

It's all Wright, Will!

CITY LIFE

Von wegen Hartz IV: Soziale Probleme löst man mit Maus und rigiden Methoden – selbst Tagelöhner und Hippies werden es Ihnen danken.

Die Welt ist ungerecht, aber effektiv: Weil den Reichen die verlaute Hippie-nachbarschaft nicht passt, reißen wir kurzerhand die Flower-Power-Buden ab und siedeln die ganze Bande an einen entlegenen Strand um. So ist das eben in Mick City. Und weil's so viel Spaß macht, entstehen die neuen Tagelöhner-Wohnungen einfach neben der Kläranlage, wo sonst niemand wohnen will. Die Stadtplanung in **City Life** ist vom echten Leben nicht allzu weit entfernt – allerdings zumindest streckenweise mindestens genauso langweilig.

Sechs-Gruppen in 3D

Sim City-Klone müssen schon etwas Besonderes vorweisen,

wenn sie gegen den Altmeister bestehen wollen. In **City Life** soll das zum einen die recht schmucke 3D-Grafik erledigen, in der Sie Ihren Bürgern jederzeit zusehen können. Nach spätestens zehn Minuten fällt Ihnen aber auf, dass das Leben der Bewohner Ihrer Stadt in etwa so spannend wie das Testbild ist, nichts passiert. Immerhin – und das ist das zweite Alleinstellungsmerkmal – gehören alle Bewohner zu einer von sechs Bevölkerungsgruppen. Tagelöhner, Hippies, Arbeiter, Trendsetter, Schlipsträger und Reiche (heißen alle tatsächlich so) vertragen sich allerdings wie oben beschrieben nicht immer und sollten deshalb nicht zu nah beieinander wohnen. Alle brau-



Die 3D-Ansicht ist reine Kosmetik. Die wahren Infos finden Sie in den langweiligen Menüs.

chen zudem unterschiedliche Arbeitsplätze und Freizeiteinrichtungen, Feuerwehr, Krankenhaus und Schulen teilen sie sich unrealistischerweise. Bildung lässt Bürger in der Klasse aufsteigen. Einfluss darauf haben Sie, mit Ausnahme des Standorts der Schule, aber nicht.

Wohnen im Dreck

Was interessant klingt, entpuppt sich beim Spielen als sehr brave Umsetzung des alten Konzepts. Sie errichten Wohnviertel, platzieren Geschäfte und gucken, dass Dreck produzierende Betriebe wie Gießereien nicht zu nah an Wohnvierteln

liegen. Die Bürger zahlen Steuern, die Sie in benachbarte Landstriche investieren, um so an neues Siedlungsland zu kommen. Neben dem freien Endlosspiel, gibt es 22 Szenarien, in denen Sie entweder eine festgelegte Bevölkerungszahl oder einen bestimmten Anteil einer sozialen Gruppe erreichen müssen. Sehr fies und wenig kundenfreundlich ist der beigelegte Editor. Monte Cristo erklärt schon auf dem Ladebildschirm lapidar keinerlei Support dafür anzubieten, eine Anleitung für das sperrige Designmonster fehlt ebenfalls.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D92



Schon direkt vor dem Bau der Schule sieht man deren Einzugsbereich.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Wer noch nie eine der Sim-City-Varianten gespielt hat, wird Spaß mit City Life haben. Denn Will Wrights legendäres Konzept funktioniert nach wie vor. Das einzig eigenständige an Monte Cristos Stadtsimulation, die unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen, bringen nur mehr Detailfummelarbeit und wenig Spaß. Nö, dann feile ich lieber an meinem New York in Tycoon City herum, denn da kann ich mich viel besser mit »meiner« Stadt identifizieren.



»Noch 'ne Städte-Sim«

CITY LIFE AUFBAUSPIEL

PUBLISHER: Monte Cristo / Deep Silver RELEASE (D): 28.04.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 18 Seiten Handbuch USK: ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER: 1-2 FORTGESCHRITTENER: 3-7 PROFI: 8-10

VERGLEICHBAR MIT: Tycoon City New York (80, GS 04/06) Aufbaupaß in New York, etwas fummelig.
 Sim City 4 (73, GS 02/03) Der Genre-Ur-Vater, allerdings auf die Dauer eintönig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Geforce 6600/GT	XP1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. 9500/9600	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. X600/X700	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Geforce 6800/GT			
Rad. X800 GT			
GF FX 5800/5900			
Rad. X850 XT			
Rad. 9700/9800			
Geforce 7800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	+ schöne, nutzlose 3D-Ansicht - langweilige Menüs 6 / 10
SOUND	- generische Sounds - Fahrstuhlmusik 4 / 10
BALANCE	+ Auswirkungen aller Bauten sofort ersichtlich 8 / 10
ATMOSPHERE	+ Städte ähneln US-Metropolen... - ...und sehen gleich aus 6 / 10
BEDIENUNG	+ benötigte Infos und Menüs stehen immer zusammen 8 / 10
UMFANG	+ langfristige Stadtplanung möglich und nötig 8 / 10
MISSIONSDSIGN	- immer dieselben Missionsziele ohne Überraschungen 4 / 10
KI	+ Bevölkerungsgruppen reagieren gut auf Änderungen 8 / 10
EINHEITEN	+ Häuser, Bewohnergruppen, Stromversorgung – alles da 9 / 10
KAMPAGNE	+ langes Endlosspiel - keine übergreifenden Szenarien 5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: –

FAZIT: 3D-SIM-CITY-KLON OHNE ECHTE NEUERUNGEN.

66 SPIELSPASS



► DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK D91