

»If you can make it there...«

TYCOON CITY NEW YORK

Eine Großstadt ist fast so schwierig zu führen wie eine Spieletester-Redaktion, in diesem Aufbauspiel sollten Sie das trotzdem versuchen. Erobern Sie New York City von Harlem bis zum Central Park!

Rudy Giuliani hat als Bürgermeister die Kriminalität um 57 Prozent gesenkt, Michael Bloomberg die Wirtschaft angekurbelt – was können Sie dann noch für New York tun? Im Aufbauspiel **Tycoon City New York** kümmern Sie sich zwar nicht als Stadtoberhaupt, dafür als Großinvestor um die amerikanische Metropole. Nach und nach bauen Sie Häuser sowie Läden und prägen so das Bild der Stadt. Dabei immer im Blick: ihre finanzielle Situation und missliebige Konkurrenten, die das gleiche Ziel wie Sie verfolgen – der reichste Mann von New York zu werden.

Wo fährt der A-Train?

Ein kleines Manko vorweg: Sie dürfen in **Tycoon City New York** keinerlei Verkehrswege planen. Straßen sind ebenso fest vorgegeben wie U-Bahnlinsen. Letztere tauchen lediglich als Trepfenabgänge im Boden auf, aus denen Menschen quellen. Dafür haben Sie beim Rest der Bebauung nahezu freie Hand und errichten – abhängig von der Kasenlage – Wohn- und Geschäftsbauwerke. Beides sollten Sie auf das jeweilige Viertel (insgesamt



Im echten New York ist der Times Square selbst um diese Uhrzeit belebt, dafür können Sie das Gebäude mit Reklame schmücken.

zwölf) abstimmen, in dem Sie bauen. In Greenwich Village sind Studentenheime gefragt, im angesagten Soho oder Tribeca Luxuswohnungen. New Yorker aller Schichten freuen sich jedoch

über Verbesserungen, mit denen Sie Bauten in drei Kategorien (Anreiz, Zufriedenheit, Schönheit) aufwerten. Studenten lieben Transparente an den Fenstern und wünschen eine Pa-

tellenschüssel auf dem Dach, komfortbewusste Mieter fordern eine Klimaanlage.

Ärgerlich: Während Sie die Gebäude intuitiv in die Gegend pflanzen, wird es bei den Up-



Der Luxus-Imbiss wird durch Upgrades wie die Kellnerin richtig beliebt.



Chance: Für den Halloween-Umzug müssen wir die Häuser herausputzen.



Wer Bars, Kinos und Restaurants baut, freut sich über reges Nachtleben.

grades kniffliger: Aus einem Menü suchen Sie die Erweiterung aus, am Haus leuchten dann mögliche Montagestellen grün auf. Sie müssen also jedes Mal ziemlich nahe ans Gebäude heranzoomen, um einen Gegenstand zu platzieren. Anfangs ist das kein Problem, doch wenn Sie zehn Studentenheime in engen Straßenschluchten verwalten, wird's umständlich.

In bester Lage

Wie in jedem Aufbauspiel sind auch in **Tycoon City New York** die Bewohner nur glücklich, wenn die Infrastruktur passt. Auch hier gibt es Unterschiede: Studenten wollen einen Videospielladen, Künstler eine Galerie und Yuppies eine exklusive Bar. Bei Geschäften winken noch mehr Upgrademöglichkeiten (Schilder, Lampen, Markisen, Prospektverteiler, Maskottchen, Kellner etc.) als bei Wohnhäusern, was deren Einsatz umso umständlicher macht. Das Spiel braucht dringend eine Auto-Upgrade-Funktion! Trotzdem bringt es einen Heidenspaß, die Gebäude auszustatten, zumal die schick an-

imierten Bürger jeden Laden beim Rausgehen kommentieren. Wenn Sie später im Spiel riesige Gebiete verwalten müssen, greift Ihnen die KI unter die Arme und versucht, Viertel nach Ihrem Vorbild zu erschließen.

Gemein: Die Computergegner nutzen Ihre Vorarbeit gnadenlos aus. Im Test haben wir etwa ein Bilderbuch-Studentenviertel mit Wohnheimen, Copyshops und Fastfood-Buden aufgebaut. Was macht die KI? Sie platziert in der von uns geschaffenen Umgebung Videotheken, Kinos und Buchläden – dafür fehlte uns noch das Geld. Es lohnt sich also, langsam und vorsichtig zu erschließen, um dem Gegner nicht in die Hände zu arbeiten. Zum Glück funktioniert das Spiel auch umgekehrt. Dank aufschlussreicher Filterfunktionen markieren Sie die besten Einkaufsviertel oder Nachtleben-Brennpunkte und bauen dort fix eigene Geschäfte.

