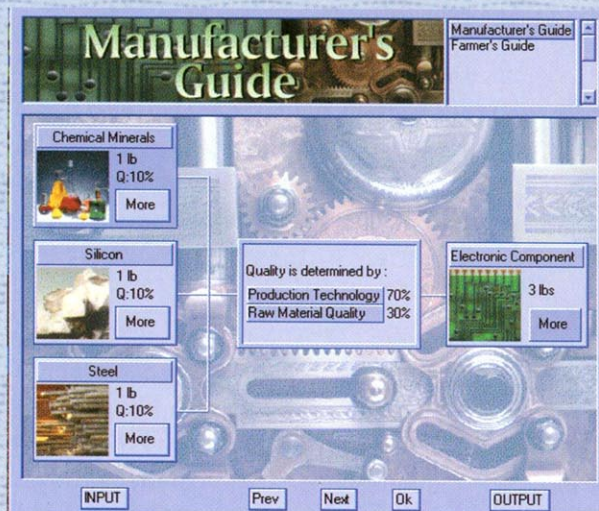
Es wird zum Beispiel ein Kaufhaus errichtet und dann eine Zulieferkette landwirtschaftlicher Produkte wie Rindfleisch und Weizen, der zu Mehl verarbeitet wird, aus dem man Brot backt. Dieses läßt sich letztendlich dann im Kaufhaus unter das Volk bringen..

Natürlich kann man auch auf diese Einführung verzichten, darf sich dann allerdings nicht wundern, wenn die eigene Firma auf keinen grünen Zweig kommt ...

Das Spielinterface

Das Spiel ist komplett mausunterstützt, und man kann sich durch die einzelnen Menüs durchwählen. Die Aufteilung ist übersichtlich und wird von folgenden Komponenten beherrscht:

- Ganz oben ist eine Menüleiste, über die man in die einzelnen Untermenüs gelangen kann. Diese erscheint nur, wenn man den Mauszeiger nach oben bewegt. Ansonsten stehen dort Datum, Bargeld und Jahresgewinn.
- Eine Gesamtkarte und eine Detailkarte beherrschen den oberen Teil des Bildschirms. Möchte man die Detailansicht verändern, kann man entweder mit Hilfe der Balken scrollen oder einen neuen Bereich auf der Hauptkarte auswählen. Mit den Schaltern in der Mitte heben Sie verschiedene Aspekte der Karte hervor, wie Niederschläge, Bodenverhältnisse oder Klimazonen.
- Der untere Teil informiert über die aktuell ausgewählte Einheit, also Farm oder Fabrik. Rechts werden der Besitzer und die Gewinne



angezeigt (die Anzeige der Gewinne hängt von der eingestellten Schwierigkeit ab). Rechts befinden sich Informationen zu den einzelnen Produkten, wie Verfügbarkeit, Preise und Verkaufszahlen. Auch der Bekanntheitsgrad einer Marke hat einen entscheidenden Einfluß auf die Verkaufsmöglichkeiten des Produktes.

- Die wichtigsten Menüs können auch hier durch Hot Keys aufgerufen werden, wie in fast allen Spielen.

Die Produktionsketten

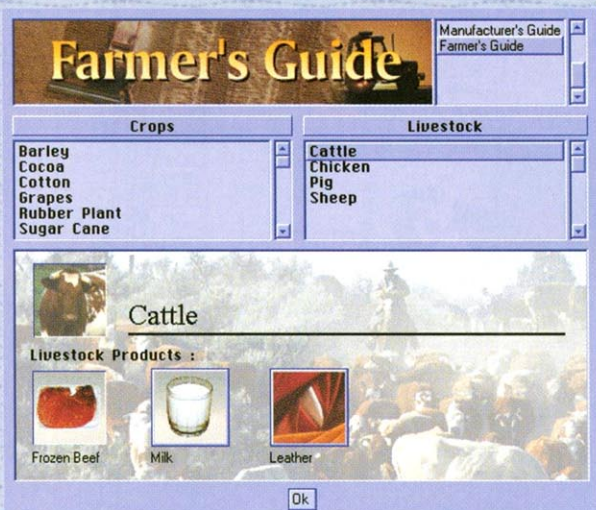
Einer der wichtigsten Aspekte bei der Herstellung und dem Vertrieb der Waren sind die Produktionsketten. Im Hilfemenü finden sich zwei Einträge: *Manufacturer* (Fabrikant) und *Farmer* (Landwirt).

Manufacturer: Hier werden die Produkte aufgeführt, die in den Fabriken hergestellt werden kön-

nen und welche Rohstoffe dazu benötigt werden. Für Socken benötigt man Wolle, die man von einer Farm mit Schafzucht beziehen kann. Baumwolle wird zu Textilien, die zu Jeans weiterverarbeitet werden. Nicht immer kann in einer Fabrik alles hergestellt werden. Das Glas aus einer Fabrik für Fernseher kann auch in eine Fabrik für Autokarosserien geliefert werden. (Anders als im richtigen Leben hat man hier das Ganze etwas vereinfacht, aber das Spiel ist auch so schon komplex genug.) Vor dem Bau einer Fabrik sollte man sich vergewissern, daß auch alle Rohstoffe verfügbar sind. Ist dies nicht der Fall, sollte man erst den Nachschub an Rohstoffen sicherstellen oder das Projekt auf

Eis legen. Es macht keinen Sinn, eine Fabrik für Kekse zu bauen, wenn niemand den nötigen Zucker oder das Mehl (die beiden erforderlichen Rohstoffe) liefern kann.

Farmer: Auf den Bauernhöfen können verschiedene Pflanzen (von Gerste über Baumwolle bis zu Zuckerrohr) angebaut werden. Die Erträge hängen von den klimatischen Bedingungen und der Bodenqualität ab. Gummipflanzen in einem kalten, trockenen Klima anzubauen, bringt weniger als der Anbau in der optimalen Umgebung (heiß und feucht). Betreibt man zusätzlich eine Viehzucht auf der Farm, steigen die Ernteerträge wegen des verfügbaren Düngers weiter an. Achtung: Nicht vergessen, daß Aussaat und Ernte nicht das ganze Jahr über möglich sind, sondern je nach Pflanze an bestimmte Jahreszeiten gebunden sind. Achten Sie auch bei der Auswahl des Zuchtviehs auf mögliche Absatzmärkte für die Produkte. Wenn schon zwei andere Betriebe eine Überproduktion an Schweinefleisch liefern, dann lohnt sich vielleicht ein Umstieg auf Hühner oder Rinder.



Die Anlagenplanung

Das A und O einer Fabrik oder eines Kaufhauses ist die richtige Planung der Baus. Zunächst gilt es, den richtigen Standort zu finden, bevor man sich an die optimale interne Aufteilung macht. Letzteres ist deshalb so wichtig, da in den Gebäuden der Platz begrenzt ist. Bei einigen Gebäudearten klärt sich die Standortfrage von selbst: *Minen* und *Holzfällerlager* können nur auf den entsprechenden Ressourcen errichtet werden.

Warenhäuser bauen Sie am besten in der Innenstadt, denn hier ist das Kaufhaus von den meisten Menschen zu erreichen. Errichten Sie ein Kaufhaus nur, wenn Sie auch über Waren





Bread	
Selling Price	\$1.74
Cost + Freight	\$1.07 + \$0.04
Quality	33
Brand	28

Sales		Clear Stock
		

PRODUCT
CORP.
FINANCE

Purchase 2 Cigarettes	Sales 2 Cigarettes	Purchase 2 Bread
Sales 2 Frozen Chic	Advertise 1 R: 31.47% F: 1.64	Sales 2 Bread
Purchase 2 Frozen Chic	Sales 2 Eggs	Purchase 2 Eggs

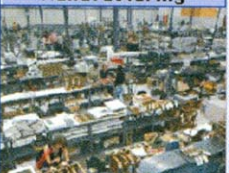
Training and Equipment

verfügen, die Sie anbieten können. Dabei ist es egal, ob Sie die Waren von anderen Firmen übernehmen oder ihre eigenen Produkte verkaufen. Die Konkurrenz schläft aber nicht, behalten Sie also immer die Produktpaletten der anderen im Auge, und gleichen Sie die Preise den Marktverhältnissen an. Achten Sie beim Layout darauf, daß die Werbung alle Produkte bewerben kann, Sie verschenken sonst unnötigerweise Marktanteile.

Der beste Standort für *Fabriken* sind die Randgebiete der Stadt. Sorgen Sie für möglichst kurze Vertriebswege zu den Warenhäusern, denn jeder Kilometer hebt die Kosten und schmälert den Gewinn. Das gleiche gilt für den Antransport der Rohstoffe. Auch hier hat die Länge der Wege großen Einfluß auf den Endpreis des Produktes. Wiederum läßt sich durch den Einsatz von Werbung die Nachfrage steigern und damit der Umsatz erhöhen. Ebenfalls in die Vorstädte sollten die *Forschungs- und Entwicklungszentren*,



Jeans	
Product Quality	51 / 100
Raw Material Quality	19 / 50
Production Quality	32 / 50
Production Technology	64

Manufacturing	
	

PRODUCT
CORP.
FINANCE

Purchase 2 Cotton	Mit 2 Textiles	Purchase 1 Leather
Mit 1 Toy Bear	Mit 1 Jeans	Mit 1 Leather Jac
Sales 3 Toy Bear	Sales 3 Jeans	Sales 3 Leather Jac

Training and Equipment



Glass	
Technology Improvement	
Months Passed	5 / 36
Technology Before R&D	156
Target Technology	194

Research & Development



Terminate R&D

Apply Tech.

PRODUCT

CORP.

FINANCE

R&D 3	R&D 3	R&D 3
Plastic	Plastic	Plastic
3 years	3 years	3 years

R&D 3	R&D 3	R&D 3
Camera	Camera	Camera
3 years	3 years	3 years

R&D 3	R&D 3	R&D 3
Glass	Glass	Glass
3 years	3 years	3 years

Training and Equipment



deren Zweck in der Weiterentwicklung der Produktionsprozesse liegt. Auf diese Weise lassen sich die Produktionsmengen und die Qualität der Produkte erhöhen. Beides ist nötig, um die Produkte konkurrenzfähig zu halten.

Farmen brauchen Standorte, die möglichst optimale Bedingungen für die Pflanzen bieten, die dort angebaut werden sollen. Den optimalen Platz wird man meistens nicht finden, aber

zumindest kann man versuchen, dicht an die optimalen Bedingungen heran zu kommen. Beachten muß man auch die Transportwege. Eine Farm in der Nähe einer Stadt hat höhere Chancen, ihr Fleisch auf dem freien Markt zu verkaufen, als ein Hof, der einen langen Anfahrtsweg hat.

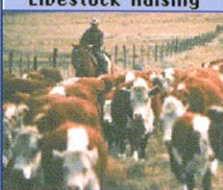
Die Macht der Werbung ...

... sollte man nicht unterschätzen. Werbung plaziert man im Fernsehen



Cattle	
Baby Qty	800.00
Adult Qty	800.00
Quality	30 

Livestock Raising



Raise Livestock

PRODUCT

CORP.

FINANCE

Crop 1	Sales 1	Crop 1
Cotton	Cotton	Cotton

Livestock 1	Process 1	Sales 1
Cattle	Frozen Beef	Frozen Beef

Livestock 1	Process 1	Sales 1
Cattle	Leather	Leather

Training and Equipment





und in der Zeitung. Die Werbung wird von den Marketingabteilungen der einzelnen Betriebe geregelt. Macht ein Kaufhaus Werbung, steigt die Zahl der Kunden, die das Warenhaus aufsuchen und die beworbenen Produkte kaufen wollen. Mit der Werbung in den Fabriken wird für ein bestimmtes Produkt geworben, was zumindest am Anfang recht wichtig ist, bis ein Markt für die Ware entstanden ist. (Niemand kauft ein Motorrad, wenn man ihm nicht sagt, daß er eines braucht ...). Die Werbung in einer Fabrik kann auch einen Markennamen bekannt machen. Es gibt Kunden, die auch dann eine bestimmte Produktmarke kaufen, wenn Sie teurer als das Konkurrenzprodukt ist. Ganz so einfach ist die Sache mit der Werbung aber dann doch nicht, denn der Erfolg einer Werbekampagne hängt von vielen Faktoren ab:

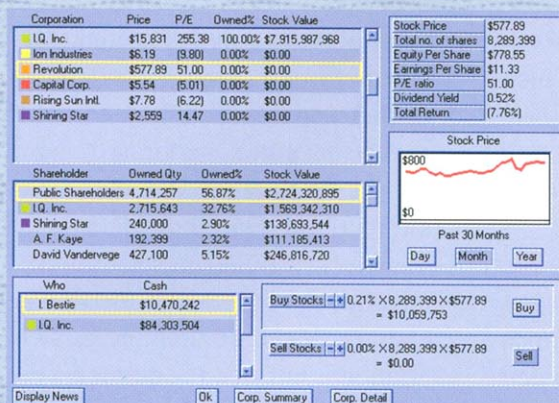
1. **Die Art des Produktes:** Nicht immer hat die Werbung einen entscheidenden Einfluß auf das Kaufverhalten. Fleisch läßt sich nur schwer bewerben, da die Unterscheidungsmerkmale zwischen den Produkten fehlen. Jeans oder Autos lassen sich da schon besser vermarkten.
2. **Die Stadt und damit die Bevölkerungsstruktur:** Nicht alle Produkte lassen sich überall gleich gut verkaufen, und auch die Werbung kann nicht immer entscheidend nachhelfen. (Versuchen Sie mal, Rindfleisch in Neu Dehli zu verkaufen. Vergessen Sie das besser wieder, ich habe es versucht, es geht einfach nicht ...) Pullover lassen sich in den Tropen kaum umsetzen, aber in kälteren Gegenden sehr wohl.

3. **Die Jahreszeiten:** Sie haben ebenfalls einen Einfluß auf das Spiel. Im Winter lassen sich Jacken besser verkaufen als im Sommer, und auch Spielsachen gehen im Winter besser (Weihnachten!).
4. **Die Art der Werbung:** Sie bestimmt zu guter Letzt auch noch deren Wirkungsgrad. Dazu finden Sie aber im nächsten Absatz eine eigene Abhandlung.
2. **Produktmarke:** Jedes Produkt hat einen eigenen Namen. Ihre Schuhe heißen anderes als die Jeans, die wiederum einen anderen Namen als das Brot haben. Der Vorteil ist die geringe Empfindlichkeit des Namens gegenüber neuen Produkten. Hat sich der Name für Hosen etabliert, dann können Sie es sich erlauben, mit der Produktion von zweitklassigen Jacken zu beginnen, ohne daß der Umsatz für Hosen in den Keller rutscht. Der Nachteil ist der hohe Werbeaufwand, da jedes Produkt einzeln beworben werden muß.

Die Werbestrategien

Sie haben drei Möglichkeiten, Werbung zu betreiben. Jede einzelne zeichnet sich durch besondere Vor- und Nachteile aus:

1. **Konzernmarke:** Hier machen Sie Werbung für den Gesamtkonzern. Das bedeutet, daß alles vom Auto über den Fernseher bis zum Schmuck unter einem Namen läuft. Der Vorteil ist der hohe Bekanntheitsgrad Ihrer Firma, der Nachteil ist, daß viele Kunden dann Ihre Kompetenz anzweifeln, gewisse Produkte richtig herzustellen (oder würden Sie einem Autokonzern über den Weg trauen, der Ihnen auf einmal Bier verkaufen will?).
3. **Gruppenmarke:** Eine Gruppe hat einen Namen, also alle landwirtschaftlichen Erzeugnisse laufen unter dem Namen A und alle Möbel unter dem Namen B. Sowohl bei den Vor- als auch bei den Nachteilen liegt man genau zwischen den beiden anderen Strategien.



Der Aktienmarkt

Ist der Aktienmarkt offen, dann können hier die Spiele entschieden werden. Allgemein gilt: Wer über 50% einer Aktie hat, der kontrolliert die finanziellen Operationen dieser Firma, wenn auch nicht die internen Vorgänge. Wer über 75% hält, kann die Firma einfach schlucken und mit ihr fusionieren. Um eine eigene gesunde Firma zu haben, sollten Sie versuchen, möglichst viele Aktien selbst zu halten bzw. diese Aktien sollten von Ihrer eigenen Firma gehalten werden. Wenn Sie nicht darauf achten, kann es ganz schnell passieren, daß andere Konzerne die Hand auf Ihrer Kasse halten und sie langsam, aber sicher aus dem Wettbewerb drängen.

Aktien stehen nicht in beliebiger Menge zum Verkauf, denn der Markt reagiert auf alle Veränderungen. Der Umfang einer Transaktion ist also auf maximal 5% der Gesamtaktienmenge einer Sorte begrenzt. Sie können natürlich mehrfach hintereinander zugreifen, aber der neue Preis richtet sich nach

den letzten Transaktionen. Die Mitbewerber werden in aller Regel auf Ihre Aktionen reagieren, also wenn Sie die Aktien der Firma A kaufen, dann wird Firma B mit einsteigen, um eine Übernahme oder gar Fusion zu verhindern. Die genauen Abläufe einer Fusion und die zu berücksichtigenden Nebenbedingungen lesen Sie bitte im Handbuch etwas genauer nach. Sie ist teuer, lohnt aber oft den Einsatz.

Die Börsenkontrollkommission verhindert leider Manipulationen zwischen Ihnen und Ihrer Firma, so daß Sie auf diese Weise die Kurse nicht künstlich beeinflussen können. Also bleiben Sie ehrlich ...

Sollten Sie gut notierte Aktien halten, dann verkaufen Sie diese nicht ohne Not an andere weiter. Denken Sie an

die Dividende, die Ihnen jedes Jahr ausgezahlt wird, und vergessen Sie nicht, Fusionen anderer zu verhindern, denn diese neuen Riesenkonzerne haben in der Regel genug Mittel, um Ihnen die Luft ausgehen zu lassen. Legen Sie sich also nach Möglichkeit von allen aufstrebenden Firmen 25,1% der Aktien zu, und bauen Sie von da an Ihre Position weiter aus.

Die Mitbewerber

Capitalism stellt eine Reihe von Charakteren zur Verfügung, die selber Firmen aufbauen oder auf Angebote der anderen warten und so lange etwas an der Börse spekulieren. Diese Personen lassen sich auch als Geschäftsführer anwerben, um die Kaufhäuser einer Stadt, zu überwachen und die Preise und die Versorgung zu regeln. Je nach Voreinstellungen zeigen diese Personen ausgeprägte Vorlieben und Eigenarten, die die Persönlichkeit auszeichnen. Beispiele wären Vorlieben für Investitionen in die Werbung oder in die Schulung der Mitarbeiter, ebenso wie die Bereit-

schaft, finanzielle Risiken einzugehen.

Die Einstellung eines Präsidenten ermöglicht die Konzentration auf die wichtigen Dinge. Die Arbeiten, die Sie ihm oder ihr zuweisen, werden nach bestem Wissen erledigt. In aller Regel werden Sie Routinejobs weitergeben und sich um neue Betriebe und die Börse kümmern. Der Einsatz eines Präsidenten lohnt sich erst, wenn man einen Gewinn von über 20 Millionen Dollar macht, denn Fachleute kosten einen Haufen Geld.

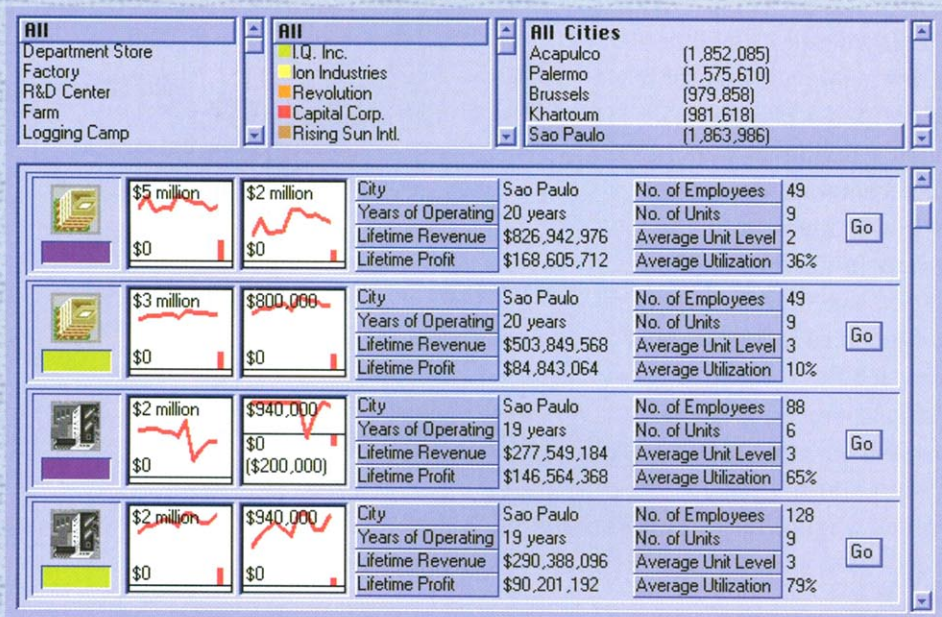
I.Q. Inc.

Summary
Wealth
Career
Personality
Expertise
Score

Character : Conservative

Concern	Degree (0-100)
Investing in Research and Development	90
Investing in Training and New Equipment	48
Frequency of Upgrading Production Facilities	36
Spending on Advertising	34
Paying Dividend	35
Investing in Stocks	76
Corporation Takeover and Merger	76
Strengthening Corporation Ownership	18
Endure Loss for Avoiding Layoff	80
Purchasing Goods from Own Firms	92

Ok



Die Tabellen und Übersichten

Im Gegensatz zu den meisten anderen Wirtschaftssimulationen gibt es in *Capitalism* reichlich Tabellen und Übersichten. Hier alle aufzuzählen, würde den Rahmen sprengen, aber mir ist nichts aufgefallen, was fehlen könnte. Die Menge an Informationen macht eine gewisse Eingewöhnung erforderlich, aber danach bleiben keine Wünsche unberücksichtigt.

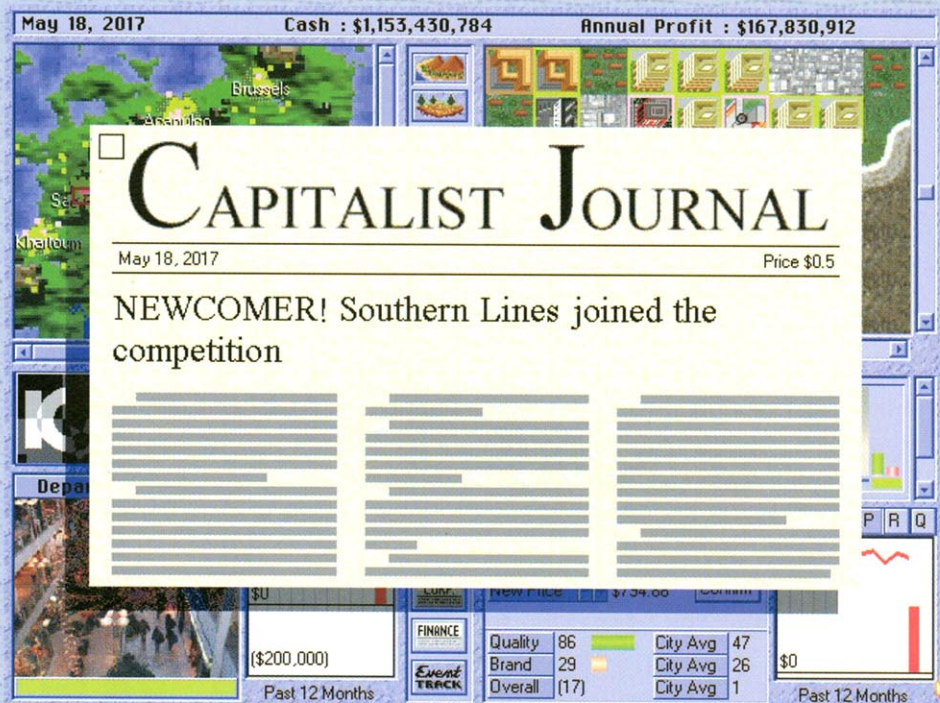
Tips & Tricks

Die ersten Spiele werden entweder schiefgehen, oder Sie sind ein Naturtalent und sollten auf Manager umschulen. Aber trotzdem gibt es ein paar Hinweise, die weiterhelfen können:

1. Halten Sie möglichst viele von den eigenen Aktien. Damit fließt dann kein Geld aus der Firma an Aktionäre, die das Geld nicht reinvestieren. Der Kurs der Aktien einer erfolgreichen Firma steigt in Höhen, die einen Rückkauf fast aussichtslos machen.

