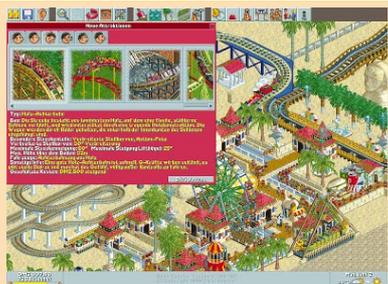


# Rollercoaster Tycoon im Vergleich

Drei Wirtschaftssimulationen, drei unterschiedliche Branchen, aber eine Gemeinsamkeit: Bei allen drei kaschiert eine niedliche Präsentation die Tatsache, daß sich hier letztlich alles nur um den schnöden Mammon dreht.

Wirtschaftssystem

## Rollercoaster Tycoon (Spielspaß: 83)



In den 21 Szenarien erstellen Sie einen Rummelplatz mit all seinen Fahrgeschäften. Geldnot tritt kaum einmal auf, die Kreditzinsen sind sehr human.

## Transport Tycoon (Spielspaß: 72)



In Konkurrenz zum Computergegner bauen Sie ein Transportunternehmen auf – aber Eile mit Weile, sonst brechen Ihnen die laufenden Kosten das Genick.

## SimCity 3000 (Spielspaß: 80)



In einem sehr realistisch anmutenden Szenario mimen Sie den Bürger- und Baumeister einer Stadt. Es besteht die Gefahr, daß die Kosten davonrennen.

Szenerie



An Landschaften stehen Wüsten und Wiesenwelten bereit. Hier wie dort kommt es zu plötzlich auftretenden Regenschauern und Umsatzrückgang.



Die isometrische Karte wird bei jedem Spielstart neu generiert oder editiert, Terraintypen wie Spielzeugland oder Winterwelt sorgen für Abwechslung.



Es gibt einen ganzen Schwung Szenarien mit vorgegebenen Zielen, darüber hinaus basteln Sie sich mit dem Editor viele weitere Welten zusammen.

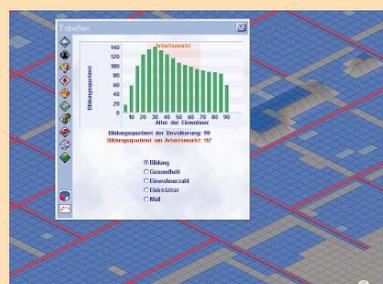
Steuerung



Beliebig viele Minifenster lassen sich per Klick auf die Karte oder über die am oberen Bildrand angebrachten Pull-downmenüs öffnen und übereinander legen.



Die Steuerung mit ihren frei postierbaren Minifestern entspricht der des Rollercoasters. Bei komplizierteren Aktionen tritt eine wahre Fensterflut auf.



Das Setzen von Gebäuden und Ziehen längerer Straßen klappt tadellos, im Untergrund wird es dank U-Bahn und Rohrleitungen etwas unübersichtlich.

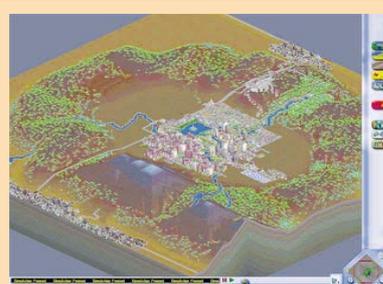
Terrainwandlung



Das AVeränderndes Terrains ist nicht ganz einfach, denn zuvor müssen sämtliche Bäume gerodet werden, zudem läßt sich jedes Quadrat an vier Ecken senken.



Negativ: Die Karte läßt sich beim Landabsenken nicht scrollen. Positiv: Bäume etc. werden automatisch entfernt, und die Landquadrate komplett verändert.



Das Verwandeln des Terrains ist kein Hexenwerk und auch nicht allzu oft nötig, zudem lassen sich viele größere Unebenheiten problemlos bebauen.