

Wolfsburg ist überall

Car Tycoon

Trauen Sie sich zu, einen Wagen zu bauen, der den Elchtest übersteht?
Dann los: In diesem Spiel managen Sie einen kompletten Autokonzern.

In der Fabrik rollen die Neuwagen vom Band – allerdings keine echten Marken und Modelle.



Das Jahr: 1950. Der Ort: die USA. Das Land boomt, und Millionen Amerikaner wollen nur eines: Autos kaufen. Sogar die klapprigen Kleinwagen, die in

schleudert und sind eh nur der Goldesel für Ihren nächsten Coup: den Sportwagen mit dem höchsten Spritverbrauch, den die Welt je gesehen hat. Wer ein echter

Car Tycoon werden will, führt seinen eigenen Autokonzern in Fish-tanks Wirtschaftssimulation von bescheidenen Anfängen zu Weltruhm.

Modellkrieg

Im echten Leben dauert die Entwicklung eines Fahrzeugs Jahre, bei **Car Tycoon** reichen vier Mausclicks. Für Ihren Wunschwagen suchen Sie Karosserie, Motor, Fahrwerk und Innenausstattung aus, kurz darauf wird das Modell im Werk serienmäßig

schmierter Finsterling legt deren Produktion lahm. Im Kampf um die Kunden zählt auch technische Überlegenheit. Doch das beste Auto bringt keinen Gewinn, wenn man's nirgends kaufen kann. Deshalb sollten Sie gleichzeitig die Ausdehnung Ihres Imperiums vorantreiben und die USA nach und nach mit Filialen zupflastern.

Verkehrszählung

Die isometrische Stadtgrafik ist nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern der beste Indikator für Ihren Geschäftserfolg: Jeder verkaufte Wagen fährt tatsächlich auf der Karte herum. Wenn nur Konkurrenzfahrzeuge über die Highways rauschen, sollten Sie Ihre Firmenstrategie vielleicht überdenken. Während des Spiels soll die Stadtgrafik die Jahrzehnte widerspiegeln, aus Steinville werden Hochhäuser. Im Laufe der Jahre verändern sich auch die Kundenwünsche: Kaufen die Amis in den 50er Jahren vor allem Spritschleudern, boomen mit der Ölkrise in den 70ern verbrauchsarme Autos. Neben dem freien Spiel von 1950 bis 2006 gibt's 20 Szenarios, in denen Sie Ziele erfüllen – etwa eine bestimmte Anzahl an Limousinen verkaufen oder ein Millionenvermögen erwirtschaften. **CS**



Die Wagenfarben im Verkehr zeigen die Marktanteile der einzelnen Firmen.

Ihrem Werk vom Band laufen. Immerhin kosten die Karren fast nichts in der Produktion, werden mit Rabatt ans gemeine Volk ver-

produziert. Sieben Fahrzeuggattungen, vom Mini bis zum Straßenkreuzer, stehen zur Verfügung. Sobald einer der drei Computer-Konkurrenten ein ähnliches Modell auf den Markt bringt, beginnt der Preiskampf: Wer gibt mehr Rabatt, wer bietet den besseren Werkstatt-Service? Wer veranstaltet mehr Werbungs-Tamtam? Wenn's hart auf hart geht, schädigt eine Diffamierungskampagne den Ruf der Konkurrenz, oder ein gut ge-

Car Tycoon

Genre: Wirtschaftssimulation **Entwickler:** Vectorcom
Termin: Dezember 2001 **Ersteindruck:** Gut

Christian Schmidt: »Das Land der Autonarren hat lange auf ein solches Spiel gewartet. Schade nur: Der Faszination Auto nähert sich der Car Tycoon über trockene Fenster. Statt nach Öl und Schweiß riecht das Spiel nach Tinte und Taschenrechner. Wer Zahlen-Management mag, darf sich auf ein solides Wirtschaftsmodell freuen.«