2. Wenn Sie Kapital brauchen, gehen Sie also lieber zur Bank. Denken Sie aber an die anfallenden Zinsen, und vermeiden Sie eine Überschuldung.
3. Gerade am Anfang sollten Sie nicht zuviel auf einmal wollen. Alle Betriebe werden zu Beginn Verlust machen, bis die Auftragsbücher erst gefüllt sind. Es braucht seine Zeit, bis die Werbung greift und einen Kundenstamm ange- lockt hat.
4. Investieren Sie zu Beginn nicht zuviel in die Forschung. Erst, wenn Sie solide Gewinne einfahren, sollten Sie in Labore investieren, denn hier läßt sich direkt kein Geld verdienen.
5. Ein guter Start ist ein Kaufhaus, das einen Teil der Waren aus dem Hafen importiert. Eine Farm, die Tierpro- dukte liefert, ist eine gute Ergänzung. Die pflanzlichen Erzeugnisse dieser Farm können sie dann in Ihrer ersten Fabrik weiterverarbeiten.

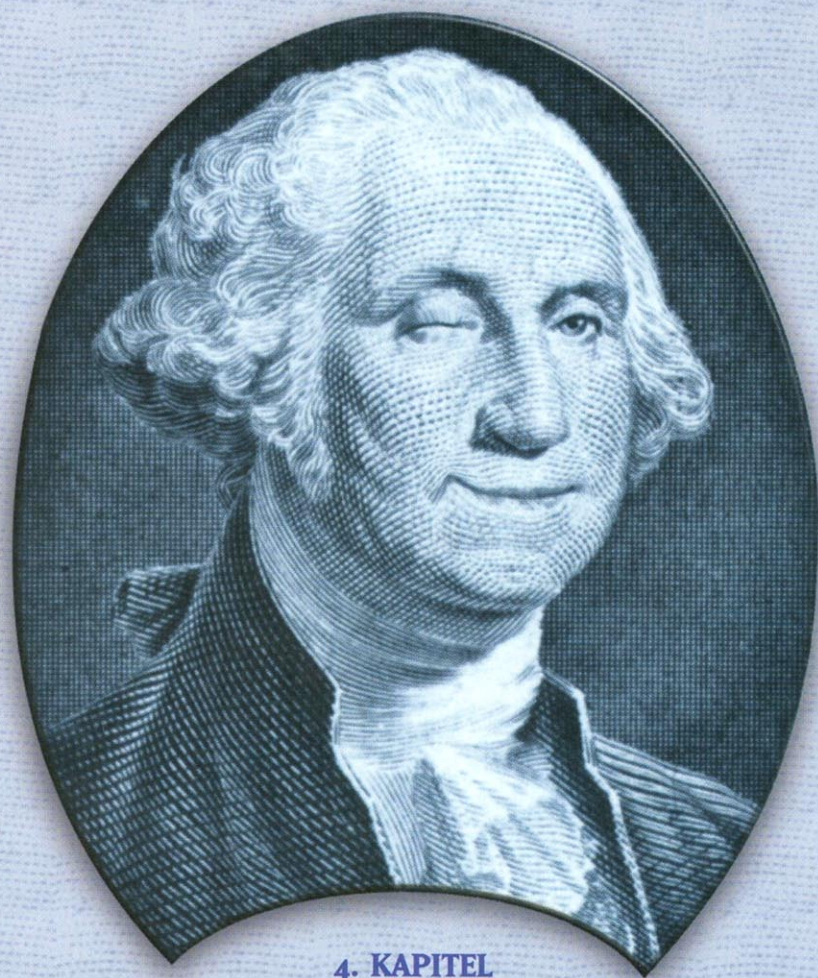




6. Achten Sie auf Angebot und Nachfrage. Halten Sie bei der Einführung eines neuen Produktes den Preis niedrig. Erst wenn die Nachfrage das Angebot übersteigt, sollten Sie an der Preisschraube drehen und die Verluste wieder hereinholen.

Zu guter Letzt ...

... noch die abschließenden Bemerkungen und die Meinung zum Spiel. *Capitalism* verkörpert **Macht und Moneten** wie kein anderes hier vorgestelltes Spiel. Sicher ist es kein Spiel, das im ersten Anlauf zu lösen ist, und die Szenarien haben es in sich, aber wer sich für Wirtschaftssimulationen interessiert, der kommt voll auf seine Kosten und wird sicher nicht enttäuscht werden.



4. KAPITEL

Die total verrückte Rallye



Um was geht's?

Blue Byte betritt mit dem Spiel *Die total verrückte Rallye* Neuland. Es handelt sich nicht so sehr um ein reines Computerspiel, sondern eher um ein Gesellschaftsspiel, das für den Rechner geschrieben wurde. Die Umsetzung als Brettspiel wäre zu kompliziert, einem Rechner fällt die Verwaltung hingegen leicht. Wegen der erhöhten Komplexität und einiger rechner-spezifischer Extras hebt sich *Die total verrückte Rallye* von anderen Brettspiel-

umsetzungen wohltuend ab. Der Ort der Handlung: ein vornehmer Club in London, in dem die Reichen sich selber zu Tode langweilen, während sie herumsitzen, als seien sie aus Madame Tussauds Wachsfigurenkabinett. Da betritt ein neues Mitglied den Club. Ein junger Zeitungsverleger, der den Club so richtig entstauben möchte. Er schlägt den Mitgliedern eine Rallye durch ganz Europa vor. Sieger soll derjenige sein, der am Ende der Reise das meiste Geld auf seinem Konto hat.

... und wie geht's?

Am besten geht's, wenn man sich einige Freunde einlädt, Getränke und Snacks in ausreichendem Maße bereitstellt, sich auf einem Sofa lümmelt und einen klaren Blick zum Bildschirm hat. Dann fehlt nur noch ein Joystick mit langem Kabel (eine Maus tut's natürlich auch) und Windows als Oberfläche ... und schon kann der Startschuß fallen.

Jeder Spieler sucht sich eine Figur seiner Wahl aus und gibt ihr unter Umständen einen neuen Namen (wem *Helmut Pohl* nicht gefällt, der kann auch Willi Wand nehmen oder seinen eigenen Namen ...). Anschließend wird die erste Zielstadt ausgewählt. Dabei handelt es sich immer um eine Hauptstadt. Zu Beginn sind die Grenzen in den Osten noch geschlossen, aber nach einiger Zeit (etwa 250 Züge) fällt der eiserne Vorhang. Nur bei Marathonsitzungen kann also der Osten erforscht werden ...

Alle Spieler starten in Richtung der Zielstadt. Benutzen Sie einen einarmigen Banditen, um die Anzahl der Felder zu bestimmen, um die Sie vorrücken dürfen, und bewegen Sie Ihr Auto genau um die »gewürfelte« Zahl.

Die Farbe des Feldes, auf dem Sie landen, hat dann einige Auswirkungen. Jedes Feld bietet zumindest eine Option. Erreicht eine Figur die Zielstadt, dann wird ein Betrag in Höhe von 100000 Mark auf dem Konto gutgeschrieben. Zuzüglich Inflationsausgleich ... Bei einem Startkapital von 30000 nicht zu verachten. Dann wird eine neue Zielstadt ausgelost, und weiter geht's. Als besonderer Ansporn und um Pokern zu verhindern (»Nikossia?! Das ist ein Witz, oder? Ich bleibe in Mitteleuropa, wenn dann Paris drankommt, ist es ein leichter Sieg für mich ...«), hängt an demjenigen, der vom letzten Ziel am weitesten entfernt war, **Dr. Drago**, der Schrecken der Londoner Gesellschaft. Leider wurde er nicht eingeladen und rächt sich nun an dem Teilnehmer, der vom letzten Ziel am weitesten entfernt war. Er verschwendet dessen Geld, zerreißt die wertvollen Ereigniskarten, vernichtet den Immobilienbesitz, der die Grundlage zum Sieg bildet und tut auch sonst alles, um diesem bedauernswerten Spieler das Leben schwer zu machen.



... und was bedeutet das jetzt?!

Die Spieloberfläche besteht aus einem großen Fenster, auf dem die Karten oder die Ausschnitte der Karte eingeblendet sind. Rechts oben in der Ecke befindet sich das Portrait des Spielers, der gerade am Zug ist, darunter die erste der Ereigniskarten. Rechts unten sind Datum, Kontostand, Zielentfernung und die Bedeutung des momentanen Standpunktes angegeben. In der angezeigten Karte wird die Figur des ziehenden Spielers

grundsätzlich mit einem weißen Pfeil dargestellt, der immer den kürzesten Weg zum neuen Ziel anzeigt. Das muß nicht immer der beste Weg sein, aber dazu später mehr. Sobald man am Zug ist, werden in einem Menü einige Möglichkeiten angeboten. Neben würfeln kann man Karten einsetzen, die Karte zoomen, eine Übersicht, also eine Gesamtkarte mit allen Standorten und dem Zielpunkt, einsehen, das nähere Umfeld betrachten, also die Karte scrollen, Statistiken aufrufen

fen oder das Hauptmenü mit allen Diskettenoperationen und Spieleinstellungen aufrufen. Die Karten sind ein wichtiger Bestandteil des Spiels, und nur wer seine Karten überlegt einsetzt, hat eine Chance, *Die total verrückte Rallye* zu gewinnen (das Glück gleicht sich im Laufe des Spiels meist aus).

Die Spielstationen

Es gibt sechs verschiedene Stationen. Alle »Felder« des Spiels sind einer dieser Stationen zugeordnet. Die Farben der Stationen haben folgende Bedeutung:

Blau: hier gewinnt man Geld

Rot: hier verliert man Geld

Gelb: hier bekommt man eine Ereigniskarte

Violett: hier kann man Ereigniskarten kaufen und verkaufen

Grau: Städte, in denen man Grundstücke erwerben kann

Grau mit Streifen: Hauptstädte, die auch Etappen der Rallye sein können

Roter Kreis: Sehenswürdigkeiten, zu denen man Informationen erhalten kann, Reisen bildet halt ...

Die Wahl des Feldes kann den Spielverlauf entscheidend beeinflussen. Meistens ist es besser, rote Felder zu meiden. Gelbe sind eigentlich am besten, aber wenn man nicht auch einmal ein Opfer bringt, hat man Dr. Drago am Hals, und dann wird der Spaß erst richtig teuer...

... und das ist alles meins!

Die Immobilien sind die einzige zuverlässige Einnahmequelle, und ein beständiger Zufluß auf das Konto ist nicht zu verachten ...

Die Grundstücke sind verschieden und haben alle ihre Vor- und Nachteile. Wie so oft im Geschäftsleben, gilt es auch hier, eine gesunde Mischung zu finden.

Agrargrundstücke bringen wenig ein, müssen aber im Falle einer pekuniären Katastrophe nicht zwangsverkauft werden. Wenn man sich nicht sicher ist, was man kaufen soll, kann man fast immer dem Ruf der Scholle folgen.



Kaufen	Verkaufen	Karte	Beenden
 	Tower-Cafe	\$100.000	\$400 4.8%
 	Restaurant	\$200.000	\$800 4.8%
 	Druckerei	\$500.000	\$3.000 7.2%
 	Zeitung	\$1.000.000	\$4.000 4.8%
 	Zeitung	\$1.000.000	\$4.000 4.8%
 	Palast-Hotel	\$2.500.000	\$10.000 4.8%
 	Börse	\$5.000.000	\$20.000 4.8%
\$1.106.734			

Industriegrundstücke sind meist teuer, liefern aber auch einen ansprechenden Gewinn. Leider sind sie immer noch recht anfällig bei Naturkatastrophen wie Überschwemmungen.

Handelsgrundstücke sind von der Ertragssituation her nicht genau einzuordnen, denn ihre Erträge schwanken. Geht es der Industrie schlecht, merkt man es auch am Handel. Dr. Drago liebt Spekulationen mit Han-

delsgrundstücken anderer, aber man muß wohl nicht extra erwähnen, daß diese Operationen meistens schiefgehen, oder?

Risikogrundstücke werfen den höchsten Gewinn ab, sind aber auch am anfälligsten, und man kann sich nie sicher sein, wie lange das Geld noch fließt.

Luxusgrundstücke sind teuer und bringen kaum Gewinn. Sie sind **die**

Anlage, wenn man nicht weiß, wohin mit seinem Geld.



Dr. Drago richtet auf einem Deiner Grundstücke in Stockholm eine illegale Tanzbar ein. Die Polizei kommt dahinter und beschlagnahmt das Grundstück!

Sonstige Grundstücke sind halt alle, die nicht in eine der anderen Kategorien passen.

Hat man alle Grundstücke in einer Stadt erworben, dann besitzt man das Monopol. Der Effekt ist, daß sich die Mieteinnahmen aller Grundstücke dieser Stadt verdoppeln. Ein Monopol ist also unter allen Umständen erstrebenswert. Ebenso sollte man dem Gegner nach Möglichkeit die Monopole zerstören. Ein Monopol in einer Stadt ist meist wertvoller als ein weit gestreuter Besitz. Die Gefahr liegt allerdings in der höheren Anfälligkeit.

... denn das Grauen hat einen Namen

Und der lautet **Dr. Drago**! Es gibt drei verschiedene Gemütszustände bei unserem lieben Freund:

1. Er ist mit einem **Fahrrad** oder **Ruderboot** unterwegs. Seine gute Laune drückt sich darin aus, daß die von ihm angerichteten Schäden nicht allzu tragisch und schwerwiegend sind. Hält man

sich an blaue Felder, dann sind die Gewinne immer noch höher als die Verluste, die Dr. Drago verursacht.

2. Sein Fortbewegungsmittel ist ein **Auto** oder ein **Flugzeug**, also dieselben, die auch die Spieler benutzen. Dann ist Vorsicht geboten! Grundstücke und Ereigniskarten sind in akuter Gefahr! Die finanziellen Verluste sind hoch, und oft »unterstützt« er die Konkurrenz durch Geldspenden vom Konto des geplagten Spielers.
3. Der **Zeppelin** ... Beileid. Jetzt hilft nur noch Beten, eine Ereigniskarte oder ein Geniestreich auf dem Spielfeld. Wer jetzt nicht ein verborgenes As aus dem Ärmel zieht oder einen genialen Einfall hat, der befindet sich in ernsthaften Schwierigkeiten ...

Dr. Drago ändert seine Launen von Zeit zu Zeit. Wenn er einen Spieler lange genug gequält hat, dann bessert sich seine Laune oft, und er steigt auf das nächstkleinere Beförderungsmittel um. Hat er lange Zeit niemanden



ärgern können (wie das geht, wird weiter unten erklärt), steigt er auf. Mit zunehmender Spieldauer wird er immer aggressiver, und nach Etappe 100 wird er kaum noch auf dem Fahrrad zu sehen sein, schließlich hat er sich inzwischen ausreichend Autos und Zeppeline bei den Spielern geschnorrt.

Anti-Dr. Drago-Taktiken

- Als erstes kann man die offensichtliche Taktik verwenden: die **Hau-Ab-Karte**. Der Einsatz dieser Karte lohnt sich aber nur, wenn Dr. Drago nicht mit den Rad unterwegs ist, ansonsten hat man sie eigentlich verschwendet.
- Eine andere Taktik ist das Aussitzen und Ertragen. Eine Strategie, die sich nur empfiehlt, wenn ein Spieler in diesem oder dem nächsten Zug gute Chancen hat, die Etappe zu gewinnen. Ist dies nicht der Fall, dann nichts wie weg mit dem Kerl!
- Man kann auch auf die Mildtätigkeit oder Ungeschicklichkeit anderer Spieler hoffen, die einen überholen, wenn Dr. Drago am eigenen Heck hängt. Er schließt sich dann

freundlicherweise dem Überholenden an. Diese Operation kann man auch selber durchführen, indem man Dr. D. einfach bei jemandem zurückläßt, den man überholt.

- Da der »Dr.-Drago-Effekt« nur dann eintritt, wenn er am Ende des eigenen Zuges am eigenen Heck hängt, kann man ihn auch wie einen Staffelstab weiterreichen, was seine Laune allerdings rapide verschlechtert. Aber man erreicht auf diese Weise immerhin den gleichen Effekt wie mit der Weitergabe eines brennenden Streichholzes in einer Gruppe: Irgendwann verbrennt sich einer die Finger. Aber Hauptsache, man ist es nicht selbst.

Du kommst aus dem Gefängnis frei ...

Ist zwar keine Ereigniskarte dieses Spiels, aber die anderen Karten sollen hier trotzdem vorgestellt werden. Alle Karten zu beschreiben, ist langwierig (es gibt nur 41), aber zu den besseren und gemeineren sollte man schon etwas sagen. Sicher hat jeder Spieler seinen eigenen Geschmack,

DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE



deshalb kann man sicher über die Einteilung in die verschiedenen Klassen streiten, aber einmal muß man eine Diskussionsgrundlage schaffen.

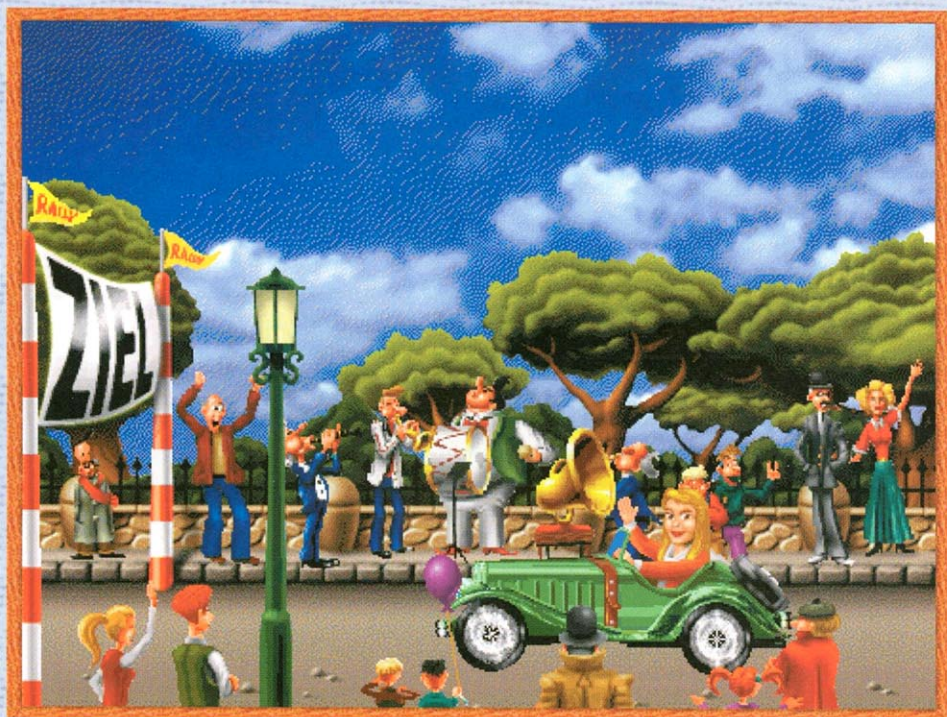
Die Matchwinner

Mit »Matchwinner« sind die Karten gemeint, die die stärksten Auswirkungen haben können.

Gold und **Platin** sorgen beim Kauf von Grundstücken für einen Preisnachlaß von 50 bzw. 90% des norma-

len Preises. In der Vermögensabrechnung taucht aber dann der tatsächliche Wert auf! Richtig eingesetzt können diese Karten ein Spiel entscheiden.

Nimm erlaubt die Inbesitznahme eines Grundstückes, das einem Mitspieler gehört. »Er hätte halt mit dem Monopol in Paris nicht so angeben sollen ... jetzt gehört der Louvre eben mir ...«



Mit leichten Abstrichen aus der Kategorie *Finanzen* ist hier noch die Karte **Konto** zu nennen, die die Konten aller Spieler ausgleicht, d.h., alles Geld wird in einen Topf geworfen und dann gleichmäßig verteilt. Nach einem netten Einkaufsbummel kann das durchaus wieder etwas Geld in die Kasse bringen.

Aus dem Bereich *Sabotage* sind die Renner die Karte **Konferenz**, mit der man alle Spieler zu sich auf sein aktu-

elles Feld ruft und die Karte **Tschüss**. Mit der ersten wird jeglicher Vorsprung beliebiger Mitspieler wieder ausgeglichen (kicher, grins ...), mit der zweiten wird ein Mitspieler irgendwohin auf die Karte verfrachtet (auch sich selber kann man versetzen). Befindet man sich in Stockholm und das nächste Ziel heißt Algier, kann nicht allzuviel schief gehen, jedenfalls solange der Ostblock noch nicht zugänglich ist ... Und es macht einen höllischen Spaß, seinen Kon-

kurrenten damit kurz vor dem Ziel noch abzufangen.

Aus dem Bereich *Bewegen* läßt sich **Flugzeug** besonders erwähnen. Leider ist den »Rechnercharakteren« diese Karte ein ewiges Rätsel, aber richtig eingesetzt bringt sie einen immer in Siegesreichweite oder sorgt gegen Dr. Drago vor. Man kann sich von beliebiger Position aus in eine Metropole Europas versetzen lassen (London, Brüssel, Oslo, Rom, Madrid, Athen, Berlin und später auch Moskau). Meistens hat man sich damit schon in die Nähe des Zieles gebracht. Die **X Walzen** können auch sehr gut sein, haben aber nicht die Durchschlagskraft wie der Flieger.

Das *Versicherungswesen* stellt mit **Hau Ab**, der ultimativen Anti-Dr.-Drago-Waffe den besten Retter in der Not. Die **Versicherung** kommt aber gleich danach, denn sie wendet eine beliebige Katastrophe von Ihren Grundstücken ab (Ausnahme: das Monster von Loch Ness, dagegen muß man sich schon extra versichern ...). Ansonsten ist noch **Verdoppeln** gut einsetzbar. Man kann damit eine beliebige seiner Ereigniskarten kopieren und dann sofort einsetzen.

... noch einige **Gemeinheiten**

... aber nur mit anderen Ereigniskarten. **Schulden** löst die dringendsten Finanzprobleme, indem man sie an einen anderen Mitspieler weitergibt. Der kann sich dann natürlich rächen, indem er mit **Fiskus** die Steuerfahndung auf einen Konkurrenten hetzt (lohnt sich allerdings nur, wenn sich das Konto oder besser das Vermögen des Opfers wieder erholt hat oder zu einem Höhenflug ansetzt ...)

Diverse kleine Nettigkeiten werden am besten mit lieben Grüßen aus der Sabotage-trickkiste ausgeteilt, ob **Zucker** im Tank oder das **Blockieren** einer Ereigniskarte oder ein **Erdbeben**, das zufällig gerade in Brüssel Schaden macht, wenn der Gegner ohne Versicherungskarte dasteht und sein Atomium zusammenfällt ...

