

# Wenn ich einmal reich wär...

**64'er**  
Test

Zwei neue Simulations-Spiele ermöglichen es jedermann, Millionen zu verdienen — zumindest im Computerspiel.



Traum von der eigenen Fluggesellschaft: »Airline«

Wer möchte nicht einmal gerne in Geld schwimmen? Diesen Traum kann man sich mit zwei Wirtschafts-Simulationen für den C 64 zumindest am Bildschirm erfüllen. »Airline« ist eine Wirtschafts-Simulation im klassischen Sinn, bei der die Spieler eine Fluggesellschaft leiten müssen. Bei »They Stole a Million« muß man den Begriff Wirtschaft allerdings etwas weiter auslegen, da es sich hier um Einbrüche und Raubüberfälle dreht.

Beide Programme kommen mit umfangreichen deutschsprachigen Anleitungen und stellen auch auf dem Bildschirm sämtliche Ausgaben in deutscher Sprache dar. Das englische Wörterbuch kann also gestreut im Schrank bleiben.

Zwischen zwei und vier Spieler können bei Airline ihr Glück probieren; alleine zu spielen ist leider nicht möglich. Jeder Spieler beginnt mit einem Startkapital von 20 Millionen Mark und zwei Flugzeugen.

Jede Spielrunde entspricht einem Monat. Für jeden Monat können die Spieler ihre Flüge planen, Preise festlegen, Personal einstellen und Wartungen durchführen. All diese Punkte werden über insgesamt 16 Me-

nüs kontrolliert, die man von einem großen Hauptmenü aus erreicht. Die Steuerung erfolgt dabei stets mit dem Joystick, die Tastatur wird nicht benötigt.

Damit das Spiel flott abläuft, gibt es für jede Runde ein Zeitlimit. Alle Aktionen müssen innerhalb von zwei Minuten durchgeführt werden, danach werden die meisten Menüs gesperrt. Außerdem darf ein Menü auch nur einmal pro Runde ausgewählt werden. Diese Beschränkungen sind für Anfänger sehr frustrierend, die in den ersten Runden kaum zurechtkommen werden. Zusätzlich fällt sehr unangenehm auf, daß der Computer sich stets viel Zeit beim Aufbau der Menüs läßt, während die Uhr des Spielers weiterläuft.

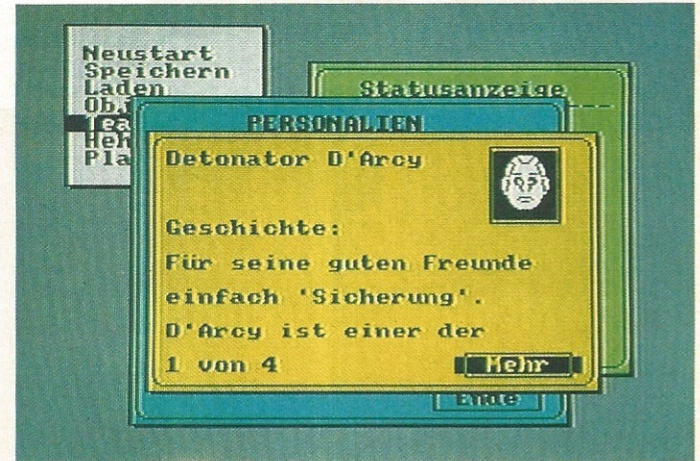
Ansonsten ist das Spiel recht komplex und nicht so

einfach zu durchschauen. Für Fans von Wirtschaftssimulationen und Gesellschaftsspielen ist Airline eine gelungene Bereicherung in der Sammlung.

»They Stole a Million« ist dagegen ein Spiel für Solisten, da nur eine Person am Bildschirm-Geschehen teil-

noven darüber lenken und mitzunehmende Gegenstände lokalisieren.

In der Aktions-Phase wird der Raub schließlich durchgeführt. Die Ganoven tun genau das, was Sie ihnen in der Planungs-Phase aufgetragen haben. Allerdings können immer unvorhergesehe-



»They Stole a Million«: Zahlt sich Verbrechen aus?

haben kann. Hier dreht sich alles um das Motto »Verbrechen zahlt sich aus«, das der Spieler möglichst gut zu beiseite versucht.

Der Spielablauf teilt sich in drei Phasen auf: In der Einkaufsphase entscheidet der Spieler, welches von fünf Gebäuden er überfallen will und welche Personen er für diese Aktion anheuert. Außerdem kann man Informationen über Dinge wie Alarmanlagen, geheime Verstecke oder Wachleute kaufen.

In der Planungs-Phase wird die Räuberei auf die Sekunde genau geplant. Jeder der angeheuerten Ganoven erhält sekundengenaue Anweisungen, wann er wo zu sein und was er dort zu tun hat. In einer Art »Raub-Editor« sieht man Blaupausen von den auszuräumenden Gebäuden, kann die Ga-

ne Dinge passieren, so daß Sie stets in den Handlungsablauf eingreifen können. Natürlich dürfen auch Sie sich am Beutegut bedienen und so Ihre Männer unterstützen.

Ist der Raubzug erfolgreich beendet (die Polizei hat da auch ein paar Wörtchen mitzureden), geht es ans Abrechnen. Jeder der angeheuerten Ganoven erhält einen festen Lohn sowie eine prozentuale Beteiligung an der Beute. Oft genug kommt es vor, daß man am Ende der Abrechnung weniger Geld auf dem Konto hat, als vor Beginn des Raubzugs. Da heißt es dann: Nochmals probieren. Was hat man beim Überfall übersehen, was kann man besser machen, wo kann man Kosten einsparen?

Alleine schon das Konzept von »They Stole a Million« ist einen Preis wert. Die technisch gute Ausführung tut ihren Teil dazu. Alles wird per Joystick gesteuert, Tastatur-Eingaben sind nicht notwendig. Grafisch und musikalisch hätte man hier zwar noch einiges besser machen können, doch der hohe Spielwitz macht das locker wieder wett. Insgesamt ein sehr gut gelungenes Spiel, das wir allen Möchtegern-Verbrechern ans Herz legen können. (bs)

Titel	Airline
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	■
Hersteller	■
Preis	■
Bezugsquelle	■
	bis zu vier Spieler
	Ariolasoft
	39 Mark (K)
	59 Mark (D)
	Ariolasoft
	Postfach 1350
	4830 Gütersloh

Titel	They Stole A Million
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	■
Hersteller	■
Preis	■
Bezugsquelle	■
	Verbrechens-
	Simulationen
	Ariolasoft
	39 Mark (K)
	59 Mark (D)
	Ariolasoft
	Postfach 1350
	4830 Gütersloh