

In ihrer inzwischen fünften Auflage gewinnt die legendäre Städtebau-Serie ein runderneueres Spielprinzip, verliert aber zugleich jeden strategischen Anspruch.

# Sim City Societies

DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4197  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4383

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Im Heft  
- Budget-Tests  
Caesar 4

Ein junger Mann entwickelt 1984 das Spiel **Raid on Bungeling Bay**, in dem man mit einem Hubschrauber Sachen kaputt-schießt. Das ist unwichtig. Wichtig ist, dass dem jungen Mann nicht das Ballern, sondern das beiliegende Bastelprogramm für Stadtleve- als am meisten Spaß macht. So viel

sogar, dass er beschließt, daraus einen eigenen Aufbautitel zu stricken – den er 1989 mit seinem Studio Maxis veröffentlicht. Der Name des Spiels ist **Sim City**, der Rest Geschichte. Und der junge Mann? Heißt natürlich Will Wright, ist inzwischen deutlich gealtert und wer- kelt gerade am Evolutions-Simula- tor **Spore**. Mit der **Sim City**-Reihe haben Wright und Maxis indes nichts mehr zu tun; der inzwischen fünfte Spross **Sim City Societies** entstand beim Entwickler Tilted Mill (**Kinder des Nils, Caesar 4**). Das ist nicht die einzige Änderung. Die frischen Designer haben das Spielprinzip komplett umgekrem- pelt und auf Einsteigerfreundlich- keit getrimmt. Mit seinen Vorgän- gern hat **Societies** nur noch gemein- sam, dass man Städte baut. Aber das gab's schließlich sogar schon in **Raid on Bungeling Bay**.

ment ausgedient: die Wohn-, In- dustrie und Gewerbeflächen. Die- se wurden bislang von Ihnen aus- gewiesen und vom Spiel automa- tisch bebaut. In **Societies** kaufen Sie hingegen jedes Einzelgebäu- de selbst, also Wohnhäuser, Ar- beitsplätze, Zierobjekte und Frei- zeiteinrichtungen. Fast alle der vielfältigen Bauten erzeugen oder verbrauchen eine bestimmte An- zahl kultureller »Rohstoff«-Punkte, und zwar in den Kategorien Pro- duktivität, Wohlstand, Wissen, Kreativität, Glauben und Autori- tät. Deren Zuteilung ist jedoch oft unlogisch. Zum Beispiel erzeugen manche Wohnhäuser Glaubens- punkte, während andere welche verbrauchen – und nirgends steht, wieso. Daher brauchen Sie manch- mal ewig, um in den umständlich- chen Baumenüs die gewünschten Einrichtungen zu finden.

gemeinden etwa rumpeln Pferde- kutschen über Feldwege, dazu er- tönen Sphärenklänge. Im autori- tären Moloch hängen überall Ka- meras, Polizisten patrouillieren zu Marschmusik. Jede Kulturrich- tung hat ihren eigenen Architek- turstil: Schmutzfabriken und Mietskasernen dominieren In- dustriestädte, Clownschulen und Baumhäuser bonbonbunte Krea- tivmetropolen. Daher können Sie sich mit der Siedlung stets identi- fizieren – ein Atmosphäre-Plus.

### Mehr Bürger

Das vereinfachte Bauprinzip dürf- te vielen alten Serienfans missfal- len: Strom- und Wasserleitungen, Autobahnen, U-Bahntunnel – all das gibt's in **Societies** nicht mehr. Das zufallsgenerierte 3D-Terrain dürfen Sie nach Spielbeginn nicht mehr verändern, Steilhänge nicht bebauen. Der Fokus des Aufbau- spiels liegt vielmehr auf den Stadtbewohnern, den Sims. Ähn- lich wie in **Sim Town** (siehe Kas- ten »Das Vorbild«) kümmern Sie

### Mehr Kultur

Keine Sorge, Hubschrauber er- warten Sie in **Societies** nicht. Da- für hat ein klassisches Serienele-

Der Clou: Je nachdem, welche Ressourcen die Siedlung vorran- gig produziert, ändern sich ihr Er- scheinungsbild sowie die musika- lische Unterma-ling. In Glaubens-

## Das Vorbild



Auch im Maxis-Titel **Sim Town** von 1995 errichten Sie einzelne Gebäude und kümmern sich um die Bedürfnisse der Einwohner. Das Aufbauispiel richtete sich allerdings in erster Linie an Kinder zwischen sieben und zwölf Jahren.



Das Aussehen der Stadt passt sich den produzierten Kulturpunkten an. In **kreativen Städten** etwa färben sich die Straßen bonbonengelb.