... wer hätte was anderes erwartet?

Sollten Sie sich nicht sicher sein, welche Immobilien die besten sind, dann halten Sie sich an die kleinen *Blue Byte Logos*, denn dort befindet sich meist eine Niederlassung der Firma, die dieses Spiel umgesetzt hat. Die Gewinne damit müssen enorm sein, denn die Rendite ist grandios ...



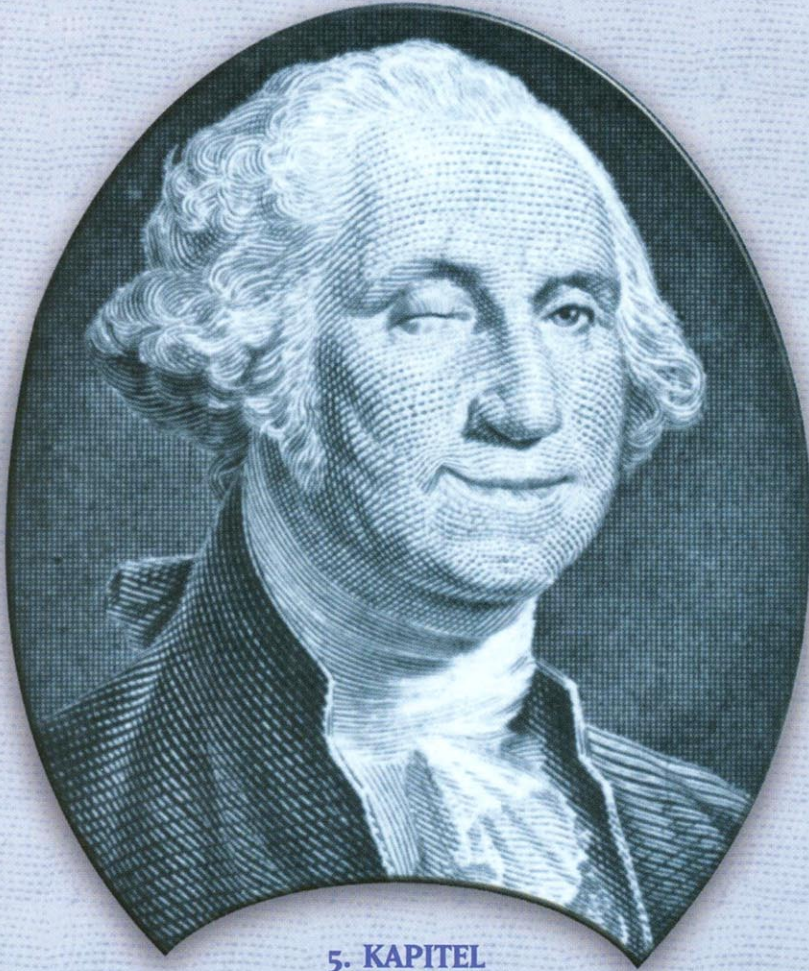
Kaufen		Verkaufen	Karte	Beenden	
		Pub	\$10.000	\$60	7.2%
		Schuhfabrik	\$50.000	\$300	7.2%
		Zeitung	\$100.000	\$600	7.2%
		Brauerei	\$250.000	\$1.500	7.2%
		Blue Byte	\$1.000.000	\$9.000	10.8%

... persönliche Meinung

Aber verschont mich mit Dr. Drago!

Setzt man sich alleine an den Rechner, um eine Runde *DTVR* zu spielen, kann man schnell die Lust verlieren, denn die Computergegner sind nicht sonderlich stark, und nach einiger Zeit hat man das Zugverhalten der Gegner durchschaut. Hält man sich an den Vorschlag in der Anleitung (Chips, Getränke, ein Lümmelsofa und einige nette Freunde ...), dann kann man sich auf einige vergnügliche Stunden freuen, und es wird wohl nicht das letzte Spiel bleiben. *DTVR* ist ein netter Versuch, um Computerspiele kommunikativer zu machen. Denn Absprachen sind möglich bzw. »Nebenspiele« wie »Wie lange können wir Dr. Drago

herumreichen, ohne daß er einem schadet?« können den Abend unheimen erheitern.



5. KAPITEL

Lemmings 3D



Da sind sie wieder, unsere lieben, kleinen, grünhaarigen, sturköpfigen, suchtgefährlichen Freunde, die Lemminge. Durch einen kleinen Unfall werden aus den zweidimensionalen Lemmingen plötzlich 3D-Lemminge, die munter durch eine ebenso dreidimensionale Wunderwelt stapfen. Wie nicht anders zu erwarten, muß man auch in *Lemmings 3D* wie der Teufel dahinterher sein, daß einem die kleinen »Nervensägen« nicht irgendwohin spazieren, wo man sie gar nicht haben will. Damit aber nicht genug, man muß sie auch noch dazu bringen genau dorthin zu gehen, wo man sie

auch wirklich haben will, und das in insgesamt 100 Levels. Wer da nicht graue Haare bekommt, muß entweder eine Glatze haben oder ein echter *Lemmings*-Fanatiker sein. An dieser Stelle will ich mich übrigens gleich für besonders überschwengliche Lobpreisungen entschuldigen, aber der Autor dieses Textes gehört bereits seit fast fünf Jahren zur »Suchtgemeinschaft *Lemmings*-geschädigter PC Spieler« und hat bisher jeden Entzug bei Erscheinen einer weiteren *Lemmings*-Fortsetzung abgebrochen.

... the same procedure as last year ...

Kinofilme, die uns mit dem 4., 5. oder sogar 6. Remake beehren, haben oft eines gemeinsam: Die Geschichte ist ausgeschöpft, und jeder neue Film wirkt nur wie ein müder Abklatsch des ersten. Seltsamerweise läßt sich genau diese Regel auf *Lemmings 3D* nicht anwenden. Denn obwohl *Lemmings 3D* nach *Lemmings 1*, *Oh No More Lemmings*, *Lemmings 2: The Tribes*, *Christmas Lemmings*, *All New World of Lemmings* und *Lemmings 4* Windows bereits die siebte Wieder-

holung dieses Klassikers ist, sind keinerlei Alterserscheinungen zu erkennen. Ganz im Gegenteil, durch das total neu gestaltete Spielinterface wirken die Lemmings witziger und jünger als je zuvor. Was immer wieder erstaunt, sind die vielen verschiedenen Levels, die sich die Spieledesigner von Psygnosis (oder in diesem Falle ClockWork) bei jedem Lemmings-Spiel von neuem einfallen lassen. Sicher, manche Levels kommen den »Dauerspielern« durchaus bekannt vor, aber die neue 3D-Sicht und die nette Umgebung machen auch alte Levels wieder Spaß.





Apropos nette Umgebung, in *Lemmings 3D* stapfen unsere grünhaarigen Freunde durch zehn verschiedene Terrains. Angefangen bei einer netten »normalen« Welt, über Eis und Schnee, Wüsten, Raumschiff-Korridore und noch einige andere Welten mit kleinen Besonderheiten (dieser 15 Meter hohe Lemming ist wirklich beeindruckend!), überall verbreiten die Lemmings Chaos und gute Laune.

Das kann ja nur ein Lemming sein!

Bei *Lemmings 2: The Tribes* wurde oft bemängelt, daß es viel zu viele verschiedene Lemmings im Spiel gab und man sich gar nicht mehr alle Fähigkeiten merken konnte. Dieser Umstand wurde bereits bei *All New World of Lemmings* beseitigt und freundlicherweise bei *Lemmings 3D* beibehalten. Neben den klassischen acht Lemmings ...



Basher: Gräbt gerade Stollen in die meisten festen Hindernisse



Blocker: Hält den Vorwärtsschub der anderen Lemmings auf



Bomber: Macht »puff« und nimmt einen Teil der Umgebung mit



Builder: »Braucht hier jemand eine Treppe? Bitte schön!«



Climber: Eine Mischung aus Klettermaxe und Spiderman



Digger: Buddeln macht Spaß, diesem Lemming ganz besonders



Floater: Der kluge Lemming sorgt vor. Mit einem Fallschirm!

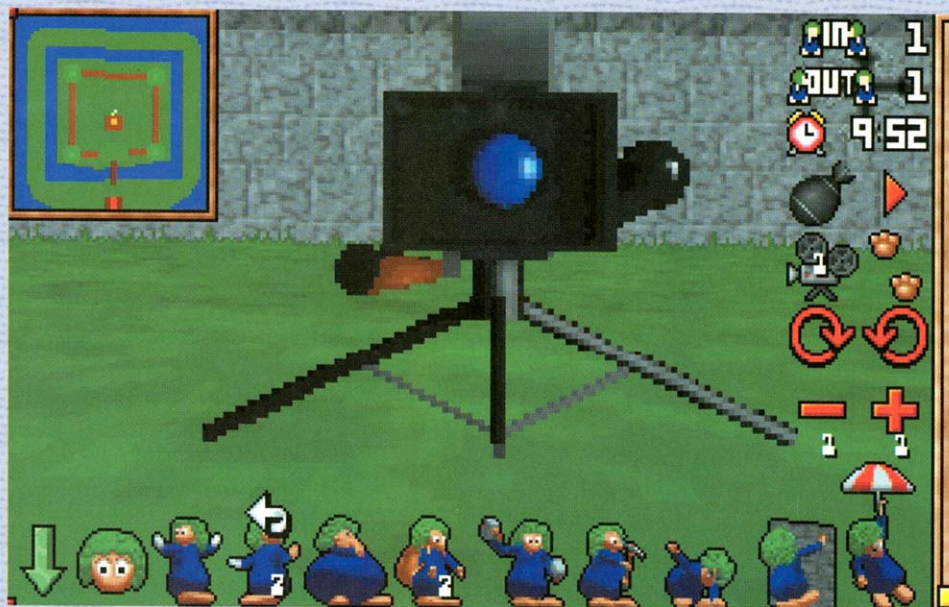


Miner: Der Berg-Lemming, baut schräg nach unten führende Schächte

... gibt es bei *Lemmings 3D* gerade mal einen neuen Lemming-Typus, der wirklich genau auf die zusätzliche dritte Dimension hin konzipiert wurde:



Turner: Spielt Lotse und schickt die anderen in einem 90-Grad-Winkel weiter.



Diese deutlich überschaubare Menge an Lemmings ist ein Riesenvorteil von *Lemmings 3D*, da man sich so wirklich dem Spielgeschehen widmen kann und nicht dauernd darauf achten muß, welche Typen jetzt zur Verfügung stehen. Besonders nett gemacht sind übrigens die 20 Trainings-Levels, für die Sie kein Paßwort benötigen. Hier können Sie in aller Ruhe die Fähigkeiten eines jeden einzelnen Lemmings auskundschaften und darüber hinaus auch noch wichtige Gegenstände (wie z.B. Trampolin, Feder oder Teleport) und einige fiese Terrains (Schlamm und Eis) auspro-

bieren. Sie sollten sich die Trainings-Levels wirklich zu Gemüte führen, da Sie hier nicht nur die einzelnen Lemmings kennenlernen, sondern sich auch mit dem Spielinterface vertraut machen können. Dies ist aber in den späteren Levels äußerst wichtig, da Sie zum Teil sehr schnell die richtige Kameraposition finden müssen und man sich in dieser virtuellen Welt sehr schnell verirrt hat.

Ja wo laufen sie denn ...

Zu den einzelnen Levels wollen wir hier gar nichts sagen, denn wo sollte



FUN

<u>Level Nr.</u>	<u>Level Name</u>	<u>Level Code</u>
1	Take a dive	
2	That's right	BLIMBING
3	The bean machine	FANAGALO
4	It's a run around	DRICKSIE
5	Bounce Bounce	KURTOSIS
6	It's a blast	GREGATIM
7	Candyland climber	WALLAROO
8	Lemmings inside	AVENTAIL
9	A short cut through the forest	GAZOGENE
10	Castle Lemmalot	JINGBANG
11	It's a classic	DIALLAGE
12	Alpine assault course	BUNODONT
13	Tower of stone	NAINSOOK
14	Slippery maze	YAKIMONA
15	The maze	FUMITORY
16	Down the middle we go	CINGULUM
17	Hole in ten	BESLAVER
18	Corkscrew digger	ANABLEPS
19	Attack of the 50 ft. Lemming	QUINCUNX
20	Aliems	TARLATAN

Tricky

<u>Level Nr.</u>	<u>Level Name</u>	<u>Level Code</u>
21	Sugar climber	KAMACITE
22	Which exit?	GUMMOSIS
23	This is the army	PRODNOSE
24	Fore	NGULTRUM
25	Breakout	COTTABUS
26	Lemmhanger	BEDAGGLE
27	Follow the yellow brick road	EPICALYX
28	All around the water tower	HOMALOID
29	Land ahoy	LALLYGAG
30	Tooten Lemming	BILABIAL
31	A head above the rest	CACOFOGO
32	Dot to Dot	METAVURT
33	Shadow Maze	SLOWBURN
34	Oh no more pyramids	PELLUCID
35	Chocolate drop	MAKIMONO
36	Lemlab	KHUSKHUS
37	Garden Maze	DISPLODE
38	Play time	RACAHOUT
39	Stilt walkers	ORGULOUS
40	King Coder's tomb	DUNCEDOM



Taxing

<u>Level Nr.</u>	<u>Level Name</u>	<u>Level Code</u>
41	Spaghetti junction	CABOCEER
42	Picky platform	GEROPIGA
43	Let the race begin	BONTEBOK
44	Poles apart	EMPYREAL
45	3D a Lemming odyssey	LANGLAUF
46	Ricochet	NANNYGAI
47	If the time is right	SARATOGA
48	Rescue team	QUINTAIN
49	Which trampoline	MUSQUASH
50	It's the name of the game	ZOMBORUK
51	Chaos maze	SKILLING
52	Team work	WOBEGONE
53	Motherboard	BINDIEYE
54	Away team	FRAXINUS
55	Birthday cake	LINDWORM
56	The arena	CURLICUE
57	T minus five and counting	HANEPOOR
58	Snake	IDEMQUOD
59	Lemmtris	BLANDISH
60	Death slide	MALAGASY

Mayhem

<u>Level Nr.</u>	<u>Level Name</u>	<u>Level Code</u>
61	The five arches	CHORIAMB
62	Brechin's staircase	GARGANEY
63	Tower of lemlab	KAOLIANG
64	Skijump	MAROCAIN
65	The prisoner	OBTEMPER
66	Family tree	TASTEVIN
67	Driving range	VELLOZIA
68	Five towers	BORACHIO
69	Over the top	JACKAROO
70	The hanger	COOLAMON
71	Across the network	BANAUSIC
72	Raiders of the lost lemming	FABURDEN
73	The catacombs	RECKLING
74	Jelly bean Island	MIRLITON
75	Hole in one, two, three	OPAPANAX
76	Fun fair	BIMBASHI
77	Critical path	CAATINGA
78	Castle peralus	PENSTOCK
79	Tuther circus level	SPRINGAL
80	Final maze	BABIRUSA



man da anfangen und, vor allem, wo sollte man aufhören. Aber für alle diejenigen, die noch niemals zuvor *Lemmings* gespielt haben, werden wir doch zwei oder drei kleine Tips ver-raten.

Pause!

Es gibt bei *Lemmings 3D* eine praktische Taste, auf der zwei Pfotenabdrücke zu sehen sind. Das ist die Pause-Taste. Es ist äußerst praktisch, wenn man gleich zu Beginn das Spiel auf »Pause« stellt und sich erst einmal die Gegend in aller Ruhe anschaut, bevor die Hektik ausbricht.

Schlüssel-Lemminge

In den meisten Levels haben Sie nur eine sehr begrenzte Anzahl an Lem-mingen zur Verfügung. Wenn Sie sich die Gegend ansehen und dann einen Blick auf die Lemminge werfen, dann dürfte Ihnen in der Regel bereits klar werden, wie der Level zu lösen ist. Sie müssen diese Erkenntnis dann »nur« noch umsetzen.

Don't Panic!

Ich denke, dazu ist nichts weiter zu sagen ...

Hilfeeeee!

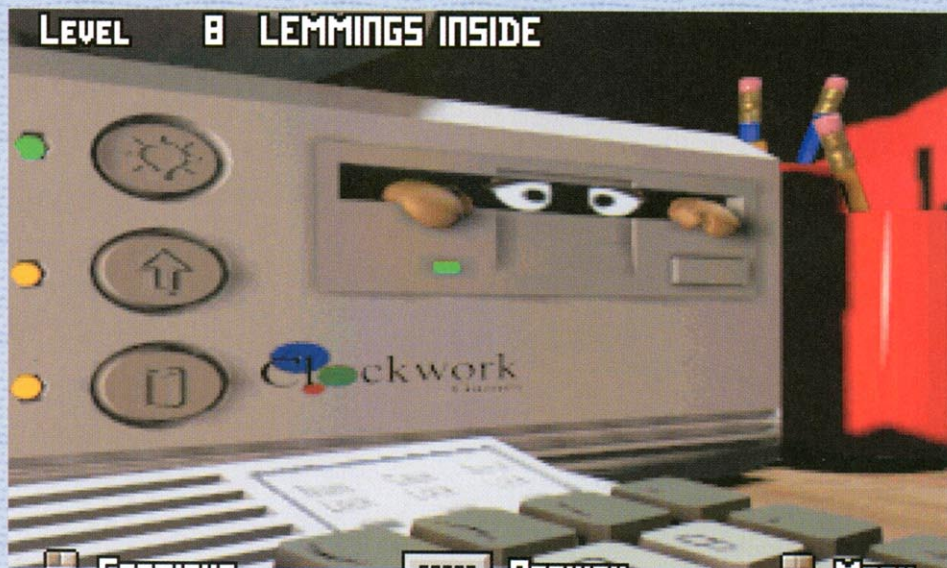
Tja, wenn gar nichts mehr geht, dann muß man eben tricksen. Sollten Sie trotz der 20 Trainingslevels, irgendwann einmal »hängenbleiben« und bereits Stunden erfolglos herumprobiert haben, dann suchen Sie sich einfach aus den vorhergehenden Listen das Paßwort für den nächsten Level heraus, bevor Sie noch graue Haare bekommen.

Aber Vorsicht! Schummeln gefährdet den Spielspaß, ist aber ärztlich gebil-ligt, wenn man damit dem vorzeitigen Haarverlust vorbeugen kann.

(K)eine objektive Meinung

Daß mir *Lemmings 3D* phantastisch gefällt, muß ich wahrscheinlich nicht nochmals wiederholen, Sie dürften es inzwischen gemerkt haben. Aber ich bin gern bereit Ihnen zu sagen, *war-um* ich *Lemmings 3D*, wie fast alle anderen Lemmings-Spiele vorher, so toll finde.

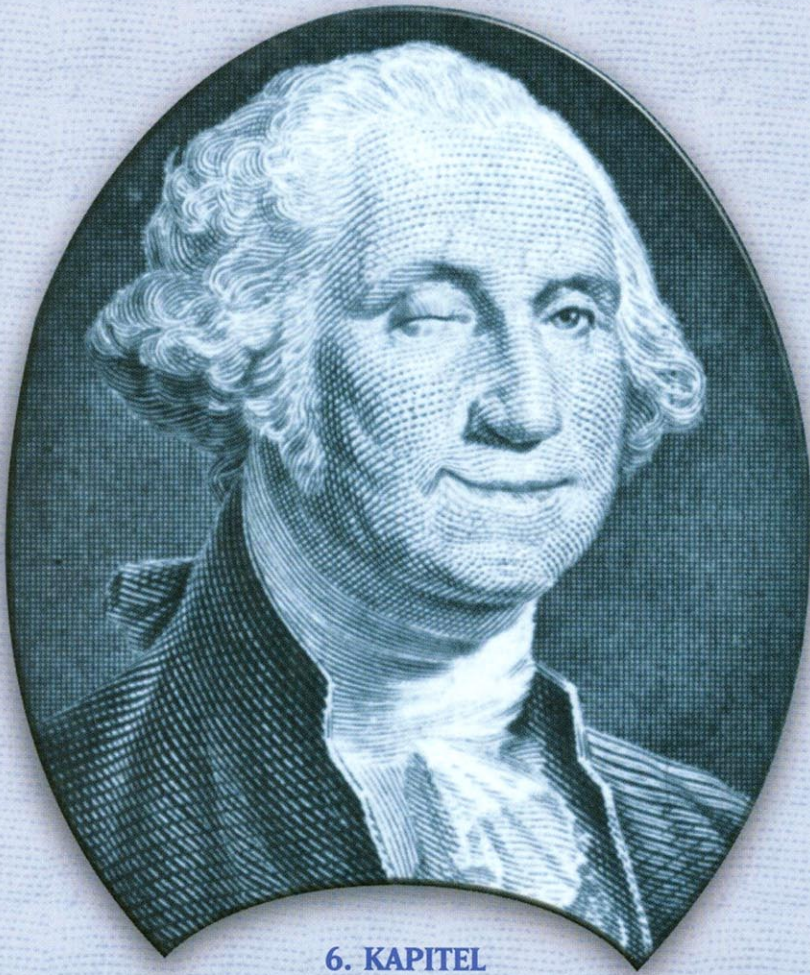
Lemmings 3D schafft es wie fast kein anderes Spiel zur Zeit, Spieler unterschiedlichster Altersstufen (von 10 bis 54) über lange Zeit an sich zu fesseln. Dabei entsteht aber in der Regel kei-



ne Frustration und Aggression, sondern Spaß, und das, finde ich, ist das Wichtigste. Darüber hinaus ist *Lemmings 3D* auch ein absolut gewaltfreies Spiel (selbst der Bomber löst sich nur in viele kleine Lemmings auf), das man getrost auch mal die Kleineren spielen lassen kann.

Meiner Meinung nach eine gute Idee ist übrigens die Unterstützung des Logitech Cyberman (eine 3D-Maus sozusagen). Dieses Ding nützt bei *Lemmings 3D* tatsächlich etwas, denn man bewegt sich gleich um ein Vielfaches sicherer und schneller durch die virtuelle *Lemmings*-Welt. Allen Besit-

zern des Cyberman sei *Lemmings 3D* daher wärmstens empfohlen, wie auch dem ganzen Rest der Computerspiele-Fans.



6. KAPITEL

Der Meister



Hintergrund

Der Meister ist eines von vielen Sportspielen, die im letzten Jahr, als Nachwirkung der Fußball-WM in Amerika, auf den Markt kamen. Was dieses Spiel auszeichnet, ist nicht die tolle Grafik oder die Lizenz einer Fußballsendung, sondern einfach der Spielspaß, der irgendwie einfach da ist, auch wenn man nicht erklären kann, wie dieses Gefühl zustande kommt. Ich habe das Spiel angefangen, ohne einen großen Wurf zu erwarten, und war dann angenehm überrascht.

Einer unserer Freunde hat dieses Spiel bei mir (Christian) gesehen, um dann zwei Nachmittage vor meinem Rechner zu verbringen. Er ging erst, als er meine Zusage hatte, daß ich ihm das Spiel ausleihen würde (ist doch wahr, hält einen direkt vom Euro Cup ab ...)

Der Spielablauf ...

... läßt sich ganz einfach erklären: Sie schlüpfen in die Rolle eines Fußballtrainers nach englischem Vorbild, sind also in einer Person Manager und Cheftrainer. Es gilt, einen Trupp aus der Provinz oder auch einen ab-

soluten Spitzenklub, wenn es Ihnen gefällt, zum Meister der Liga oder Pokalsieger oder was auch immer im Fußball möglich zu machen.

