

...ist des  
Talers nicht  
wert. Onkel

Dagobert Ducks Leitmotiv kann auch Sie bei »Fugger« zu Ruhm und Ehre bringen.

**K**aufmännisches Feingefühl, zwanzig Fässer Bier und 500 Taler können Sie zu königlichen Ehren bringen, aber auch auf lebenslange Zeit in den Schuldturm. Die aus einer Erbschaft entstammende Faktorei in Einbeck ist zunächst die einzige Warenquelle. Wird sie richtig aufgebaut, kann rasch mit Glas, Gold, Tuch und Korn gehandelt werden.



# Wer den Pfennig nicht ehrt...



Regelmäßige »Kredite« für Karl werden mit Ehre am königlichen Hof bezahlt

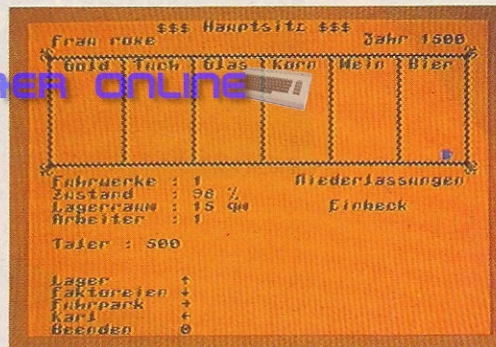
»Fugger« ist eine Wirtschaftssimulation, die, wie der Name schon vermuten läßt, in der Glanzzeit der Fugger spielt. Sie waren ein schwäbisches Geschlecht, das seit 1367 in Augsburg ansässig ist. Heute noch besteht die Linie »Fugger von der Lilie«. Sie fingen als einfache Webmeister an, verschafften ihrem Hause jedoch rasch Vermögen und Weltstellung. Mit Kupferbergwerken errichteten sie ein europäisches Kupfermonopol. So wurden die Fugger zum größten Bankhaus Europas. Auf diesem historischen Hintergrund baut »Fugger« auf.

Durch geschickten Kauf und Verkauf sollen Sie in die Fußstapfen des Geschlechts der Fugger treten. Operiert wird vom Hauptmenü aus. Dort erhalten Sie alle wesentlichen In-

formationen über Hab und Gut. Natürlich reicht reines Kaufmannswesen nicht aus. Die echten Fugger waren auch im Bankgeschäft tätig und subventionierten Vater Staat hier und da mit Finanzspritzen.

Im wesentlichen kommt es darauf an, Waren möglichst günstig aus der Faktorei zu holen und profitabel zu verkaufen. Beachtet werden müssen dabei die Wartung der Fuhrwerke, Löhne für das Personal, Sold an Räuber und Söldner und dergleichen Dinge.

Die Programmbeschreibung von »Fugger« ist mit Liebe gestaltet und besteht aus zwei Teilen. In altdeutscher Schrift werden Hintergrundinformationen und versteckte Spielertips gegeben. Die Funktionsbeschreibung ist jedoch mangelhaft. Sie



Das Hauptmenü vom »Fugger« gibt Aufschluß über Hab und Gut

geht zwar gründlich auf das Starten des Spiels ein, läßt aber eine Erläuterung der einzelnen Menüpunkte vermissen.

»Fugger« wird ausschließlich mit dem Joystick gesteuert. Leider wird oft nicht angezeigt, welcher Menüpunkt gerade aktiviert wurde. So besteht zum Beispiel optisch keine Möglichkeit zu erkennen, ob nun gerade Lagerraum gekauft oder verkauft wird. Ähnliche Situationen ergeben sich an vielen Stellen im Spiel.

So fehlen Sicherheitsabfragen. Einmal aus Versehen auf den Feuerknopf gedrückt und raus ist man aus der Runde. Ein Schritt zurück ist unausführbar.

Mit »Fugger« liegt eine Spielidee vor, die nicht sonderlich vom Hocker haut, die aber mit Liebe umgesetzt wurde. Tat-

sächliche historische Ereignisse beeinflussen das Geschehen. So kann der Einfall der Türken in Wien die Produktionsleistung der dortigen Faktorei heruntersetzen.

Der Sound ist simpel und als angenehm zu bezeichnen. Doch das fällt bei einer Wirtschaftssimulation nicht weiter ins Gewicht. Schön ist der altdeutsche Zeichensatz innerhalb des Programms. Bis auf den Schuldturm und das Kampffeld hat die Grafik allerdings sonst nicht viel zu bieten. Das Spiel macht erst mit drei Spielern richtig Spaß. Das Spiel alleine ist zwar auch möglich, jedoch nicht so reizvoll. »Fugger« ist nicht besonders schwierig, der Spieler wird nicht mit unzähligen Kalkulationsfaktoren überfordert. Wer verstärkt Wert auf den spielerischen Aspekt einer Handelssimulation legt, ist mit »Fugger« gut beraten.

Fugger	
Spielidee	5 7 9 11 13 15
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■
Besonderheiten	Handelssimulation mit historischem Hintergrund
Hersteller	Bornico, The Electric Ballhaus
Preis	59 Mark (D)
Bezugsquelle	Bornico, Elbinger Str. 1, 6000 Frankfurt/M. 90