Die **Baumenüs** sind verschachtelt und unübersichtlich.



Jede Kulturrichtung hat andere Gebäude samt eigener Architekturstile. Der Stolz unserer autoritären Stadt ist der **Justizpalast** vorne, den wir bereits sinnstiftend umbenannt haben.

**GameStar-Redaktion**  
+ \$ 15.000

25 0 / 45 40.950

Um die Gesellschaft zu verbessern, wird hier von denen Recht gesprochen, die wissen, was das Beste für die Stadt ist.



Mit dem Spezialtalent der **Riesenkirche** gleichen wir kostenlos einen Mangel an Glaubenspunkten aus. Dann strömen jedoch Kultisten heraus, die sich mit Polizisten prügeln.



Über Tagesablauf und Stimmung der einzelnen Sims können Sie sich jederzeit informieren. In dieser Glaubensgemeinde fährt ein Bauer mit der **Pferdekutsche** zur Arbeit.

sich um deren Bedürfnisse. Und in den belebten Straßen Ihrer Stadt können Sie die realistischen Tagesabläufe der Bewohner verfolgen. So sehen Sie, wie die Sims zur Arbeit gehen, nach Hause fahren, sich ins Krankenhaus schleppen oder überfallen werden.

Der Besuch von Freizeiteinrichtungen macht die Bürger glücklich. Wer keine Spaßbauten errichten möchte, kann unzufriedene Bürger anderweitig ausschalten. Zum Beispiel ordnen Sie in der Polizeistation die kostenpflichtige Aktion »S.W.A.T.«

an, damit die Gesetzeshüter auschwärmen und unzufriedene Einwohner einbuchten. Die meisten Gebäude haben solche aktiven oder passiven Spezialfähigkeiten, die für interessante Wechselwirkungen sorgen. Ein naher Stadtpark etwa kann die Attraktivität einer Kirche erhöhen. Einige Bauwerke verwandeln Besucher zudem in hilfreiche oder schädliche Spezialisten. Durch wiederholte Kneiptouren etwa wird ein Sims zwar glücklich, kann aber auch auf die schiefe Bahn geraten. Und manche Gäste einer Offizierkammer steigen zu Geheimdienstlern auf, die selbstständig verärgerte Einwohner jagen.

Auf Dauer verliert **Societies** so jeden spielerischen Anspruch; scheitern können Sie nicht. Immerhin haben die Entwickler versucht, motivierende Ziele einzubauen. Wer etwa eine besonders autoritäre Siedlung errichtet, verdient Medaillen ohne spielerischen Nutzen und schaltet eine Statue frei, die allen zukünftigen Städten Autoritätsboni sowie ein Zusatz-einkommen beschert. Erfahrene Aufbauspieler langweilt **Societies** dennoch rasch. Für Einsteiger und Gelegenheitsspieler wiederum sind die Hardware-Anforderungen

zu hoch: Der Rechner, auf dem **Societies** bei vollen Details flüssig läuft, ist noch nicht erfunden. Selbst auf **Crysis**-tauglichen PCs kommt der Bürgermeister-Simulator schwer ins Stocken. Und sogar für die niedrigste Einstellung brauchen Sie mindestens einen Athlon XP 3200+ mit 1,0 GByte RAM sowie einer Geforce 6600 GT. Tilted Mill hat sein Ziel, ein einsteigerfreundliches **Sim City**, also verfehlt. Die Designer sollten lieber wieder etwas anderes machen. Vielleicht mal was mit Hub-schrauben? **GR**

## Überbevölkerung

Je mehr Ihre Metropole wächst, desto höher wird auch die Wahrscheinlichkeit, dass **Sim City Societies** abstürzt. Unter Windows XP geschieht dies selten, unter Vista häufiger.



Bei **großen Städten** stürzt Societies manchmal ab.

## Mehr Geld

Echte Revolten oder Straßenschlachten gibt es zwar nicht, doch unzufriedene Einwohner streiken – und erwirtschaften folglich kein Geld, denn nur aktive Fabriken, Läden, Bauernhöfe und Büros werfen täglich Steuertaler für neue Bauvorhaben ab. Hier offenbart **Societies** jedoch seine größte Schwäche: Auf allen drei Schwierigkeitsgraden werden Sie kinderleicht reich. In einer unserer Testpartien etwa errichteten wir eine Siedlung und ließen **Societies** dann während der Mittagspause einfach weiterlaufen. Als wir eine Stunde später zurückkehrten, hatte die Metropole bereits satte zwei Millionen Simoleans (die Spielwährung) angehäuft, und zwar ohne große Nachteile. Unsere Bürger waren zwar unglücklich geworden, doch mit dem neuen Kapital konnten wir flugs Freizeiteinrichtungen hochziehen, um sie wieder zu beschäftigen. Und auch danach hatten wir noch Unsummen übrig. Selbst wenn während unserer Abwesenheit eine der (abschaltbaren) Naturkatastrophen die Siedlung verwüstet hätte – wir hätten sie locker wieder aufbauen können.