Die Hindernisse auf diesem Weg sind Verletzungen der Spieler, ständig leere Kassen, ein Chef, der mit nichts zufrieden ist und Fans, die meinen, *Rückwärts 98* müßte gegen den Meister der Bundesliga gewinnen ...

Sie spielen in der Rolle als Trainer eine komplette Saison inklusive Pokalspiele und vielleicht Europapokal in den verschiedensten Varianten.

Der Programmstart

Eigentlich bräuchte er nicht weiter erwähnt zu werden, aber man hat an dieser Stelle eine Reihe von Optionen, die den Spielablauf entscheidend beeinflussen können.

Geld

Ganz klarer Fall: Je mehr Geld Sie sich zu Beginn gönnen, desto leichter wird das Spiel. Auch der ersehnte Spitzenspieler ist dann keine Utopie, wenn Sie nicht eine sehr »unattraktive« Liga gewählt haben, denn welcher potentielle Nationalspieler kickt schon in

der Regionalliga?

Die Mannschaft

Sie können unter verschiedenen Mannschaften wählen. Nachdem Sie Ihre Entscheidung getroffen haben, dürfen Sie Ihre Mannschaft auch verändern. Wie wäre es mit dem perfekten Stürmer oder einem Regisseur der Marke Superklasse? Aber auch der heimatische Fußballklub kann mit ein paar Einstellungen zum Aufstieg geführt werden.

Die wirtschaftliche Seite

Wenn Sie keinen Spaß am wirtschaftlichen Drumherum haben, dann können Sie auch auf die Sache mit den Fanshops und dem »komplexen« Transfersystem verzichten. Sie spielen dann mit einer Mannschaft eben um die Meisterschaft, basta.

Eine besondere Option soll hier nicht verschwiegen werden: Sie können auch wählen, ob Sie mit oder ohne Bestechungen spielen wollen. Vor wichtigen Spielen kann dann der Versuch unternommen werden, die generische Mannschaft zu kaufen, so daß der Sieg auch mit der letzten »Gurkentruppe« möglich wird. Leider ist diese »Transaktion« nicht ganz

ohne Risiko, und auch nicht jeder ist bereit, sich darauf einzulassen. Wenn Sie diese Option wahrnehmen wollen, dann wägen Sie genau ab, wann sich das Risiko einer versuchten Bestechung lohnt.

Ganz zu Beginn ...

... steht die Mannschaft, mit der Sie in die Saison starten (müssen). Dies kann die Mannschaft aus der letzten Spielzeit sein, die schon deutlich Ihre Handschrift trägt, oder sie kann noch vom Vorgänger stammen.

Dann geht es daran, mit den vorhandenen finanziellen Mitteln das Stadion auszubauen, die Infrastruktur zu verbessern und Fanartikelshops einzurichten, damit die Besucher auch gleich mit Mützen und Schals kundtun können, für wen hier gejubelt wird.

Als allererstes sollte man sich einen Überblick über die Einrichtungen und den aktuellen Kader verschaffen. Ist dann eine Schwachstelle ausgemacht, kann man an die Arbeit gehen.



Der Arbeitsplatz des Managers

Das **Büro des Managers** ist eigentlich der wichtigste Aufenthaltsraum. Ein Blick in den *Aktenschrank* und auf die aktuelle Personalliste deckt die Probleme im Kader schonungslos auf. Anschließend folgt der Griff zum *Faxgerät*, um sich die aktuelle Transferliste etwas genauer anzusehen. Achten Sie immer darauf, wen Sie da eigentlich in die Mannschaft aufnehmen. Ein neuer Spieler sollte eine Verstärkung für Ihr Team sein oder zumindest eine Perspektive für die Zukunft haben. Wenn die Spieler nicht wesentlich besser sind, dann nehmen Sie von einer

Neuverpflichtung lieber Abstand. *Freundschaftsspiele* vor der Saison sind ein wichtiger Bestandteil der Vorbereitung. Die Spiele bringen nicht nur etwas Geld in die Kasse, sondern Sie können sich über die Taktik informieren, die sich mit der Mannschaft umsetzen läßt. Nicht jeder Spieler läßt sich auf jeder Position einsetzen. Manche sind von der Papierform her brauchbare Stürmer, erzielen aber als Mittelfeldspieler mehr Wirkung. Wegen dieser Kleinigkeiten sollten Sie Testspiele vereinbaren. Oft erkennen Sie dann, wo der Schuh drückt.

Den aktuellen Spielplan können Sie an der **Pinwand** einsehen. Dort werden auch wichtige Nachrichten hinterlassen, die Finanzen oder Sponsoren betreffen.

Das **Telefon** verbindet Sie direkt mit einem Wettbüro, wo Sie auf den Ausgang der eigenen Spiele wetten dürfen. Die Quoten hängen vom Gegner, dem Tabellenstand und der Liga ab. Sie können hier natürlich auch schummeln, wenn Sie ein Finanzloch stopfen müssen. Dann setzen Sie auf Niederlage und schicken die Reserve aufs Feld, das hält die Spieler bestimmt bei Laune ... Auch die Bestechungsversuche werden via Telefon vorgenommen.

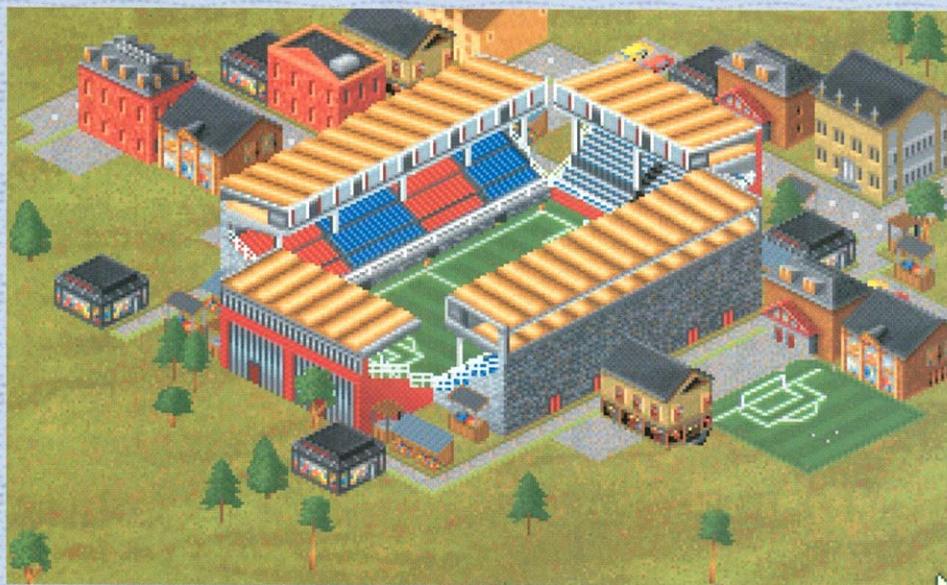
Der **Fernseher** bietet Videotext, also die aktuellen Tabellen und Listen aus allen Ligen, die in dem betreffenden Land von Interesse sind. Die Bedienung läuft allerdings etwas komfortabler ab als beim »richtigen« Videotext. Sie geben nicht einfach nur die Nummern der Tafeln ein, sondern können mit der Maus in der Fußleiste die entsprechenden Punkte auswählen.

Die **Zeitung** auf dem Schreibtisch beinhaltet die Kommentare der Pres-

se. Gewöhnen Sie sich daran, daß alle Null-zu-Null-Spiele als recht langweilig eingestuft werden. Die Schreiber haben kein Verständnis für die höheren Weihen der Fußballtaktik. Die Schrift ist nicht so toll. Was beim Videotext noch für ein realistisches Ambiente sorgt, läßt hier einen Rückfall in die »Prä 64er«-Zeit vermuten (vielleicht macht das einen Teil des Flairs aus).

Verläßt man das Büro, sieht man die Ansicht des **Stadiongeländes**, mit den Büros des Managers und des Präsidenten, dem Trainingsplatz, den Verkaufsständen, dem Spielfeld und der **Bank**.

In der letzten Örtlichkeit werden Sie in schöner Regelmäßigkeit vorsprechen dürfen, denn entweder haben Sie finanzielle Schwierigkeiten, dann liegt Ihnen der Filialleiter in den Ohren wegen des Kredits, oder Sie haben genug Geld, um etwas für schlechte Zeiten auf einem Sparbuch zurückzulegen. Sollten Sie sich in der Lage befinden, Geld auf das Sparbuch zu bringen, dann tun Sie es auch. Sie können Ihr Geld jederzeit wieder abheben und kassieren Zinsen. Bei Krediten sollten Sie sich nur im Notfall



Das Stadion des FC Wolfsburg nach dem Europacup-Sieg

bis zur Höchstgrenze belasten, denn die Luft da oben wird dann dünn. Sie werden ziemlich zu schnaufen haben, bis der Kredit getilgt ist, und die Raten lassen in diesem Fall so gut wie keinen Spielraum.

Auf dem **Trainingsplatz** stellen Sie Trainer ein, die alle eine bestimmte Befähigung haben und Ihre Mannen nach Ihren Vorgaben ausbilden. Wählen Sie einfach einen Trainer an und die Eigenschaft eines Spielers, der unterrichtet werden soll, und schon beginnen die Trainingseinheiten. Der Erfolg des Trai-

nings hängt entscheidend von den Fähigkeiten des Trainers ab. Die Trainer können auch Spieler suchen, die nicht auf der Transferliste stehen müssen. Sie geben in einem eigenen Menü einfach die Rahmenbedingungen vor, und schon beginnt die Suche. Aus der Liste der Spieler wählen Sie dann aus, wer beobachtet werden soll. Nach einem Spieltag wird der Bericht des Trainers über diesen Spieler ergänzt, und es liegt dann an Ihnen, ob Sie den Spieler ansprechen wollen. Auch interessante Spieler gegnerischer Mannschaften lassen sich so beobachten.



Die Taktik des Tages

In den **Läden** können Sie die Preise für die Fanartikel und Essen und Getränke, die während der Spiele in den Buden verkauft werden, festlegen. Kommen wir als letztes noch zum eigentlichen Fußballspiel im Stadion.

Das Spiel

Der erste Blick wird in aller Regel der gegnerischen Bank gelten. Natürlich können Sie die Taktiken der anderen Mannschaften auch vernachlässigen, aber dann brauchen Sie schon einen Kader, der über allen Dingen steht.

Der nächste Schritt ist dann die Wahl der Formation und der taktischen Einstellungen. Spielen wir ein gepflegtes 4-4-2, oder setzen wir auf bedingungsloses »Kick-and-Rush« mit einem 3-1-6? Die Antwort auf diese Frage hängt davon ab, wie man die Taktik des Gegners unterlaufen kann.

Die Einstellungen in der Spielweise

Sie legen auch die Spielweise Ihres Teams fest. Als erstes wählen Sie zwischen Pässen und langen Bällen. Die zweite Option bietet die drei Tacklingarten sanft (Fair geht vor), normal



(nichts gegen gesunde Härte) oder hart (immer feste druf) an. Als letztes bestimmen Sie, wann Ihre Mannen denn nun zum Torschuß ansetzen. Das Spiel wird oft bei diesen Einstellungen entschieden.

Nahschüsse veranlaßt die Spieler, so nah wie möglich an das Tor zu dribbeln, um den Torhüter aus kurzer Distanz zu überwinden. Diese Taktik ist besonders bei den nicht ganz schußstarken Stürmern zu empfehlen. Hat der Gegner aber eine massive Abwehrformation aufgebaut, dann sollte man auf diese Option verzichten, denn die Stürmer bleiben dann einfach an den Abwehrspielern hängen.

Weitschüsse sorgt dafür, daß die Stürmer und Mittelfeldspieler ab der Strafraumgrenze »abziehen«. Bei einer dicht gestaffelten Abwehrformation ist das wohl die geeignetste Taktik. Rechnen Sie sich aber nicht allzu viele Chancen aus, wenn die Schußtechnik im Mittelfeld nicht vorhanden ist.

Spontan bedeutet in diesem Spiel: schießen aus allen Lagen, den Ball sofort weiterspielen oder aufs Tor schießen. Spielt man gegen einen

Gegner, der ein hartes Tackling bevorzugt, dann kann man auf diese Weise viele Fouls vermeiden und seinen Mannen den einen oder anderen Tritt ersparen. Die Trefferquote ist nicht berauschend, aber auch ein massiver »Abwehrbeton« läßt sich so ausspielen.

Auf Sicherheit steht für das Gegenteil. Sie weisen die Mannschaft damit an, den Ball möglichst lange zu halten und unnötige Ballverluste zu vermeiden. Gegen aggressive Gegner werden Sie mit einigen Fouls rechnen müssen. Diese Spielweise funktioniert besonders gut, wenn Ihre Spieler gute Paßgeber sind.

Nach den SchußEinstellungen wird von Ihnen die Mannschaft zusammengestellt. Achten Sie auf eine sinnvolle Aufgabenverteilung. Nicht alle Spieler bringen trotz entsprechender Fähigkeiten auf allen Positionen Höchstleistung. Auch Unzufriedenheit wirkt sich negativ auf die Leistungen im Spiel aus. Die Auswechselspieler sollten Sie so auswählen, daß Ihnen im Spiel noch einige taktische Alternativen bleiben. Natürlich können Sie sich von Ihrem Assistenztrainer noch den einen oder anderen guten Rat



Und das folgende Spiel

geben lassen, aber schließlich sind Sie der Chef und nicht er ...

Letzte Anweisungen wie leichte Positionsveränderungen oder Manndeckung können auf dem Spielfeld noch gegeben werden. Auch während des Spiels ist »Coaching« möglich. Auswechselungen zur Pause sollten fester Bestandteil Ihrer Taktik sein. Die Auswechselspieler sind zufrieden, und Schwachstellen in der Stammformation können korrigiert werden, schließlich hat jeder Spieler mal einen schlechten Tag.

Tips

Tricks entfallen hier leider, also gibt es den einen oder anderen Tip.

Brechen Sie nicht gleich in blinde Bauwut aus. Ein großes Stadion kostet Geld, und wenn es sich nicht füllt, dann beschwert sich der Präsident völlig zu Recht.

Dasselbe gilt für den Bau von Imbißbuden und Geschäften. Kontrollieren Sie in regelmäßigen Abständen die Preise, und erhöhen Sie diese auch gelegentlich.



Zum Kauf der Spieler läßt sich sagen: Achten Sie auf sinnvolle Verstärkungen, und feilschen Sie um den Preis. Nach dreimaligem Feilschen wird die Gegenseite aber abbrechen. Für Verhandlungen mit Ihnen beim Spielerverkauf gilt ähnliches.

Passen Sie immer die Taktik dem Gegner an. Flach spielen, hoch gewinnen ist zwar schön, hilft aber nicht weiter, wenn der Gegner mit langen Bällen die schwache Abwehr überläuft.

Das Spiel mit drei Abwehrspielern lohnt sich nur dann, wenn diese Spieler überdurchschnittlich gut sind und der Torwart über Klasse verfügt. Ist das nicht der Fall, dann ist die Gefahr, ausgekontert zu werden, extrem hoch.

Achten Sie bei allen Leuten auf die Geschwindigkeit. Vor allem im Abwehrbereich stehen Sie sonst vor ernsthaften Problemen. Manndeckung mit langsamen Verteidigern ist überflüssig, sie sehen ja doch nur die Rückennummer des Stürmers.

Alte Spieler lassen in ihren Werten nach. Außerdem droht immer ihr Rücktritt nach der aktuellen Saison.

Planen Sie also nicht langfristig mit Veteranen. Eine Saison lang können sie aber das Team gewaltig verstärken und nach vorne bringen.

Jede Liga und jede Nation hat ihre Besonderheiten. Machen Sie sich im Laufe des Spiels mit diesen Eigenarten vertraut. In England läßt sich ein paßorientierter Spielstil nur schwer durchsetzen, lange Erfahrungen mit langen Bällen lassen sich nicht so leicht übertünchen.

Nutzen Sie die Schnellmenüs, die sich durch den Druck mit der rechten Maustaste öffnen lassen, statt sich durch die Fenster durchzuklicken. Und vergessen Sie nicht: Es gibt auch eine nächste Saison ...



7. KAPITEL

PowerHouse



Varianten des Spiels

PowerHouse ist eine Wirtschaftssimulation, die mit einem Entwicklungs-Strategiespiel gepaart wurde und die ein erstaunlich hohes Maß an Spielspaß und kurzweiliger Unterhaltung auch über längere Zeiträume aufrechterhalten kann.

PowerHouse reiht sich ohne weiteres unter die Tophits der großen »Ölbaron«-Spiele ein und übertrifft sie in manchen Punkten sogar fast. Dafür hakt es dann eben an anderer Stelle.

Grundidee

Die Idee des Spiels ist schnell erklärt. Als im Jahre 2020 die Energiereserven der Erde zu schwinden beginnen, ver-

gibt die UNO Konzessionen für die Energieversorgung von einzelnen Landstrichen an vier riesige, multinationale Energiekonzerne. Sie sind der Geschäftsführer eines dieser Energie-Multis, und Ihre Aufgabe besteht darin, Strom für die ganze Erde zu liefern und die anderen Konkurrenten auszubooten.

In diesem Zusammenhang gilt es, jedes Territorium mit Energie zu versorgen und selbst einen möglichst hohen Prozentsatz davon beizusteuern. Ist in einem Gebiet erst einmal eine Auslastung zu $\frac{2}{3}$ der geforderten Menge erreicht, dann wird von der UNO das nächste Gebiet zur weiteren Expansion freigegeben.

Spielablauf

Sie können bei *PowerHouse* entweder einen Zufallsplaneten erschaffen lassen, auf dem Sie Stück für Stück entdecken dürfen, was für Überraschungen er bereithält, oder aber Sie spielen auf unserer guten alten Erde. Bei Auswahl der Erde bestimmen Sie zusätzlich noch, ob die Verteilung der Energieressourcen der Realität entspricht (wie, Sie wollten schon immer mal ein Ölscheich sein? Kein Problem!) oder ob die Ressourcen zufällig verteilt werden sollen, was ganz witzig sein kann, wenn Sie in den Alpen plötzlich auf riesige Ölvorkommen stoßen.

Das Spielinterface ist übrigens sehr einleuchtend und spielerfreundlich gestaltet, so daß man bereits nach kürzester Zeit so richtig loslegen kann. Wir wollen uns deshalb nicht lange dabei aufhalten, sondern nach einem kurzen Überblick auf die Spielstrategie selbst eingehen.

Schnellstart

Nachdem Sie ein neues Spiel gestartet und Ihrer Firma einen netten Namen gegeben haben, befinden Sie sich gleich im Hauptbildschirm. (Ein kleiner Tip am Rande: Ersparen Sie sich

Probleme, und verwenden Sie in der deutschen Version von *PowerHouse* keine Umlaute. Die Übersetzer bei Impressions scheinen damit irgendwie nicht hundertprozentig zurechtgekommen zu sein.)

Oben am Bildrand sehen Sie die Menüleiste, über die Sie die Spieloptionen einstellen, ein Spiel sichern, ein neues Spiel beginnen oder ein altes laden und über die Sie schnell zu den einzelnen *Abteilungen* Ihrer Firma wechseln können.

In der Zeile darunter sehen Sie den Namen Ihrer Firma (nicht, daß Sie ihn vergessen!), Ihren momentanen Kontostand in Milliarden US-Dollar (oder welcher Währung auch immer, wenn Sie in einer Zufallswelt spielen, die ja wohl hoffentlich vom Dollar verschont bleiben wird) und schließlich das aktuelle Datum.

Am unteren Bildschirmrand befinden sich die *Direkt-Icons*, die dem schnellen Zugriff auf die verschiedenen Informationen über das Spiel und Ihre Firma dienen.

Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie eine Übersichtskarte der



Welt, auf der Sie spielen. Mit Hilfe dieser Karte wechseln Sie schnell von einem Ort zum anderen. Darunter befinden sich die Icons der *Systemsteuerung*, über die Sie sämtliche Aktionen im Spiel steuern.

Direkt-Icons

Mit diesen Icons am unteren Bildschirmrand rufen Sie eine Vielzahl von Informationen ab, die für die Planung der nächsten Aktionen Ihrer Firma entscheidend sein können. Im folgenden finden Sie eine Liste mit allen Berichten und eine kurze Beschreibung.

Berichte, die nur für Ihr eigenes Unternehmen gelten:

Finanzen

- *Einnahmen* Wieviel hat mein Unternehmen im letzten Jahr eingenommen ...?
- *Ausgaben* ... und wieviel davon mußte ich wieder ausgeben?
- *Profit & Verlust* Mache ich überhaupt Gewinn, oder zahle ich drauf?

- *Eigener Energieumsatz* Mit welchem Energieträger mache ich das meiste Geld?

Globale Informationen

- *In Betrieb* In welchem meiner Standorte wird gearbeitet, und wo wird gebummelt?
- *Gefährdete Standorte* Welches Kraftwerk fliegt demnächst in die Luft?
- *Energieberichte* Wieviel Geld bringt ein Energieträger meiner Firma?

Berichte, die nur für Ihr eigenes Unternehmen gelten:

Finanzen

- *Jahresumsatz* Wer verkauft die meiste Energie?
- *Jahresprofit* Wer macht damit den meisten Profit?
- *Umsatz des laufenden Jahres* Wie sieht der monatliche Profit dieses Jahres aus?

- *Umweltschäden* Wer hat die meisten »Dreckschleudern«?
- *Energieumsatz weltweit* Welche Firma macht mit welcher Energie das meiste Geld?

Globale Informationen:

- *Produktion & Nachfrage* Wieviel Prozent des Energie-Weltbedarfs deckt welche Firma?
- *Standorte* Wo gibt es auf der Welt überall Kraftwerke?
- *Reserven* In welchen Gebieten finden sich welche Energieträger? (Schätzung!!!)
- *Leistungsvergleich* Welches Unternehmen nutzt welche Energiequellen?
- *Energiebedarf* Welche Gebiete brauchen wieviel Energie, zu wieviel Prozent ist der Bedarf gedeckt und wieviel Prozent davon steuert meine Firma bei?

Dies sollte eine Kurzübersicht sein, die Ihnen eine schnelle Information über die einzelnen Berichte gibt. Detailliertere Informationen finden Sie im Spielhandbuch. Rufen Sie die einzelnen Berichte während des Spiels in regelmäßigen Abständen ab, um immer auf dem laufenden zu sein, wo es Probleme gibt, wo Sie noch zulegen können und wo Sie unangefochten an der Spitze stehen.

Systemsteuerung

Über diese Icons am rechten Bildschirmrand steuern Sie alle Bauaktionen Ihrer Firma.

Das Feld unter der kleinen Weltkarte zeigt an, was Sie gerade im Begriff sind zu bauen. In der darunterliegenden *Informationsleiste* lesen Sie ab, was für die jeweilige Anlage im Monat an Wartungskosten anfallen wird.

Die folgenden neun Felder stehen für die verschiedenen Kraftwerke, die Sie bauen können:

Ölfaß = Erdölbohrturm, **Flamme** = Erdgasförderanlage, **Kohlestück** = Kohlebergwerk, **Atom** = Atomkraftwerk, **Damm** = Wasserkraftwerk, **Sonne** = Solaranlage, **Windmühle** = Windkraft-



werk, **Vulkan** = Erdwärmekraftwerk,
Tropfen = Gezeitenkraftwerk.