Das ist Ihre Chance!

In der Kampagne von **Tycoon City New York** arbeiten Sie sich von Greenwich Village über den

Broadway bis zum Zentrum der Stadt empor. Immer wieder gibt Ihnen die Stadtverwaltung so genannte Chancen. Dann müssen Sie innerhalb eines großzügigen Zeitlimits einen Straßenzug für eine Parade auf Vordermann bringen, einen Park begründen oder einfach ein Zufriedenheits-Rating erfüllen. Manchmal sollen Sie auch eine bestimmte Person – zum Beispiel eine Musikerin – anwählen und für sie ein Geschäft bauen. Weil es aber keine Suchfunktion gibt, muss man auf dem Gehsteig wild Passanten anklicken, bis die Frau gefunden ist – idiotisch!

Sightseeing in NYC

Zur Belohnung winken Wahrzeichenpunkte, mit denen Sie Sehenswürdigkeiten errichten dürfen, die wiederum dem Ruf des Viertels dienen. Blöd nur: Zwischen den Herausforderungen verbringen Sie oft viel Zeit mit Warten – bis neue Bewohner einziehen, bis ein Geschäft gut läuft, bis das Konto voll ist. Selbst die 4-fach-Zeitbeschleunigung hilft nur wenig.

Immerhin können Sie die Wartezeit nutzen, die hübschen – wenn auch im Vergleich zum Vorbild menschenleere – Stadt

zu erkunden. New York strotzt vor Details, über dem Internetcafé etwa blinken riesige Computer, aus der Bar dringt Musik. Gerade anfangs wirkt die Stadt jedoch durch die unbebauten Flächen noch sehr trist. Aber das können Sie als New Yorker Tycoon ja leicht ändern.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B83



Typisch New York: der klassische Hot-Dog-Stand links.



Wer erfolgreich ist, landet auf dem Time Magazine.

TYCOON CITY NEW YORK AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Deep Red / Atari	RELEASE (D)	23.2.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 20 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

VERGLEICHBAR MIT Sim City 4 (74, GS 01/05) Vierter Teil des Städtebau-Uravaters: komplex, aber steril. Kinder des Nils (59, 02/05) Spielerisch ähnlich, jedoch mit schweren Mängeln.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	A64 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	700 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ massenhaft Details + Animationen - auf Dauer eintönig	8 / 10
SOUND	+ coole Musik + viele Effekte - wenig Abwechslung	9 / 10
BALANCE	+ sehr gutes Tutorial - moderater Anstieg - Leerlaufphasen	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Großstadt-Feeling + Sehenswürdigkeiten - etwas leer	9 / 10
BEDIENUNG	+ Menüs - Aufwertungen - keine Personensuche	5 / 10
UMFANG	+ 12 Viertel + unterschiedliche Anforderungen - nur NYC	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Monstermission quer durch New York - Aufgabenvielfalt	9 / 10
KI	+ kompetente Konkurrenten + praktische Bau-Automatik	8 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ Gebäude und Upgrades + Bewohner - kein Nahverkehr	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ komplex + anfangs spannend... - ...später öde	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Minuten - SOLO-SPASS 30 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: AUFBAUSPASS TROTZ BEDIENUNGSSCHWÄCHEN.



MARKUS SCHWERTTEL

markus@gamestar.de

Start spreading the news, I'm leaving to... äh... nein, ich bleibe dann doch lieber daheim und spiele noch eine Runde City Tycoon New York. Denn der Titel fängt das Flair der Metropole exzellent ein und ist obendrein noch ein gutes Aufbauspiel. Noch besser wäre es jedoch ohne die Bedienungsmängel. Die sind allerdings nicht so gravierend, dass man sie nicht per Patch richten könnte. Außerdem wurmt mich, dass ich im Big Apple keine U-Bahnen oder Straßen bauen darf. Das würde mehr Abwechslung bringen, und die hat das Spiel auf lange Sicht dann doch bitter nötig.

»Großstadt-Fieber«