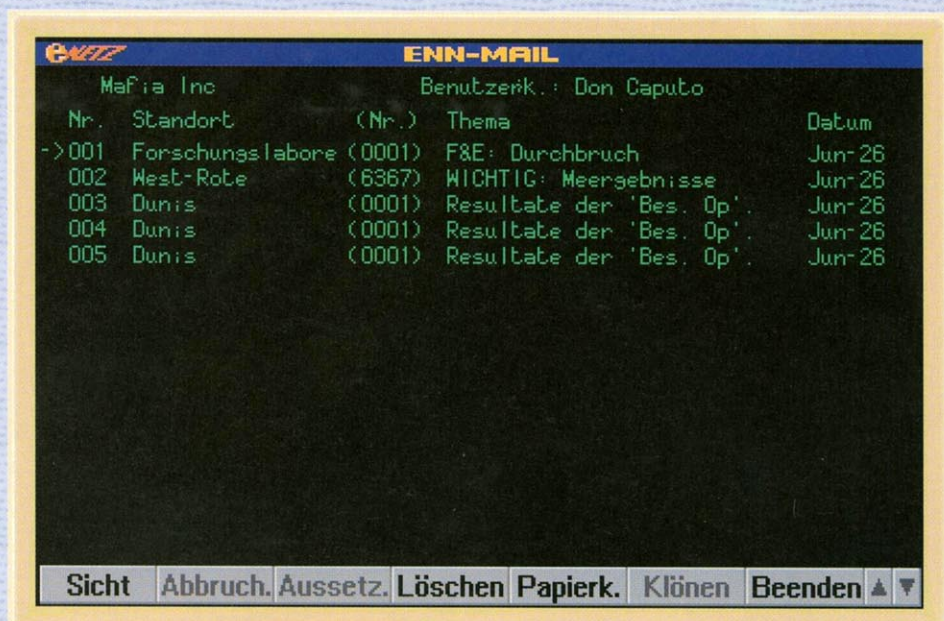
Das **Rohr** steht für Pipelines, die zwischen Erdöl-/Erdgas-Förderanlagen und Raffinerien gebaut werden, um den Transport zu beschleunigen.

Die darunterliegenden vier Icons sind zusätzliche Anlagen, die Sie bauen können oder müssen, um Strom zu erzeugen oder weiterzuleiten.

Raffinerien verarbeiten Rohöl zu verfeuerbarem Öl, **Generatoren** erzeugen aus raffiniertem Öl, Erdgas oder Kohle Strom. **Kondensatoren** speichern eine gewisse Menge an Strom, und **Transformatoren** leiten diese Energie in andere Gebiete weiter.

Das Fernglas zeigt an, wie viele Vermessungsteams Sie im Moment im Einsatz haben, mit dem **Schraubenschlüssel** beheben Sie Schäden an Ihren Standorten. Mit der **Schaufel** schließen Sie Standorte.

Über das kleine »e« rufen Sie Ihre aktuellen E-Mail-Berichte von einzelnen Standorten ab



Spieltips

Nachdem wir Ihnen jetzt einen ausreichenden Überblick über das Spielinterface verschafft haben, wollen wir Ihnen in diesem Abschnitt noch ein paar Tips mit auf den Weg geben, die Ihnen das Gewinnen deutlich erleichtern dürften.

Wie fange ich an?

Spielen Sie auf der Erde, dann wird zu Beginn des Spiels nur das Gebiet Kaliforniens freigegeben sein, spielen Sie dagegen auf einer fiktiven Welt, werden zu Beginn zwei Gebiete freigege-

ben. Je nachdem, wie riskant oder sicher Sie spielen wollen, gibt es jetzt zwei mögliche Alternativen.

Die etwas riskantere, weil teurere Methode ist folgende: Sie heuern zwei bis drei weitere Vermessungsteams an, die Sie dann quer über das zu erschließende Gebiet verteilen. Dazu besorgen Sie sich mindestens 30 Wissenschaftler, die Sie auf eine einfache Energiequelle ansetzen (dazu gleich mehr), um möglichst schnell einen Durchbruch zu erzielen. Die sicherere, weil kostensparende Methode sieht



folgendermaßen aus: Sie begnügen sich mit einem Vermessungsteam, das Sie gezielt an einen Ort schicken, an dem Sie ein bestimmtes Energievorkommen vermuten (z.B. in die Wüste für Solarenergie). Dazu beschäftigen Sie zehn bis 20 Wissenschaftler, die ebenfalls an einer einfachen Energiequelle forschen sollen.

Sobald Sie die ersten Kraftwerke gebaut haben und somit das erste Geld auf Ihr Konto fließt, besorgen Sie sich weitere Vermessungsteams

(insgesamt vier bis fünf) und erhöhen Ihren Bestand an Wissenschaftlern auf 50.

Welche Energiequellen sind die besten?

Es gibt bei *PowerHouse* eine klare Trennung zwischen einfach und schwer zu erschließenden Energiequellen.

Zu den problemlosesten Energiequellen zählen *Solar*-, *Wind*- und *Gezeitenkraftwerke*. Alle diese Kraftwerke haben ein paar entscheidende Vortei-

le. So sind sie alle innerhalb einer Runde betriebsbereit, und alle verursachen relativ wenig Umweltschäden.

Schon etwas problematischer zeigen sich *Wasser-, Erdwärme- und Kernkraftwerke*. Alle drei sind relativ teuer, was die Aufräumarbeiten bei Umweltschäden betrifft (auch wenn das Ausmaß der Schäden deutlich variieren kann), und alle drei benötigen einige Runden, bis sie betriebsbereit sind (bei *Erdwärme* kann es passieren, daß Ihre Techniker selbst nach monatelangem Bohren nicht auf die entsprechende Quelle stoßen).

Am problematischsten sind schließlich *Erdöl-, Erdgas- und Kohleförderanlagen*, da sie alle noch zusätzlich Generatoren und im Falle von Öl sogar noch eine Raffinerie benötigen. Lassen Sie sich von den riesigen Vorkommen nicht täuschen: Jede dieser Energiequellen verursacht große ökologische Probleme, die sich nur mit viel Geld beseitigen lassen.



Es hat sich gezeigt, daß Sie mit einer sauberen und problemlosen Energieform wie z.B. der Solarenergie viel mehr Erfolg haben können, sobald sie genügend Kapazität liefert (spätestens sobald Ihre Wissenschaftler die dritte oder vierte Entwicklungsstufe erforscht haben), als mit einem riesigen Vorkommen an Öl, Kohle oder Gas.

Forschung

Es ist wichtig, zu Beginn relativ viel Geld in die Forschung zu investieren, um die Leistungsfähigkeit Ihrer Anlagen zu verbessern. Egal, was Sie erforschen, Sie sollten mindestens 20, besser 35 bis 50 Wissenschaftler an diesem Projekt arbeiten lassen, um in



absehbarer Zeit einen Erfolg verzeichnen zu können (mehr als ein Projekt sollten Sie nur dann gleichzeitig laufen lassen, wenn Sie nicht mehr wissen, wohin mit Ihrem Geld).

In regelmäßigen Abständen erreichen Sie mit neuen Entwicklungen entweder eine Steigerung der Effizienz Ihrer Anlagen oder eine Senkung der Kosten pro Anlage (beides ist nicht zu verachten!). Es kann aber auch passieren, daß Sie eine Stufe erforschen müssen, die eigentlich keinen

erkennbaren Erfolg verspricht, nur um dann später wieder einen neuen Durchbruch zu schaffen.

Ab der 5. oder 6. Stufe wird die Forschung übrigens langsam teuer und langwierig. Sie können sich überlegen, ob Sie nicht bei Stufe 5 eine Pause einlegen, die Hälfte Ihrer Wissenschaftler feuern und den Rest halt so vor sich hin forschen lassen. Mit Solar- und/oder Windanlagen auf Stufe 5 kommen Sie in den meisten Gebieten sehr weit.

	600		600		1,900
	65		17,400		24,900
	48		48		41
	24		41		39
	1,500		15,300		1,300
	58		48		20,100
	42		49		58
	60		53		38
	400		400		400
	57		57		68
	41		41		28
	67		56		40

ENETZ ENN-MAIL

— SCHWIERIGKEIT
— UMWELT

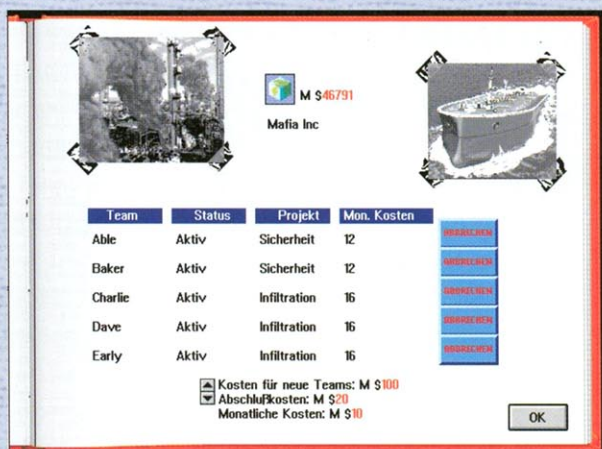
Hauptvermessungsgebiet
Westliche USA

▲ ▼ **BEENDEN**

Vermessungsteams

Diese Teams sind wichtig, damit Sie wissen, wo Sie Ihre Anlagen errichten sollen. Der kleine Schönheitsfehler ist jedoch, daß Vermessungsteams nicht ganz billig sind. Überlegen Sie sich deshalb genau, wie viele Sie sich davon zulegen. In der Regel reichen wirklich drei bis vier Teams, um ein großes Gebiet in kurzer Zeit zu vermessen, und manchmal reicht auch der gesunde Menschenverstand (man muß kein Fachmann sein, um zu wissen, daß es sich lohnt, in der Wüste Solaranlagen zu errichten).

Die Berichte Ihrer Vermessungsteams sollten Sie sich jedesmal genau ansehen, da sie Aussagen darüber machen, welche Energiequellen in welchem Gebiet zur Verfügung stehen und vom Bau welcher Anlagen man besser absehen sollte. Pro Feld sind bis zu vier verschiedene Energiequellen vorhanden, wovon aber immer nur eine durch ein Kraftwerk oder eine andere Anlage auf diesem Feld genutzt werden kann.



The screenshot shows the Mafia Inc. interface. At the top, there are two satellite images of a desert landscape. In the center, a small icon of a globe is next to the text 'M \$46791' and 'Mafia Inc'. Below this is a table with four columns: Team, Status, Projekt, and Mon. Kosten. The table lists five teams: Able, Baker, Charlie, Dave, and Early. To the right of the table is a vertical stack of five buttons, each labeled with a team name and a status (e.g., 'ABFERTIGEN'). At the bottom, there are three lines of text: 'Kosten für neue Teams: M \$100', 'Abschlußkosten: M \$70', and 'Monatliche Kosten: M \$10'. An 'OK' button is located at the bottom right.

Team	Status	Projekt	Mon. Kosten
Able	Aktiv	Sicherheit	12
Baker	Aktiv	Sicherheit	12
Charlie	Aktiv	Infiltration	16
Dave	Aktiv	Infiltration	16
Early	Aktiv	Infiltration	16

☐ Kosten für neue Teams: M \$100
☐ Abschlußkosten: M \$70
 Monatliche Kosten: M \$10

OK

Special Operations

Jetzt kommen wir langsam zu den nicht mehr ganz so netten Methoden zur Behinderung Ihrer Konkurrenz. Bei diesen »verdeckten Aktionen« heuern Sie zwielichtige Gestalten, pardon, »hochqualifizierte Spezialisten« an, die Sie auf eine ganze Reihe von verschiedenen Aktionen ansetzen können.

- Sabotage der Anlagen Ihres Gegners, die Ihnen schon lange ein Dorn im Auge waren (»dieses eine Erdwärme-Kraftwerk produzierte einfach 10% zuviel Strom ...«).
- Ausspionieren der Forschungsergebnisse Ihrer Gegner, falls diese überhaupt etwas haben, was für Sie interessant sein könnte (un-



wahrscheinlich, wenn Sie sich auf einige wenige Energiequellen konzentrieren).

- Sie können die Vermessungsteams eines Konkurrenten bestechen und ihm damit falsche Informationen zuspiesen. («Wer zum Henker kam bloß darauf, in den Alpen Solar-Kraftwerke zu bauen?»).
- Bestechung der Regierung eines Gebietes, damit mehr Strom von Ihrer Firma bezogen wird (eigentlich nennt man das ja nicht »Bestechung«, sondern »Verbesserung der freundschaftlichen Beziehungen« ...).
- Einen ähnlichen Erfolg erzielen Sie auch dadurch, daß Sie einen Konkurrenten über fingierte Beweise anschwärzen («Dieser X ist ja sooooo ein Umweltzerstörer!»).
- Da diese ganzen Aktionen auch gegen Sie selbst eingesetzt werden können, empfiehlt es sich, dringend, einige Spezialisten zur Überwachung Ihrer eigenen Firma einzusetzen, so daß gegnerische Saboteure oder Spione nicht mehr in der Lage sind, ihr Unwesen zu treiben.

Kommentar

Natürlich hat es ähnliche Spiele wie *PowerHouse* auch schon früher gegeben, aber in seiner Art ist es trotzdem ein Spiel, das Spaß macht. Die wirtschaftliche Komponente stellt eine wirkliche Herausforderung dar, und die Möglichkeit, zufällig Welten erschaffen zu lassen oder die Energieressourcen zufällig über die Welt zu verteilen, läßt *PowerHouse* auch nach einiger Zeit noch nicht langweilig werden. Lediglich drei deutliche Kritikpunkte gibt es doch zu vermerken. Erstens ist das Handbuch in gewissen Punkten eine absolute Katastrophe (versuchen Sie einmal herauszufinden, wie Sie eine Überschußproduktion in einem Gebiet auffangen können). Zum zweiten ist die Übersetzung des Spieles ins Deutsche mehr oder weniger mißlungen (zugegebenermaßen ein eher kosmetischer Fehler), und drittens werden sowohl die Musikkbegleitung als auch die hübschen ENN-Fernsehberichte binnen kürzester Zeit langweilig. Trotz dieser Kritik, *PowerHouse* ist ein Spiel, mit dem man sich als Strategiespiele-Fan durchaus länger beschäftigen kann.



8. KAPITEL

SimTower



Varianten des Spiels

SimTower ist der neueste Sproß der englischen Firma Maxis, die schon seit vielen Jahren mit Entwicklungsstrategien wie *SimCity*, *SimEarth* oder *SimCity 2000* zu den Marktführern in diesem Bereich zählt. Wie die Spiele auch immer heißen mögen, das Grundthema bleibt immer gleich: Sie starten am Punkt Null und sollen innerhalb einer bestimmten Zeitspanne etwas aufbauen oder schaffen, in dem sich die »Sims«, die Bewohner der entsprechenden Welt, wohl fühlen.

Grundidee

Die Grundidee von *SimTower* ist, wie der Name schon sagt, einen Tower, also einen Wolkenkratzer, zu bauen

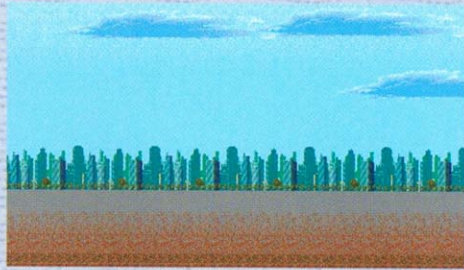
und diesen in höchste Höhen zu schrauben. Eigentlich gibt es bei *SimTower* kein Gewinnen im eigentlichen Sinne, da Sie bauen dürfen, was Sie wollen, vom einfachen Wohn- oder Büroblock mit zehn Etagen bis hin zum hundertstöckigen Wolkenkratzer. Was aber dem Gewinnen am nächsten kommt, ist die Entwicklung Ihres Wolkenkratzers zu einem Fünf-Sterne-Haus. Damit verfügt Ihr Tower über alle Segnungen der »modernen Zivilisation« (d.h. Kinos, Einkaufspassagen, Restaurants, Expresaufzüge, eine U-Bahn-Station und eine Kathedrale im hundertsten Stockwerk). Zudem sollten sich ca. 15000 glückliche Sims in ihm tummeln. Klingt doch ganz einfach, oder? Aber so einfach ist das gar nicht, denn es gilt, nicht nur die Gratwanderung zwischen wirtschaftlicher Effizienz und einwohnerfreundlicher Bauweise zu meistern, Sie müssen daneben auch noch die ganze Zeit auf Ihre stets launischen Sims aufpassen und dafür sorgen, daß diese sich so wohl wie nur irgend möglich fühlen.

Spielablauf

Wie bei allem im Leben muß man erst einmal klein anfangen, das gleiche gilt auch für *SimTower*. Zu Beginn

sollten Sie sich zunächst mit der Steuerung vertraut machen und den einen oder anderen Versuch starten, bevor Sie sich an das große Projekt Ihres ersten richtigen Wolkenkratzers wagen. Nach dem Programmstart und der Abfrage, ob Sie einen neuen Turm beginnen oder mit einem gespeicherten Spiel fortfahren wollen (Rom wurde auch nicht an einem Tag erbaut, rechnen Sie also nicht damit, innerhalb eines Tages einen Wolkenkratzer für 15000 Leute, pardon, Sims, aufziehen zu können), stehen Sie zu Beginn erst einmal vor einer großen leeren Fläche. Dies ist der Baugrund, auf dem Ihr hundertstöckiges Traumhaus entstehen soll. Aber wie gesagt, zu Beginn sollten Sie sich erst einmal mit der Bedienung vertraut machen und die ersten Bauversuche unternehmen.

Das *SimTower*-Handbuch erklärt die Bedienung relativ ausführlich, also scheuen Sie sich nicht, zumindest das Kapitel **Rundgang** in aller Ruhe durchzulesen, bevor Sie loslegen. Um Ihnen jedoch einen Schnellstart zu ermöglichen, falls Sie das Spiel schon besitzen und nicht lange dicke Handbücher wälzen wollen, hier kurz das Wichtigste.

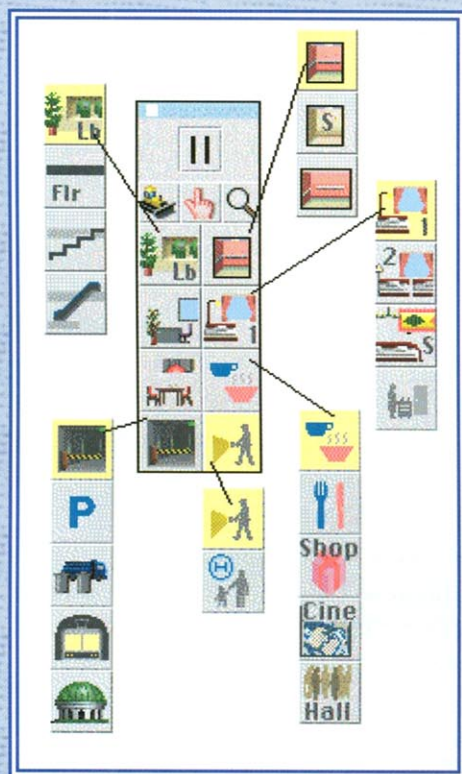
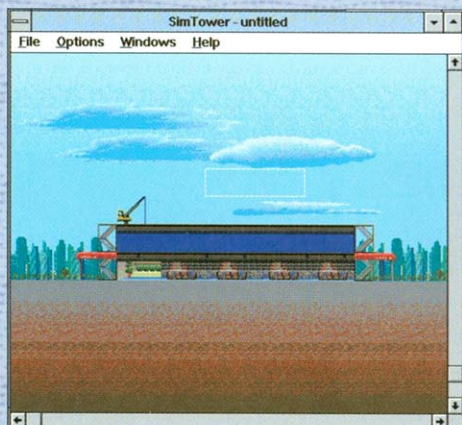


Schnellstart

Die Bedienung

Die anderen Fenster, neben dem *Konstruktions-Fenster*, die Ihnen im Verlauf des Spiels noch gute Dienste leisten werden, sind das *Karten-Fenster*, der *Info-Balken* und die *Werkzeugleiste*. Im *Konstruktions-Fenster* bauen Sie Ihren Turm Stück für Stück auf, indem Sie die gewünschten Gebäudeteile aus der *Werkzeugleiste* auswählen und dann im *Konstruktions-Fenster* platzieren, wo Sie sie hin haben wollen.

Die *Werkzeugleiste* ist Ihr Auswahlménü für sämtliche Gebäudeteile und Funktionen, die Sie für Ihren Tower benötigen. Zu Beginn steht Ihnen nur eine begrenzte Auswahl an Gebäudeteilen zur Verfügung, die jedoch im Verlauf des Spiels mit zunehmender Qualität Ihres Bauwerks (mit steigender »Sternzahl«) noch deutlich größer wird. Die kleinen Symbole *Bulldozer*,



Finger und Lupe sind Bedienfunktionen. Mit dem Bulldozer können Sie fast alle Gebäudeteile, die Sie errichtet haben, auch wieder einreißen (welche nicht, erfahren Sie im Abschnitt **Hilfe!?!).** Mit dem *Finger* ziehen Sie Aufzugsschächte in die Länge, und die *Lupe* dient einer genaueren Betrachtung Ihres Gebäudes und dessen Bewohner. Wenn Sie auf eines der Gebäudeteil-Symbole klicken und die Maustaste gedrückt halten, klappt, falls vorhanden, eine Auswahl auf, in der Sie weitere Gebäudeteile desselben Typus auswählen können (beispielsweise stehen bei der Lobby zusätzlich noch Treppen und Gangteile und später auch Rolltreppen zur Auswahl).

Im *Karten-Fenster* verschaffen Sie sich einen Überblick über die Ausmaße Ihres Turmes. Sie können sehr schnell von einem Teil des Gebäudes zu einem anderen wechseln (dies ist sehr praktisch bei großen Gebäuden), und Sie erhalten wichtige Informationen über Ihren Turm, ohne die Sie sich ganz schnell in große Schwierigkeiten hineinbauen würden.

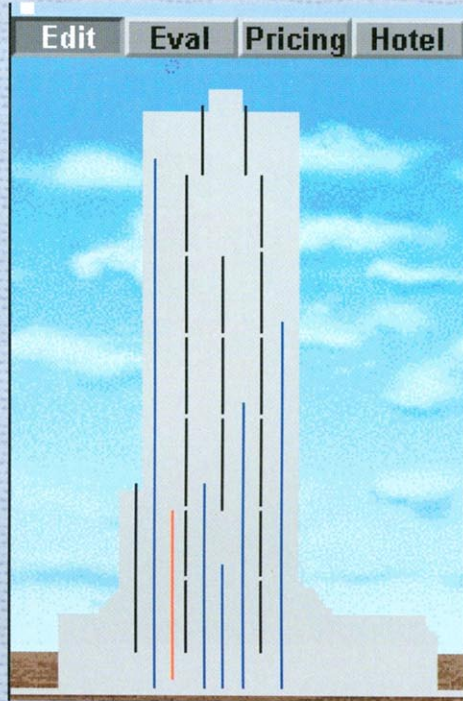
Am *Info-Balken* können Sie neben der Qualität Ihres Gebäudes (von einem

Stern bis fünf Sterne, wie bei einem guten Hotel) die Einwohnerzahl, Ihren Kontostand, wichtige Meldungen über Ihr Gebäude und auch die Zeit ablesen.

Die Zeit spielt bei *SimTower* übrigens eine wichtige Rolle, deshalb sollten Sie ihr auch besondere Aufmerksamkeit schenken, was im Handbuch leider etwas vernachlässigt wird. Daher kommen wir im Abschnitt **Spieltips** auch noch etwas genauer darauf zu sprechen. Wenn Sie jetzt aber gleich ohne Umschweife loslegen wollen, tun Sie sich keinen Zwang an.

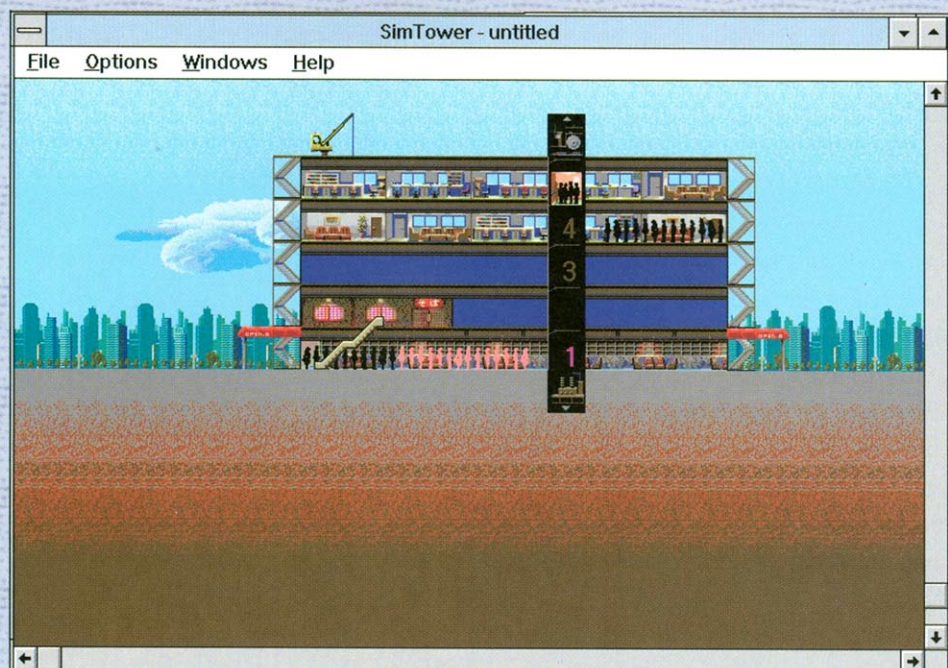
Die ersten Schritte

Was jeder vernünftige Wolkenkratzer braucht, ist eine Lobby, in der die Besucher des Hauses die Aufzüge besteigen können, in der man Anrufe tätigen kann und Freunde trifft und die das Gebäude repräsentiert. Wählen Sie also aus der Werkzeugleiste das *Lobby*-Symbol aus, und errichten Sie ein etwa 5 cm langes Stück Lobby als Erdgeschoß Ihres zukünftigen Kleinods. Den ersten und zweiten Stock sollten Sie sich zu Beginn noch weitgehend freihalten. Zunächst reicht es erst einmal, nur einen Gang in der Breite der Lobby zu ziehen. Wenn Sie



möchten, können Sie auch eine kleine Snack-Bar hineinsetzen. Im nächsten Schritt müssen Sie sich jetzt entscheiden, ob Sie fürs erste ein Wohnhaus errichten oder ob das Ganze ein Bürogebäude werden soll. Haben Sie sich für eines von beiden oder für eine Kombination aus beidem entschieden, errichten Sie die entsprechenden Bauteile auf den nächsten paar Stockwerken.

Achten Sie dabei aber immer darauf, noch mindestens \$280.000 für einen

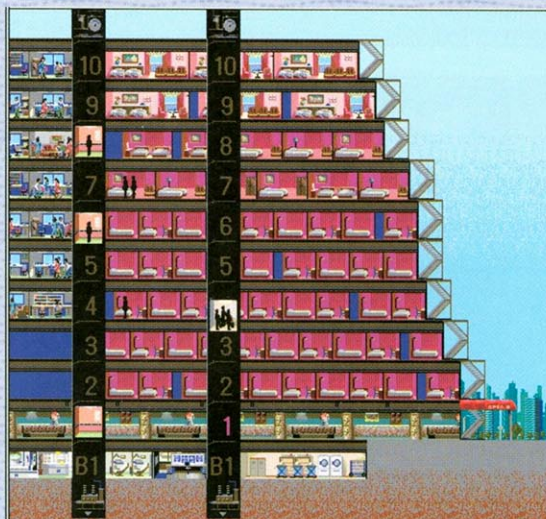


ersten Aufzug übrig zu haben. Sie können natürlich auch zuerst mit Treppen arbeiten, aber das wird Ihre Sims nicht sonderlich glücklich machen. Sobald sich die ersten Sims in Ihrem Gebäude ansiedeln, fließt auch wieder das erste Geld in Ihre Kasse, und binnen kürzester Zeit dürften Sie zumindest Ihren zweiten Stern bekommen, was schon die ersten neuen Bauteile bedeutet. Von jetzt an dürfen Sie einfach munter drauflosbauen und versuchen, noch mehr Sims zum Bleiben zu bewegen. Sollte Ihren Sims etwas fehlen, kön-

nen Sie ihre Beschwerden im Info-Balken lesen. Was sich machen läßt, um diesen Beschwerden Herr zu werden, wie Sie bei *SimTower* die nächsten Sterne erreichen, und was es bei großen Türmen zu beachten gilt, finden Sie alles im folgenden Abschnitt.

Hier übrigens ein kleiner Tip für zukünftige Baulöwen:

Eigentumswohnungen sind eine tolle Sache, wenn man schnell viel Geld braucht, da man beim Verkauf von Wohnungen einen guten Gewinn



Stern keinen Meter weiterhelfen.

Spieltips

Wie schnell die Zeit vergeht

Die Zeit ist bei *SimTower* eines der entscheidendsten Elemente. Sie müssen Ihr ganzes Augenmerk auf den täglichen Rhythmus Ihrer Sims legen, um den Tower zu einer gut funktionierenden Maschine zu machen, die nicht bei den

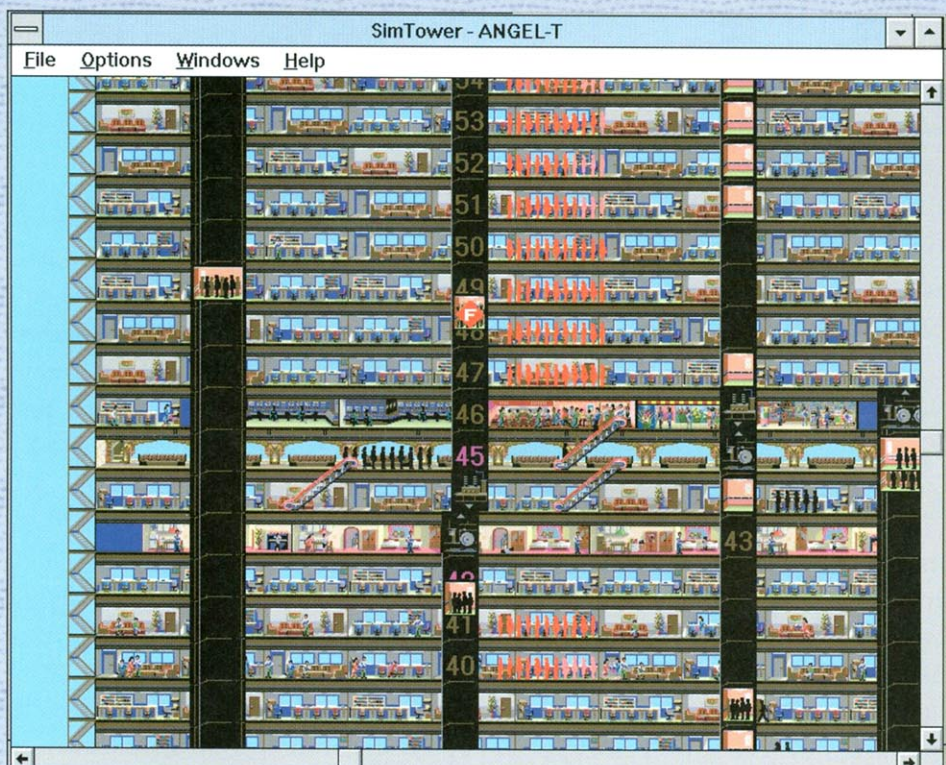
ersten Problemen gleich aus dem Ruder läuft. Es empfiehlt sich daher, den Zeitablauf genau zu kennen.

macht. Normalerweise aber lohnen sich Büroetagen viel eher, da sie auf lange Zeit hinaus ein stetes Einkommen sichern und damit im Endeffekt mehr Geld bringen als Wohnungen. Hotels sind, besonders für den Anfang, auch eine gute Geldquelle, aber man sollte es damit nicht übertreiben, da Hotels relativ hohe Nebenkosten haben (Service). Außerdem stehen Sie mit Hotels noch vor einem ganz anderen Problem: Ist das Spiel erst einmal weiter fortgeschritten (ab dem 3. Stern), zählen die Hotelbewohner nicht mehr zur Gesamtzahl Ihrer Einwohner dazu, was bedeutet, daß diese Bewohner Ihnen auf dem Weg zum nächsten

ersten Problemen gleich aus dem Ruder läuft. Es empfiehlt sich daher, den Zeitablauf genau zu kennen.

Die kleine Uhr im Info-Balken zeigt Ihnen die jeweilige Tageszeit an (ob es Tag oder Nacht ist, sehen Sie im Konstruktions- oder im Kartenfenster, und bei Tagesanbruch hören Sie sogar stille den ersten Hahenschrei).

Sie werden sehr schnell merken, daß die Uhr sich zu bestimmten Tageszeiten unterschiedlich schnell dreht. Manchmal kriecht sie vor sich hin, manchmal kreist sie wie verrückt. Das ist auch ganz gut so, denn damit weist Sie das Programm darauf hin, wann



Sie sich genauer um die Abläufe in Ihrem Turm kümmern sollten und wann nichts Interessantes passiert. So sind natürlich die sogenannten **Stoßzeiten** zwischen 8 und 9 Uhr morgens, 13 und 14 Uhr mittags und schließlich zwischen 18 und 20 Uhr abends wesentlich wichtiger als das, was zwischen 1 Uhr Nacht und 6 Uhr morgens oder am Wochenende passiert. Achten Sie während der Stoßzeiten genau darauf, wo es Probleme

gibt, und versuchen Sie, diese so schnell wie möglich zu beseitigen, damit Sie sich nicht zahlungskräftige Bewohner vergraulen. Mehr zu den alltäglichen Problemen eines Hausverwalters und vor allem, wie man sie löst, finden Sie hier in diesem Abschnitt auf den nächsten Seiten.

Aber zurück zur Zeit. Neben der Tageszeit sollten Sie als wichtige Marken noch die Wochentage und die

Quartale beachten. Die Wochen sind bei *SimTower* in 1. bis 5. Arbeitstag (WD) und Wochenende (WE) unterteilt. An jedem ersten Arbeitstag der Woche bekommen Sie die Mietzahlungen Ihrer Büros auf Ihr Konto gutgeschrieben, am Wochenende sind die Büros dagegen geschlossen, und Sie müssen sich etwas anderes einfallen lassen, um Leute in Ihren Tower zu locken.

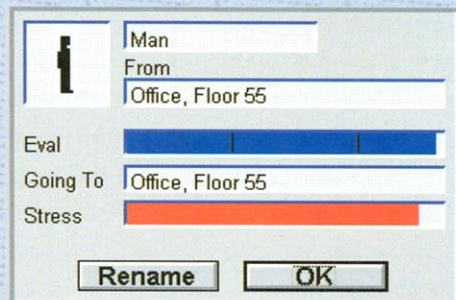
Die Quartale sind aus einem anderen Grund wichtig, denn jeweils zu Beginn eines neuen Quartals werden die Zahlungen für Ihre Angestellten und für Wartungsarbeiten fällig. Wer da nicht aufpaßt, dem kann es leicht passieren, daß er auf einmal mit leeren Taschen dasteht, weil er in seiner Bauwut das nahende Quartalsende übersehen hat und das Konto für die wunderschöne Skylobby im 15. Stock geleert hat, obwohl die auch noch zwei Wochen hätte warten können.

Es gilt also, bei allen Bauvorhaben immer genau die Zeit im Auge zu behalten, damit man keine bösen Überraschungen erlebt. Hinter der Quartalsangabe steht das Alter Ihres Gebäudes in Jahren, damit Sie wissen, seit wie vielen Generationen sich das

Gebäude schon in Ihrem »Familienbesitz« befindet.

Das Wohlbefinden der Sims

Der Erfolg Ihres Wolkenkratzers steht und fällt mit der Zahl dessen Bewohner. Die Einwohnerzahl ist wiederum direkt abhängig von der Zufriedenheit Ihrer Sims, und die ist wiederum davon abhängig, wie gut Sie es verstehen, Streß von Ihren Sims fernzuhalten, während diese sich durch das Gebäude bewegen.



	Man
	From Office, Floor 55
Eval	
Going To	Office, Floor 55
Stress	
Rename OK	

Damit haben Sie allerdings erst den halben Weg geschafft, denn es reicht nicht zu verhindern, daß Ihnen zahlungskräftige Bewohner davonlaufen. Sie müssen auch noch dafür sorgen, daß neue Kunden in den Tower kommen bzw. daß auch sonst genügend »Laufkundschaft« da ist, um auch am Wochenende Leben in die »Bude« zu bekommen.



Wenn Sie allerdings diese ganzen Hürden gemeistert haben, dann steht Ihnen der Weg ganz an die Spitze der Türmebauer offen, und Sie dürfen sich als ein bedeutender Architekt feiern lassen.

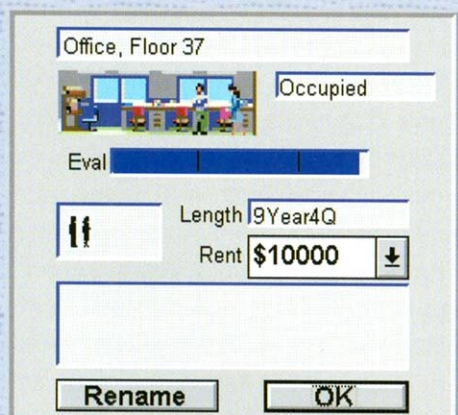
Wie sich Sims vermehren ...

Nein, so genau wollen wir das eigentlich gar nicht wissen! Es geht hier vielmehr darum, unter welchen Voraussetzungen neue Sims in Ihr Gebäude einziehen und wann nicht.

Dazu muß man zuallererst wissen, daß Ihre Sims drei verschiedene Gemütszustände zeigen, die sich danach richten, wie gut ihnen die einzelnen Teile des Gebäudes gefallen, in denen sie sich aufhalten. Diese Bewertung der

einzelnen Gebäudeteile fragen Sie ab, indem Sie mit dem Lupensymbol auf ein Büro, eine Eigentumswohnung, ein Geschäft oder ein Restaurant klicken.

In dem sich nun öffnenden Fenster sehen Sie einen Balken, der angibt, wie ein Gebäudeteil von den jeweiligen Bewohnern bewertet wird. Blau heißt, daß alles in Ordnung ist und zumindest diese Bewohner glücklich sind. Ist der Balken gelb, dann sind die Zustände für die Sims erträglich, ist der Balken rot, heißt das, daß die Zustände unerträglich geworden sind. Spätestens jetzt sollten bei Ihnen die Alarmglocken schrillen, denn wenn Sie jetzt nicht schnellstens etwas tun, dann sehen Sie diese Mieter nie wieder.



Aber jetzt wieder zurück zur Vermehrung der Sims. In der Regel gilt folgendes: Bewerten die Bewohner eines Büros, Hotelzimmers oder einer Eigentumswohnung die Gegebenheiten in Ihrem Haus überwiegend positiv (blauer Balken), dann sorgen sie dafür, daß in der nächsten Nacht ein neuer Bewohner ein freies Gebäudeteil gleicher Bauart bezieht (natürlich nur sofern ein solches auch frei ist).

Sind die Sims mit den Zuständen gerade so einverstanden (gelber Balken), dann tun sie gar nichts, das heißt, sie ziehen weder aus noch bewegen sie jemanden dazu einzuziehen. Sind die Zustände für Ihre Sims nicht mehr länger ertragbar (roter Balken), dann müssen Sie damit leben, daß sie zum nächsten möglichen Zeitpunkt ihre Koffer packen und ausziehen.

Bei Restaurants verhält sich das ganz ähnlich. Gefällt es einem Gast, wird er am nächsten Tag wieder kommen und einen Freund mitbringen, ist die Situation halbwegs in Ordnung, wird zumindest er/sie am nächsten Tag wieder kommen, ist der Streß im Restaurant aber nicht mehr zu ertragen, dann wird der Gast das Restaurant in Zukunft meiden und das Haus vielleicht sogar ganz verlassen.

Bei Geschäften ist es auch nicht viel anders, außer daß hier die Mieter frustriert die Koffer packen, wenn die Kunden ausbleiben.

Sie sehen also: Um zu erreichen, daß Ihr zukünftiger Wolkenkratzer regen Zustrom an neuen Bewohnern hat, müssen Sie immer ein genaues Auge auf die Bewertung der einzelnen

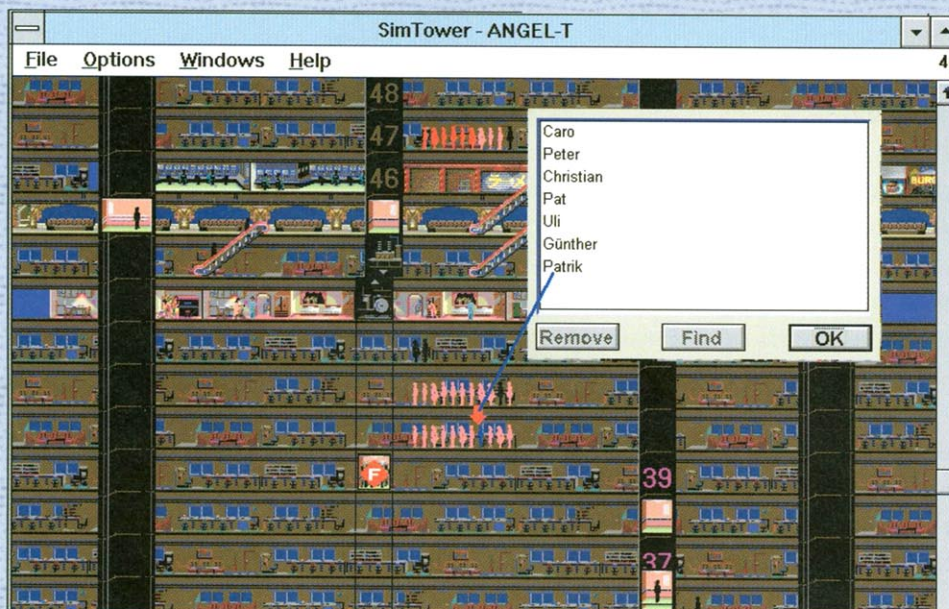
Gebäudeteile und die Stimmung Ihrer Bewohner haben. Ersteres können Sie relativ leicht über das Karten-Fenster erledigen, indem Sie dort einfach auf den Knopf *Eval.* klicken. Das Gebäude zeigt sich jetzt bunt wie ein Kanarienvogel, wobei die Farben Hellblau, Gelb und Rot den oben erwähnten Bewertungen entsprechen. Jetzt sehen Sie auf einen Blick, wo es Probleme gibt und wo alles in Ordnung ist.

Die Stimmung Ihrer Sims im Auge zu behalten, ist da schon etwas schwieriger, aber auch dafür gibt es einen kleinen eingebauten Trick bei *Sim-Tower*.

Nach bestimmten Sims suchen

Um die regelmäßige »Volksbefragung« bei den Einwohnern Ihres Gebäudes etwas zu erleichtern, haben Sie die Möglichkeit, einen repräsentativen Querschnitt aller Bewohner relativ einfach im Auge zu behalten.

Wählen Sie einfach einen Sim aus, der gerade Ihr Gebäude bezogen hat, und klicken Sie ihn mit dem Lupensymbol an. Nun können Sie einige Informationen über diese Person ablesen, die Ihnen sehr nützlich sein dürften: sei-



ne allgemeine Bewertung des Hauses und der Zustände sowie seinen momentanen Streßzustand. Die allgemeine Bewertung ist wichtig, um festzustellen, ob Ihre Bewohner willens sind, neue Bewohner zum Bleiben zu bewegen oder nicht. Die Streßquote ist wichtig, um Engpässen und Problemen in Ihrem Tower auf die Schliche zu kommen. Damit Sie sich aber nicht dauernd neue Leute suchen müssen, sondern einige Leute über einen längeren Zeitraum immer wieder beobachten können, geben Sie einfach den Sims, die Sie anklicken, einen markanten Namen. Über den Menüpunkt

Person finden (*Find Person*) im Menü **Fenster** (*Window*) lassen sie sich dann ganz leicht wiederfinden. Sie sollten übrigens von dieser Form der Informationsbeschaffung ausgiebig Gebrauch machen, damit Sie immer aus erster Hand wissen, wie es um Ihre Bewohner steht, denn nur so sind Sie in der Lage, rechtzeitig auf Probleme zu reagieren.

Wie man Streß vermeidet und gute Bewertungen bekommt

Wenn es für diesen Punkt ein Patentrezept gäbe, dann wäre das ganze Spiel *SimTower* keine große Heraus-

forderung mehr. Es gibt allerdings ein paar Aspekte, die man beherzigen sollte, wenn man nicht großen Ärger mit seinen Mietern bekommen möchte.

1. Sims hassen es, zu warten

Womit Sie Ihre Sims bis zum Äußersten ärgern können, ist, Sie an Aufzügen lange Schlange stehen zu lassen. Wie sehr Ihre Sims dadurch gestreßt werden, sehen Sie ganz deutlich an ihrer Färbung, die von einem neutralen Schwarz über Rosa bis hin zu Knallrot wechseln kann. Zeigt sich einer der Sims erst einmal so verärgert, daß er knallrot angelaufen ist,

dann müssen Sie wirklich schleunigst etwas tun, damit er das Haus nicht auf Nimmerwiedersehen verläßt. Manchmal reicht es schon, einfach die Einstellungen für den entsprechenden Aufzug etwas zu verändern (dazu nachher noch mehr), und manchmal müssen Sie eben eine neue Aufzugskabine oder gar einen ganz neuen Aufzug bauen, um dem Streß Herr zu werden.

2. Sims hassen lange Wege

Sims sind von Natur aus eher faul veranlagt, was sie eigentlich zu einem recht sympathischen Völkchen machen müßte, nicht jedoch, wenn man sich





mit ihren Marotten herumschlagen muß. Eine Ihrer schlechten Angewohnheiten ist es, daß Sims sofort mit Streß reagieren, sobald sie einmal ein paar Schritte weiter zu einem Aufzug oder einer Treppe zurücklegen müssen. Achten Sie also darauf, daß die Wege zum nächsten Transportmittel nach oben und unten nie zu weit werden, wenn Sie sich nicht über längere Zeit den Zorn Ihrer Bewohner zuziehen wollen. Es reicht schon manchmal, einfach ein oder zwei Treppen einzuziehen, um Ihre Sims auf ein angrenzendes Stockwerk zu bringen, wo der Aufzug vielleicht etwas günstiger liegt. Im schlimmsten Fall heißt es auch hier wieder, einen neuen Aufzug zu bauen.

3. Sims hassen Lärm

Es ist eigentlich nur zu gut zu verstehen, daß man sich aufregt, wenn direkt neben dem eigenen Schlafzimmer ein neues Restaurant eröffnet wird, aber gelegentlich kann einen die Empfindlichkeit der Sims schon zur Verzweiflung treiben. Um dieses Problem zu beseitigen, sollten Sie darauf achten, pro Stockwerk möglichst nur einen Typ Gebäudeteile zu errichten (also z.B. nur Büros oder nur Wohnungen). Läßt sich dieses Verfahren nicht

Single Room, Floor 4

Dirty

Eval

Rate \$2000

Office neighbor is noisy

Rename OK

durchführen, dann müssen Ihre Sims eben mit dem Lärm leben. Sie sollten dann allerdings versuchen, es Ihren Sims in anderen Bereichen so angenehm wie möglich zu machen.

Ein kleiner Tip:

Wohnungseigentümer lieben Ambulanzstationen und Sicherheitszentralen, bauen Sie also ruhig etwas mehr als das geforderte Minimum.

Büroangestellte lieben gute Beförderungsmittel und günstig gelegene Snack-Bars oder Restaurants, ein Wunsch, den man ihnen durchaus erfüllen kann.

4. Sims hassen hohe Preise

Sims sind bereit, viel zu ertragen, was ihnen nicht gefällt, allerdings hört Ihre Gutmütigkeit auf, wenn sie auch

noch astronomische Mieten und Preise für Wohnungen bezahlen müssen. Natürlich sollen Sie nicht sämtliche Büros und Wohnungen verschenken, aber manchmal kann es ganz nützlich sein, wenn man das Preisniveau im Tower auf einem erträglichen Maß hält. Ihre Sims werden es Ihnen danken.



5. Sims hassen Dreck

Besonders Hotelgäste reagieren, verständlicherweise, sehr erbost auf verdreckte und schmutzige Zimmer. Sorgen Sie deshalb immer für genügend Reinigungspersonal in Ihren Hotelzimmern, und auch ein Service-Aufzug sollte nicht vergessen werden, damit Ihr Personal zu den Zimmern gelangen kann. Gehen Sie hier nicht sorgfältig genug vor, können sich

leicht ungebetene Gäste einnisten, die man nur schwer wieder los wird.

Allgemein:

Es ist oft nicht einfach zu entscheiden, wieviel Streß man seinen Sims zumuten kann und wann die Schmerzgrenze erreicht ist. Je mehr Streß Ihre Sims ausgesetzt sind, desto geringer wird die Zuwachsrate der Einwohnerzahl sein. Sollten Sie jedoch dringend neue Bewohner brauchen, dürfen Sie sich eigentlich nicht einmal den kleinsten Anflug von Streß erlauben.

In allen Fällen gilt aber: Lassen Sie den Streß nicht überhandnehmen, unternehmen Sie lieber rechtzeitig etwas bzw. planen Sie gleich so, daß möglichst wenig Streß entsteht. Geben Sie für Bauvorhaben lieber ein paar Dollar mehr aus, und machen Sie damit ein paar Sims glücklich, sie werden es Ihnen danken.

Katastrophen

Damit Sie sich nicht langweilen, hat *SimTower* übrigens einige nette »Überraschungen« parat, die Sie etwas auf Trab halten sollen. Diese mehr oder weniger schlimmen *Katastrophen* treten zufallsgesteuert auf, so daß Sie nichts tun können, um das



Geschehen zu verhindern, aber Sie werden natürlich aktiv, sobald die Katastrophe passiert ist.



A fire has been reported on floor 28!
Everyone should take emergency refuge!

Oh No!

Feuer

In einem großen Gebäude breitet sich ein »kleiner« Wohnungsbrand erfahrungsgemäß sehr schnell aus und sorgt für noch größere Schäden. Sollte bei Ihnen irgendwann einmal ein Feuer ausbrechen (keine Sorge, das passiert bestimmt!), dann überlegen Sie es sich genau, ob Sie Ihren Sicherheitsmannschaften das Löschen überlassen wollen, oder ob Sie lieber 300000 Dollar für einen Löschhubschrauber berappen wollen (wenn Sie nicht genügend Bargeld besitzen, hat sich die Frage ohnehin geklärt).

Denken Sie daran, je mehr Gebäudeteile von dem Feuer zerstört werden, bis die Sicherheitsleute den Brand unter Kontrolle gebracht haben, desto mehr müssen Sie später wieder aufbauen. Es kann sich also unter

Umständen rechnen, wenn Sie *vorher* etwas mehr Geld ausgeben.

Terroristen

Das Unangenehmste, was einem als Besitzer eines Wolkenkratzers passieren kann, ist, daß eine Bande verrückter Terroristen in Ihrem Gebäude eine Bombe legt, um ein Lösegeld erpressen zu können. Sie haben natürlich die Möglichkeit, auf die Forderungen der Erpresser einzugehen und das geforderte Lösegeld zu zahlen, oder aber Sie lassen Ihre Sicherheitsmannschaften nach der Bombe suchen. Haben diese die Bombe nicht bis 13:00 Uhr gefunden, dann geht sie los, und Ihr Turm wird durch die Explosion schwer beschädigt.

VIPs

Eigentlich sollte man VIPs ja nicht als Katastrophe bezeichnen, aber manchmal können sie sich wirklich zu einer solchen auswachsen, wenn man unbedingt ein wohlwollendes Wort von ihnen braucht und ihnen dann nichts recht machen kann.

VIPs tauchen unvermutet auf, sobald Sie eine Hotelsuite errichtet haben. Sobald ein VIP das Haus betreten hat, dürfen Sie ihn nicht mehr aus den



Augen lassen. Machen Sie ihm alles so angenehm wie möglich. (Während er im Haus unterwegs ist, ist der VIP an der gelben Färbung deutlich zu erkennen und zu überwachen; machen Sie davon regen Gebrauch, denn ein unzufriedener VIP bringt Sie nicht weiter.)

Küchenschaben

Küchenschaben sind eigentlich auch keine Katastrophen, da Sie selbst dafür verantwortlich sind, wenn sich in Ihren Hotelzimmern Kakerlaken einnisten. Ist Ihr Reinigungsservice

nicht ausreichend, oder haben sie ihn schlicht und einfach vergessen, dann verdrecken Ihre Hotelzimmer so, daß die Küchenschaben nicht mehr lange auf sich warten lassen.

Die einzige Strategie gegen Küchenschaben ist es, die befallenen Räume sofort mit dem Bulldozer zu entfernen und neue Hotelzimmer zu errichten, bevor das Ungeziefer sich auf die angrenzenden Räume ausbreitet. Auf eine andere Weise werden Sie die kleinen Biester nicht mehr los.



Treppauf-Treppab

Die Transportmittel innerhalb des Hauses (Treppen, Rolltreppen, Aufzüge und Expreßaufzüge) sind die Lebensadern Ihres Wolkenkratzers. Durch sie wälzen sich die Ströme der Bewohner zu ihren Wohnungen und Arbeitsplätzen, zu den Restaurants, Geschäften und Kinos und zu jedem anderen Punkt im Gebäude. Nirgends sonst werden Sie mehr Probleme mit Ihren Sims haben als bei der Fortbewegung durch das Haus. Ständig bildet sich vor einem Aufzug eine Schlange, obwohl man gerade erst nebenan einen neuen gebaut hat, ständig sind irgendwo Aufzüge überfüllt oder gähnend leer, es ist eine nicht enden wollende Problemlawine. Damit Sie angesichts all dieser Probleme keine grauen Haare bekommen, haben wir ein paar Tips zusammengetragen, die Ihnen die Planung von Aufzügen und/oder Treppen etwas erleichtern sollten.

Achtung:

Zuallererst etwas Wichtiges, das Sie unbedingt beachten sollten: Ihre Sims sind etwas eigenwillig, was Transportmittel anbelangt. Um zu einem Ziel zu kommen, wechselt ein Sim nicht mehr als einmal das Fortbewe-

gungsmittel (also z.B. Expreß-Aufzug in den 15. Stock und dann normaler Aufzug ins Büro im 27. oder Aufzug vom 14. in die Lobby und dann zwei Rolltreppen bis zum Restaurant). Dazu kommt noch, daß normale Sims (nicht Ihre Wachmannschaft) Treppen nur maximal vier Stockwerke an einem Stück benutzen (danach wird es ihnen zu anstrengend). Achten Sie auf diese Punkte, wenn Sie Ihr Haus planen.

Treppen oder Aufzüge

Treppen

Diese Wahl ist eigentlich keine Wahl, denn auf Dauer kommen Sie an Aufzügen nicht vorbei, wenn Sie ein Hochhaus bauen wollen. Lediglich zu Beginn kann man durchaus ein paar Quartale lang dadurch Geld sparen, daß man seine Mieter etwas Treppen steigen läßt. Aber nicht nur in einem kleinen Gebäude weisen Treppen ein paar nicht zu unterschätzende Vorteile auf:

1. Treppen dienen als Notaufgänge für Ihr Sicherheitspersonal. Die weigern sich nämlich zu Recht, im Notfall (Feuer oder Bombendrohung) die Aufzüge zu benutzen. Wenn Sie daran gedacht haben, im Haus an günstigen Stellen Treppenhäuser zu errichten, gelangen

Ihre Wachmänner schneller an den Ort des Geschehens.

2. Sollten die Aufzüge überlastet sein, steigen Ihre Sims schon mal freiwillig aus und gehen ein paar Stockwerke zu Fuß, auch wenn das für ihre Stimmung nicht gerade förderlich ist.

3. Treppen schonen Ihren Geldbeutel. Eine Treppe verbindet zwei Stockwerke schon für lächerliche 5000 Dollar, während Sie für einen Aufzug mit einer einzigen Kabine bereits 280000 Dollar hinblättern dürfen. Herrscht also Ebbe auf Ihrem Konto, dann sparen Sie sich fürs erste teuren Luxus wie Aufzüge.

Rolltreppen

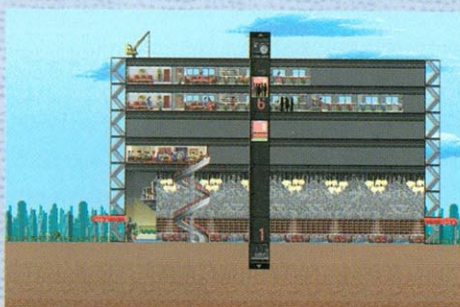
Rolltreppen sind wirklich eine tolle Erfindung, das finden auch Ihre Sims, deshalb benutzen sie sie auch so gern. Leider können Sie Rolltreppen nur zwischen Stockwerken bauen, die mit Wirtschaftszentren wie Geschäften, Kneipen, Restaurants o.ä. belegt sind. Daneben ist es übrigens auch möglich, von einem solchen Stockwerk aus eine Rolltreppe in die darüber- oder darunterliegende Lobby zu bauen, was sich als sehr praktisch erweisen kann.

Unser Tip:

Bauen Sie Ihren Tower nach folgendem Schema:

Ins Erdgeschoß kommt die Lobby, die nächsten beiden Stockwerke reservieren Sie für Geschäfte und Restaurants/Snack Bars, und darüber richten Sie dann, je nach Geschmack, Büros oder Wohnungen ein.

Von der Lobby aus benötigen Sie zuerst Treppen zu den Geschäften, die Sie dann, sobald es geht (der zweite Stern), durch Rolltreppen ersetzen. Aufzüge für die höheren Stockwerke lassen Sie in den beiden Geschäftstockwerken am besten gar nicht halten. Die Bewohner benutzen schon die Rolltreppen, wenn sie einkaufen gehen wollen, und es entlastet Ihre Aufzüge etwas. Dieses Schema sollten Sie alle 15 Stockwerke wiederholen.





Aufzüge

Auch wenn Sie binnen kürzester Zeit über Aufzüge fluchen, weil sich Ihre Sims wieder einmal anders verhalten, als Sie das erwartet haben, Sie werden Aufzüge auch lieben lernen. Es gibt kaum eine bessere Möglichkeit, eine große Menge an Personen tagtäglich quer durch ein Riesengebäude zu schaffen, so daß jeder zum gewünschten Stockwerk gelangen kann. Da die Sims ja ohnehin nur vier Stockwerke lang Treppen steigen, sollten Sie also sehr bald nach Baubeginn über den ersten Aufzug nachdenken, aber übertreiben Sie es fürs erste nicht damit. Ein Aufzug mit zwei Kabinen sollte in der Lage sein, ein fünf- bis siebenstöckiges Haus eine Zeitlang zu versorgen. Stehen Ihre Sims dann irgendwann ungeduldig in langen Schlangen am Aufzug, dann überlegen Sie sich genau, ob unbedingt ein neuer Aufzugschacht her muß, oder ob nicht ein oder zwei neue Kabinen reichen.

Wohin Ihre Sims wollen (ob nach oben oder unten), sehen Sie übrigens daran, wo sie stehen. Sims links vom Aufzug wollen nach oben, Sims rechts vom Aufzug wollen nach unten, ganz einfach. Sollten Sie später weitere

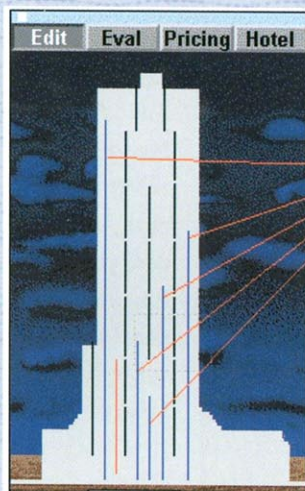
Stockwerke obendrauf setzen, dann können Sie den bereits vorhandenen Aufzugsschacht durch das Finger-Symbol in die Höhe ziehen.

Standardaufzüge lassen sich auf maximal 30 Stockwerke ausdehnen, dann haben die Schächte ihre Maximalhöhe erreicht, aber diese Höhe ist im Normalfall gar nicht erstrebenswert. Ziehen Sie Ihre Aufzüge immer 15 Stockwerke hoch aus, und überlassen Sie die langen Strecken den Expreßaufzügen. Egal, wie breit Sie Ihren Turm bauen, vier Aufzugschächte mit jeweils maximal acht Kabinen (so viele passen in einen Aufzugschacht) dürfen selbst bei voller Breite für jedes Haus ausreichen. Mehr Aufzugsschächte auf einer Ebene sind Geldverschwendung. Genauere Tips zur Aufzugsteuerung erhalten Sie gleich im Anschluß an diesen Abschnitt.

Expreßaufzüge

Diese Aufzüge sind die Autobahnen Ihres Hochhauses. Expreßaufzüge lassen sich fast beliebig hoch bauen und erreichen damit bei *SimTower* maximal das neunzigste Stockwerk. Einziger kleiner Nachteil dieser schnellen Fortbewegungsmittel ist, daß sie nur alle 15 Stockwerke anhalten (im Keller

halten sie in **jedem** Stockwerk). Sie müssen also alle 15 Stockwerke eine **durchgehende** »Transferlobby« bauen, über die die Passagiere in normale Aufzüge umsteigen können, damit sie zu ihren Büros und Wohnungen gelangen. Expreßaufzüge stellen ein hervorragendes



Express Aufzüge

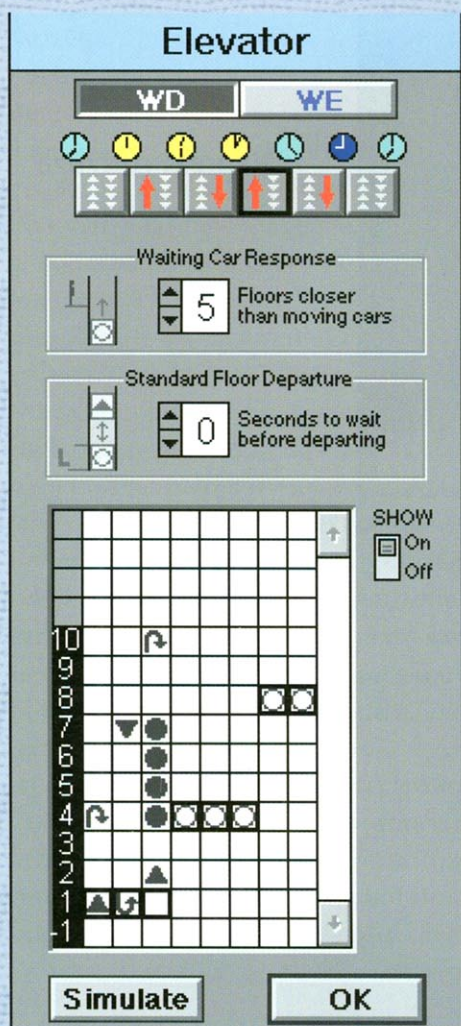
Mittel dar, um große Mengen von Sims schnell in höhere Bereiche Ihres Gebäudes zu schaffen, damit sie nicht unten die Aufzüge blockieren, sondern nur in dem Abschnitt, in dem sie wohnen oder arbeiten. Expreßaufzüge sind allerdings noch teurer als Standardaufzüge. Sie müssen schon 400.000 Dollar für den Schacht und 150.000 für jede Kabine hinblättern. Für einen großen, hundertstöckigen Fünf-Sterne-Tower müssen Sie schon mit drei oder vier Expreßschächten rechnen, um dem Personenaufkommen Herr werden zu können. Sobald Sie übrigens Expreßaufzüge bauen können, sollten Sie dafür sorgen, daß nur noch diese in die Kellergeschosse fahren, das entlastet Ihre Standardaufzüge deutlich.

Serviceaufzüge

Diese Aufzüge sind lediglich dazu da, Reinigungspersonal und Hausmeister von den Service-Stationen zu den Hotelzimmern zu bringen (soweit welche da sind). Sollten Sie nicht ein riesiges Hotelhochhaus bauen, dann reicht in der Regel ein einziger Serviceaufzug aus, um einen mehrstöckigen Hotelbereich zu versorgen. Es kann lediglich sein, daß Sie ein oder zwei zusätzliche Kabinen einkaufen müssen.

Aufzugsteuerung

Traurigerweise gibt es bei *SimTower* nichts, was wichtiger und gleichzeitig undurchschaubarer ist als die Aufzugsteuerung. Packen Sie die falsch an, können Sie sich riesigen Ärger mit



Ihren Bewohnern einhandeln. Die Steuerung jedes einzelnen Aufzuges rufen Sie dadurch auf, daß Sie mit dem Lupensymbol auf das obere oder untere Ende eines Fahrstuhlschachtes

klicken. In dem nun folgenden Menü nehmen Sie diverse Einstellungen vor, die diesen einen Aufzug betreffen. Mit den beiden Knöpfen WD und WE wechseln Sie zwischen den Steuerungseinstellungen für die Werktage und das Wochenende hin und her. Im darunterliegenden Feld können Sie für verschiedene Tageszeiten unterschiedliche Aufzugeinstellungen festlegen:

Lokal

Mit dieser Einstellung fahren die Kabinen dorthin, wo sie gerade von Fahrgästen angefordert werden. Dies ist die Standardeinstellung und garantiert meistens das beste Ergebnis.

Expreß aufwärts

Mit dieser Einstellung fährt die Kabine vom Startpunkt des Aufzuges (meistens die Lobby) ohne Stop bis zum höchsten Stockwerk, sammelt aber auf dem Weg nach unten auf Anfrage Fahrgäste ein. Diese Variante lohnt sich eigentlich nur, solange Sie keine Expreßaufzüge besitzen, und um Bewohner in Stockwerke über dem 15. zu befördern. Sie können auch versuchen, die Expreßfunktion für die Stoßzeiten zu nutzen, um möglichst viele Leute (z.B. morgens oder nach

der Mittagspause) wieder nach oben zu ihren Büros zu bringen, allerdings sorgt das oft für neue Probleme bei den Leuten, die nach unten wollen. Sie müssen sich dann eben entscheiden, ob Sie versuchen einen Kompromiß zu finden, oder ob Sie lieber die paar Leute verärgern, die sich in den Stoßzeiten gegen die Hauptrichtung bewegen wollen.

Expreß abwärts

Diese Einstellung funktioniert genauso wie die letzte, nur in umgekehrter Richtung. Für sie gilt die gleiche Einschränkung in der Nützlichkeit wie für *Expreß aufwärts*. Mit den nächsten beiden Feldern stellen Sie die Reaktionen der einzelnen Kabinen in diesem Aufzugsschacht noch etwas genauer ein. Das erste Feld *Waiting Car Response* legt fest, ob auf den Ruf eines Fahrgastes eine fahrende oder eine stehende Kabine gerufen wird. Die Zahl, die Sie hier einstellen, gibt an, wie viele Stockwerke eine fahrende Kabine entfernt sein darf, um noch gerufen werden zu können, bevor eine stehende Kabine gerufen wird.

Stellen Sie in diesem Feld eine, relativ zu den Stockwerken, niedrige Zahl ein, dann sind in der Regel alle Kabi-

nen gleichmäßig unterwegs. Stellen Sie eine höhere Zahl ein, dann werden stehende Kabinen relativ selten gerufen, was dazu führt, daß sie in bestimmten Stockwerken gehalten werden können, um dort größere Fahrgastmengen schneller abfertigen zu können.

Im darunterliegenden Feld *Standard Floor Departure* legen Sie fest, wie lange eine Aufzugskabine auf einem Stockwerk wartet, um Fahrgäste einsteigen zu lassen. Je höher diese Einstellung, desto mehr Fahrgäste können pro Stockwerk einsteigen. Dies sieht auf den ersten Blick recht positiv aus, bedeutet aber auch, daß die Kabinen um so schneller voll werden. Wenn Sie mit einer hohen Einstellung Angestellte zum Feierabend von oben nach unten befördern wollen, dann ergeben sich an zwei Punkten Probleme. Erstens sind die Kabinen oft schon in den obersten Stockwerken überfüllt, so daß die Passagiere in den unteren Stockwerken sehr lange auf eine freie Kabine warten müssen, und zweitens verlängert sich diese Wartezeit durch die längeren Stops in den einzelnen Stockwerken noch zusätzlich. Dies verursacht natürlich einen höheren Streßfaktor, ermög-



licht Ihnen aber zu manchen Zeiten eine wesentlich bessere Ausnutzung der vorhandenen Kabinen. Im letzten, größten Feld können Sie die Ruhestockwerke der einzelnen Kabinen festlegen und in welchen Stockwerken der Aufzug nicht halten soll. Mit dem Schalter *Show on/off* schalten Sie die Anzeige des Aufzugsschachtes ein und aus. **Achtung:** Vergessen Sie nicht, daß Sie auch *hinter* Aufzugsschächten bauen können! Als Ruhestockwerke sollten Sie wenn möglich die Stockwerke mit dem höchsten Fahrgastaufkommen (in der Regel die Lobbys) wählen, um von dort die Passagiere am schnellsten wegzubringen. Praktisch ist es auch, Aufzüge in den Stockwerken nicht halten zu lassen, die von Passagieren auch bequem über Rolltreppen erreicht werden können (z.B. Geschäftsetagen). Dadurch werden die Aufzüge entlastet.

Nach den Sternen greifen

In der folgenden kurzen Liste zeigen wir Ihnen, was Sie erreichen müssen, um für Ihr Gebäude einen weiteren Stern zu ergattern.

Achtung beim Bauen

Hier noch zwei kurze Listen zum Thema Bauen, die Ihnen einige Probleme und Scherereien ersparen dürften.

Das bleibt, wo es ist ...

Einige Gebäudeteile können Sie nicht wieder abreißen, wenn diese erst einmal gebaut worden sind. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, bereits frühzeitig die Platzierung dieser Bauten gut zu planen:

- Lobby und Sky-Lobby
- Gangelemente
- Sicherheitsbüros
- Hausmeisterstationen
- U-Bahn-Station
- Kathedrale

Soviel und nicht mehr!

Von den meisten Gebäudeteilen können Sie bei *SimTower* bauen so viel Sie wollen, manche Teile unterliegen aber einer Mengenbeschränkung. Damit Sie sich nicht plötzlich wundern, warum Sie das eine oder andere Teil nicht bauen dürfen oder womöglich bereits gebaute Teile abreißen müssen, um sie an anderer Stelle wieder aufbauen zu können, empfehlen wir, die folgende Liste gut durchzulesen.

Sterne	Einwohner	Anforderungen
1	keine	Mit einem Stern starten Sie, dazu braucht es nichts.
2	300	Außer den paar Einwohnern nichts ...
3	1000	Mindestens zwei <i>Sicherheit-Büros</i> müssen den 1000 Einwohnern zur Verfügung stehen.
4	5000	Sie müssen für Ihre 5000 Bewohner medizinische Versorgung und Recycling sicherstellen; Sie brauchen mehr als eine Hotel-Suite, und ein VIP muß eine gute Beurteilung vergeben.
5	10000	Jetzt müssen Sie alle Forderungen der Sims erfüllt haben und eine U-Bahn-Station ins Gebäude legen.
Tower	15000	Zum krönenden Abschluß dürfen Sie im hundertsten Stock eine Kathedrale errichten und der ersten Trauung beiwohnen.

Hilfe!?!

Zu guter Letzt wollen wir Ihnen hier noch ein paar kleine Tips zu *Sim-Tower* geben, wenn Sie nicht mehr weiter wissen oder mit legalen Mitteln partout nicht den nächsten Stern bekommen.

Kleine Tricks am Rande

Schöne neue Lobby

Einen normale Lobby mag ja ganz nett sein, aber sie gewinnt gewiß keinen Schönheitspreis, und besonders wohl fühlen sich die Leute darin auch nicht. Wenn man nur eine schöne,



Bauteil Menge

Aufzugsschächte	24
Kabinen pro Aufzug	8
Treppen und Rolltreppen	zusammen 64
Sicherheitsbüros	10
Ambulanzstationen	10
Parkplätze	512
Snack Bars, Restaurants und Geschäfte	zusammen 512
Kinos und Partysäle	zusammen 16
U-Bahn-Station	1
Kathedrale	1

große, geräumige Lobby bauen könnten, zwei oder sogar drei Stockwerke hoch, wie in den großen Hotels ...

Tja, Sie können, wenn Sie es wollen! Allerdings müssen Sie sich dafür bereits beim ersten Stück Lobby entscheiden, das Sie bauen. Halten Sie beim Setzen des ersten Stücks Lobby die **[Strg]**-Taste gedrückt, dann bekommen Sie eine zweistöckige Lobby, halten Sie die **[Strg]**-und die **[↕]**-Taste gedrückt, dann entsteht sogar eine dreistöckige. Die Lobby kostet dann zwar doppelt bzw. dreimal so viel, aber dafür werden Sie mit tollen Bildern und glücklichen Sims belohnt, denen das Warten auf den Aufzug in

solch einer Lobby gleich viel weniger ausmacht.

Spielgeschwindigkeit:

Viel läßt sich an der Spielgeschwindigkeit von *SimTower* leider nicht ändern, aber wenn es Ihnen entschieden zu langsam geht, bis z.B. ein neues Quartal beginnt, dann machen Sie doch einfach das Konstruktionsfenster so klein wie es nur geht. Sie werden sehen, um wieviel schneller die Zeit dann vergeht. Besitzen Sie einen sehr langsamen Rechner, dann sollten Sie tunlichst so viele Animationen und Soundeffekte wie möglich abstellen, wenn Ihr Tower die Drei-Sterne-Grenze überschritten hat, ansonsten

hat Ihr Rechner mit den ganzen Bewegungen viel zuviel zu tun, und das Spiel wird deutlich langsamer.

Cheats

Wenn Sie das Gefühl haben, das Spiel geht an Ihnen vorbei, kein Sim will bei Ihnen wohnen, und außerdem geht Ihnen laufend das Geld aus, dann ist es vielleicht doch Zeit für den einen oder anderen kleinen Cheat (Schummelei), um die Chancen etwas zu Ihren Gunsten zu verschieben. Aber seien Sie gewarnt, cheaten raubt viel vom Reiz des Spiels, da es keine echte Herausforderung mehr darstellt – aber bitte, wenn Sie es nicht anders wollen ...

Eingebaute Cheats

Tja, nicht zu fassen, aber die Programmierer von *SimTower* haben Ihnen einen kleinen Cheat zur Verbesserung Ihrer Finanzen hinterlassen. Ganz zu Beginn eines neuen Spiels wählen Sie aus der Werkzeugleiste das Lobby-Symbol aus und platzieren ein Stück Lobby ganz unten in der Erde auf dem letzten Feld links unten am Bildrand. Schwups haben Sie Ihr Finanzpolster für den Beginn verdoppelt. Dieser Cheat funktioniert leider nur ein einziges Mal.

Hex-Hexereien

Wenn Sie etwas geschickter im Umgang mit dem Computer sind, dann dürfte Ihnen vielleicht dieser kleine Cheat weiterhelfen. Allerdings sollten Sie sich etwas mit dem DOS-Programm DEBUG auskennen. Danach viel Spaß mit viiiiiieel Geld und fünf Sternen. Und so geht's: Wählen Sie die gesicherte Datei aus, die Sie editieren wollen, wechseln Sie in das *SimTower*-Verzeichnis, und geben Sie folgende Zeilen ein

```
DEBUG (Dateiname).TDT
-e 102 5 ENTER
-e 106 ff ENTER
-w ENTER
-q ENTER
```

Kommentar

Kann man etwas Gutes noch besser machen? Im Falle von *SimTower* ist dies Maxis zum größten Teil gelungen, was einiges heißen will, wenn man den riesigen Erfolg des 1994 erschienenen *Sim City 2000* betrachtet. *SimTower* bietet für ein kurzweiliges Spiel einige Möglichkeiten, ist aber in anderen Punkten relativ nervtötend. Es macht einfach keinen Spaß, wenn man erst einmal Kaffee trinken gehen



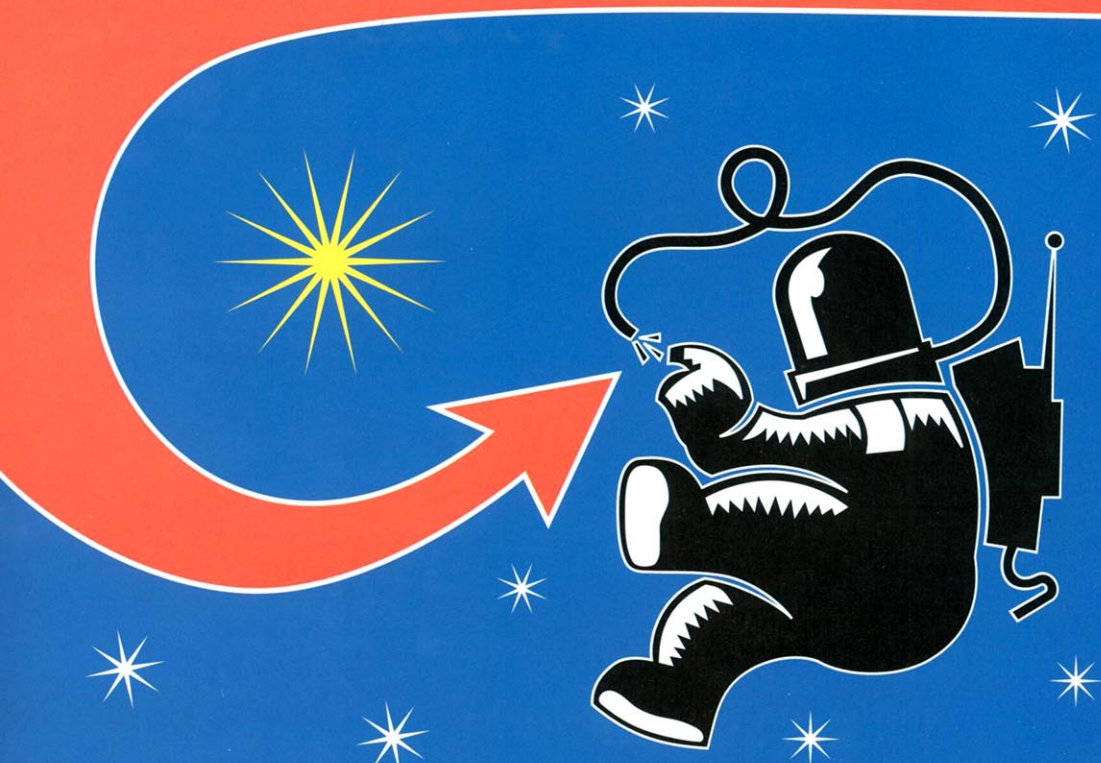
muß, bis ein Gebäude eine vernünftige Summe Geld abgeworfen hat, um die nächste Bauphase finanzieren zu können. Was deutlich fehlt, ist ein schneller Vorlauf.

Was bei *SimTower* auch erstaunlicherweise fehlt, sind die vielen Abfrageoptionen, die man von den alten Sim-Spielen gewohnt war, vor allem, wenn man da an *SimCity 2000* denkt, und seine vielen Charts und Diagramme, mit denen man wirklich alles herausbekommen konnte. In diesem Punkt steht man bei *SimTower* leider etwas verloren da, weil man außer den mageren Angaben des Karten-Fensters und der Personenbefragung nicht viel erfährt. Da haben die Sims bei *SimCity* damals mehr gemotzt.

Ansonsten ist *SimTower* wirklich ein Spiel, das sein Geld wert ist, da es einen echt netten Zeitvertreib darstellt und, wie alle Sim-Spiele, ohne Gewalt auskommt.

Hatten Sie bei einem Adventure schon einmal

PROBLEME?!



Wir retten Sie!

Spielebücher für diese und andere Galaxien

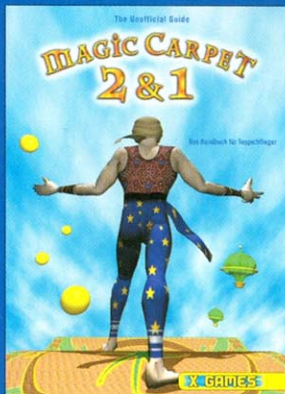
X GAMES

HAUF MICH!

X GAMES

COOL!

KULT!



Magic Carpet 2 & 1

The Unofficial Guide

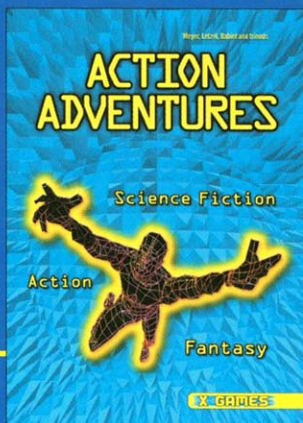
Werner Schwelling

Nostalgiker oder Magic Carpet-2-Spieler, für Ihr 3D-Flugabenteuer brauchen Sie dieses Buch, um garantiert auf dem Teppich zu bleiben: viele Karten, die Enthüllungen aller versteckten Reiche und zahlreiche Tips und Tricks helfen Ihnen durch diesen Action-Knüller.

1996, 128 Seiten

ISBN 3-8272-9002-3

DM 19,80/6S 147,-/sFr 19,80



Action - Adventures

R. Meyer/S. Letzel

Alle Tüftler, Fighter und Actionfreunde finden in diesem Buch die Komplettlösungen zu den besten und berühmtesten Adventures wie Fade to Black, Bioforce, Bermuda Syndrom, Wetlands u.v.m.

1996, ca. 160 Seiten

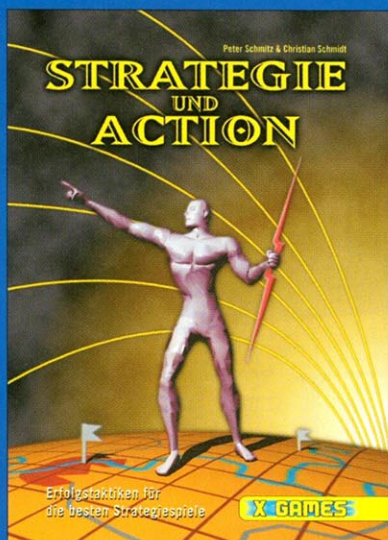
ISBN 3-8272-9001-5

DM 24,80/6S 184,-/sFr 22,80

SPEEDY

PC-SPIELE OPTIMAL AUSTRICKSEN!

VON FÜHRENDEN SPIELEFREACKS EMPFOHLEN!



LÖSUNGEN,
TIPS & TRICKS!

ALLES IN FARBE
VIELE SCREENS

FÜR DENKER

CYBER TACTICS

Strategie und Action

P. Schmitz/Ch. Schmidt

Das Buch für alle begeisterten Taktiker, Strategen und Action-Fans. Hier werden die besten Spiele besprochen und jede Menge guter Tips und Tricks für erfolgreiche Eroberungen gegeben. U. a. zu X-COM Terror from The Deep, Master Of Magic, Crusade, Perfect General 2, Colonization, Battle Isle III, Command & Conquer.

1995, 160 Seiten

ISBN 3-8272-5012-9

DM 24,80/6S 184,-/sFr 22,80

HAUF MICH!

X GAMES

KULT! COOL!

SPEEDY

ALLES IN FARBE
VIELE SCREENS

LÖSUNGEN,
TIPS & TRICKS!

Star Trek - The Next Generation

A Final Unity

The Unofficial Guide

Richard Eisenmenger

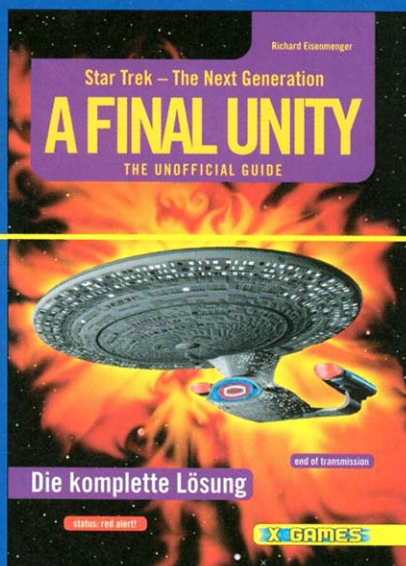
Sie hat der Spielevirus von Star Trek »A Final Unity« befallen? Sitzen Sie Tag und Nacht am PC, um eine Mission nach der anderen zu erfüllen? Sie sollten sich hier die Tips vom Profi-Trekkie holen, wenn Sie Hilfe brauchen. Sie brauchen das Log-Buch, wenn Sie bis zur letzten Mission durchhalten wollen!

1995, 128 Seiten

ISBN 3-87791-773-9

DM 19,80/6S 147,-/sFr 19,80

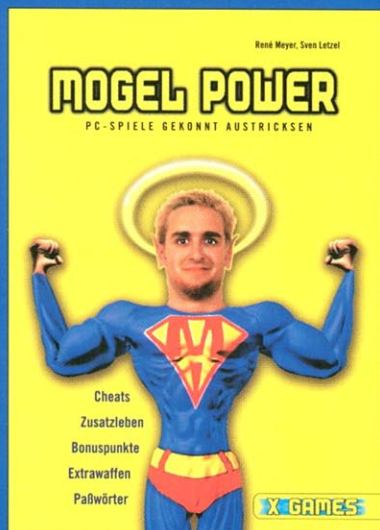
FOR
TREKKIES



KEINER TRICKST BESSER!

FIESE
CHEATS!

HEHE!



Mogel Power

R. Meyer/S. Letzel

Das aktuellste Spiele-Mogel-Buch für alle PC-Spieler! Alle Cheats, Patches, Paßwörter die Sie brauchen, um Ihre Lieblingsspiele erfolgreich auszutricksen und den Spielerfolg zu manipulieren.

1995, 208 Seiten

ISBN 3-8272-5007-2

DM 19,80/6S 147,-/sFr 19,80

X GAMES

VOLLER DURCHBLICK

SCHÄTZE



Adventures

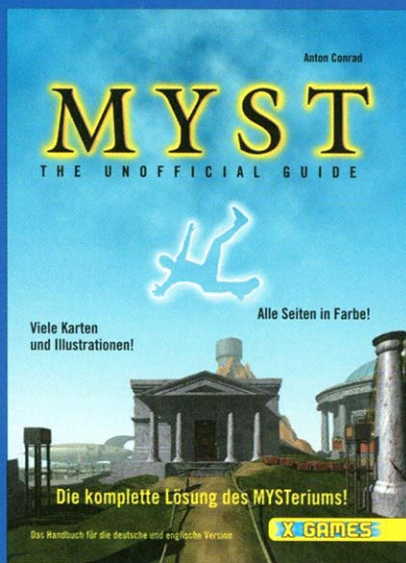
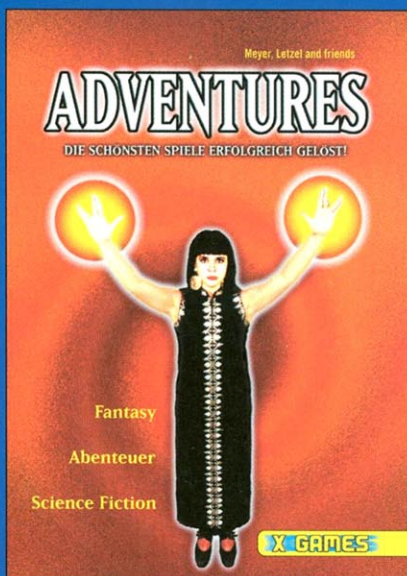
R. Meyer/S. Letzel and friends

Lösungen zu den schönsten Adventures in einem Band! Simon The Sorcerer II, Space Quest 6, Woodruff And The Schnibble Of Azimuth, Lost Eden, Vollgas (Full Throttle), Flight of the Amazone Queen, Kings Quest 7 ect.

1995, 180 Seiten

ISBN 3-87791-764-X

DM 24,80/6S 184,-/sFr 22,80



MYST - The Unofficial Guide

Anton Conrad

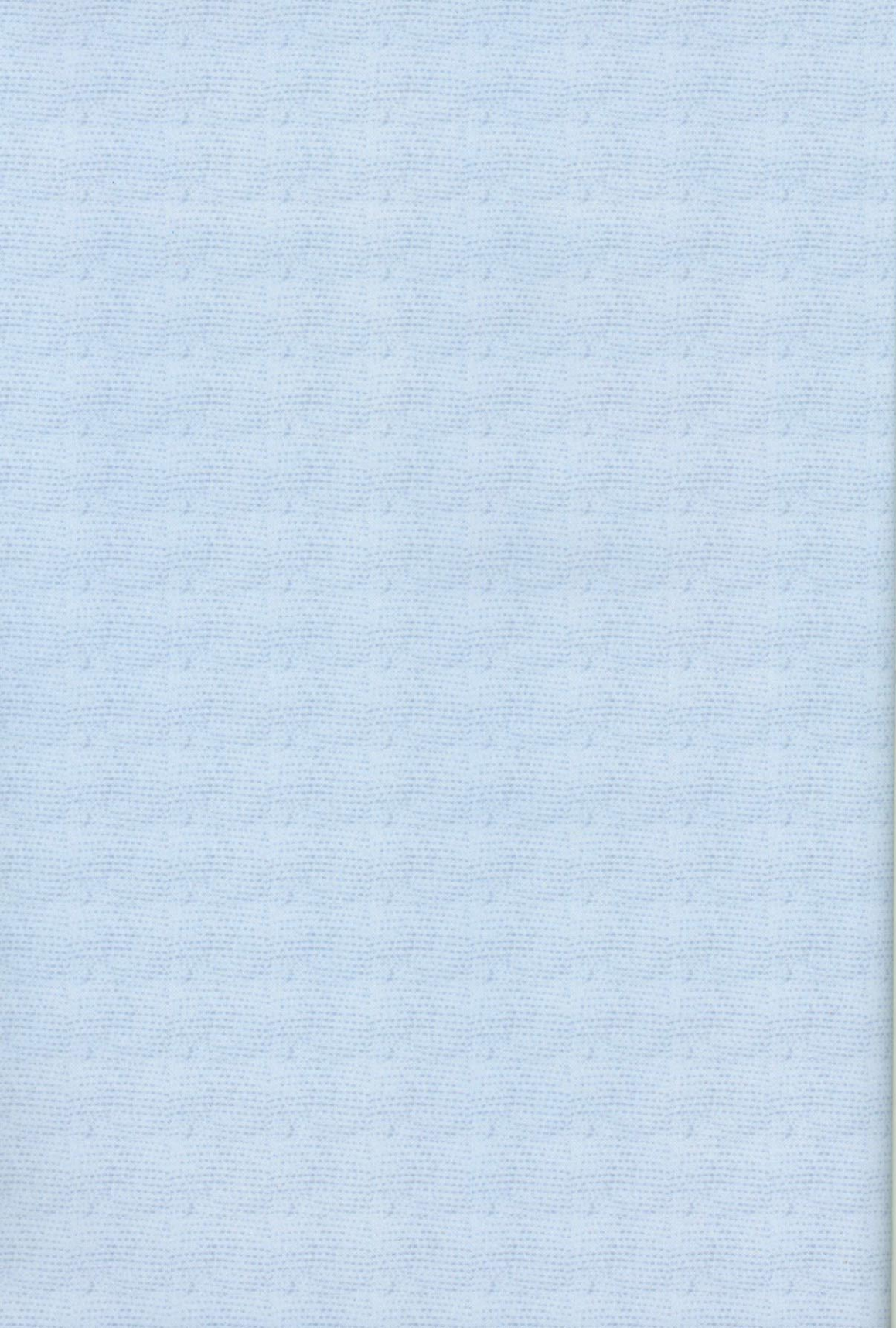
Für die deutsche und englische Version, für Windows und Mac, für jeden Spieler-Typ der richtige Lösungsweg: Frage und Antwort, Geschichte, Schritt für Schritt und viele Karten.

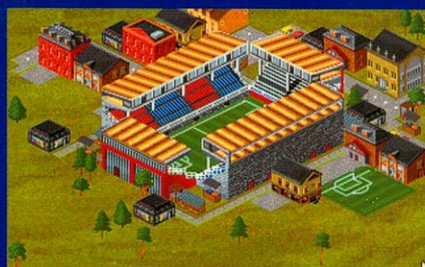
1995, 168 Seiten

ISBN 3-87791-791-7

DM 24,80/6S 184,-/sFr 22,80







MACHT UND MONETEN

Simulationen und Strategiespiele

Sie wollen einen Haufen Geld scheffeln, ungestört riesige Aufbauarbeiten leisten und als allseits beliebte(r) Macher(in) in die Geschichte eingehen. Das schaffen Sie natürlich ohne weiteres mit dem Einsatz Ihrer grauen Zellen und Ihren außerwöhnlichen planerischen Talenten. Aber um Ihre virtuellen Tycoon-Leistungen absolut bombensicher und ohne Ende profitabel zu machen, brauchen Sie dieses Buch: Erfolgstaktiken zu reinrassigen Wirtschaftssimulationen wie »A4 Network\$«, »Capitalism« und »PowerHouse« finden Sie hier ebenso wie Essentials zu berühmten Bausimulationen (SimTower, Biing!). Außerdem alle Infos zur bekannten Fußballtrainersimulation »Der Meister« und zum Klassiker aller Strategie-Klassiker, »Die (3D-) Lemmings«.

Den einen oder anderen Cheat gibt's natürlich gratis dazu.

Das sind die Spiele...

A4 Network\$

Biing

Capitalism

Lemmings 3D

Der Meister

Die total verrückte Rallye

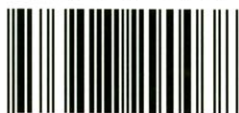
PowerHouse

SimTower

Im CompuServe-Forum des Markt&Technik-Verlages (GO GERMUT) und unter der Internet-Adresse <http://www.mut.com> finden Sie weitere Informationen zu X Games.

X GAMES

I S B N 3-8272-9003-1



0 2 4 8 0



9 783827 290038

DM 24,80 öS 184,- sFr 22,80