## Das Spiel ist aus

**Michael Graf:** Sid Meier hat mal gesagt: »Ein gutes Spiel besteht aus einer Abfolge interessanter Entscheidungen«. Gemäß dieser Definition ist **Sim City Societies** ein schlechtes Spiel – oder im Grunde überhaupt keines. Denn der jüngste Serienspross stellt mich nie vor wirklich knifflige Probleme, zumal das Geld fast automatisch aufs bürgermeisterliche Konto fließt. Was bleibt also? Ein liebevoller und lebendiger Städtebau-Sandkasten, der durchaus Charme besitzt. Für kreative Naturen (mit schnellem Rechner) ist es reizvoll, eine schöne und zugleich funktionierende Stadt zu errichten. Serienveteranen sollten um **Societies** aber einen großen Bogen machen.



micha@gamestar.de

### SIM CITY SOCIETIES

**ENTWICKLER** Tilted Mill (Caesar 4, GS 11/06: 84 Punkte)

**PUBLISHER** Electronic Arts

**SPRACHE** Deutsch

**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch

**TERMIN (D)** 15.11.2007

**CA. PREIS** 50 Euro

**USK** ohne Altersb.

		EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER		PROFI					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>TECHNIK</b>											
		FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEXD-PCS			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		<b>MINIMUM</b>		<b>STANDARD</b>		<b>OPTIMUM</b>					
		3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD		4,0 GHz Intel A64 4000+ AMD		Core 2 Duo E6600 A64 X2/6400+ AMD					
		1,0 GB RAM		2,0 GB RAM		2,0 GB RAM					
		2,1 GB Festplatte		2,1 GB Festplatte		2,1 GB Festplatte					
		<b>3D-GRAPHIKKARTEN</b> <span style="color: red;">■</span> Radeon 9500 / 9600 <span style="color: red;">■</span> Geforce 6600 GT <span style="color: red;">■</span> Radeon X600 / X700 <span style="color: red;">■</span> Radeon 9700 / 9800 <span style="color: yellow;">■</span> Geforce 6800 GT <span style="color: yellow;">■</span> Radeon X800 XL <span style="color: yellow;">■</span> Geforce 7600 GT <span style="color: yellow;">■</span> Radeon X850 XT <span style="color: green;">■</span> Radeon X1900 XT <span style="color: green;">■</span> Geforce 7900 GTX									
		<b>PROFITIERT VON</b> – <b>BILDFORMATE</b> <span style="background-color: #0000ff; color: white; padding: 2px;">4:3</span> <span style="background-color: #0000ff; color: white; padding: 2px;">5:4</span> <span style="background-color: #0000ff; color: white; padding: 2px;">16:9</span> <span style="background-color: #0000ff; color: white; padding: 2px;">16:10</span> <b>KOPIERSCHUTZ</b> keine Angabe <b>TON</b> <span style="background-color: #0000ff; color: white; padding: 2px;">Stereo</span> <span style="background-color: #cccccc; color: white; padding: 2px;">4.0</span> <span style="background-color: #cccccc; color: white; padding: 2px;">5.1</span> <span style="background-color: #cccccc; color: white; padding: 2px;">6.1</span> <span style="background-color: #cccccc; color: white; padding: 2px;">7.1</span>									
<b>BEWERTUNG</b>											
<b>GRAFIK</b>	+ schöne, detaillierte Gebäude + fließende Tag-Nacht-Wechsel inklusive wandernder Schatten + schwach animierte Fußgänger	<b>7</b> /10									
<b>SOUND</b>	+ die gute Musik passt sich der Stadt an + Kommentare der Sims spiegeln den Zustand der Metropole wider + dünne Effekte	<b>7</b> /10									
<b>BALANCE</b>	+ abgestimmte Wechselwirkungen zwischen Gebäuden + gutes Tutorial + viel zu einfach + kaum spielerische Herausforderungen	<b>4</b> /10									
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ das Aussehen der Stadt passt sich der kulturellen Ausrichtung an + sechs Architekturstile + belebte Straßen + individuelle Sims	<b>9</b> /10									
<b>BEDIENUNG</b>	+ Symbole zeigen Problemherde + an sich gutes Interface ... + ... mit verschachtelten und umständlichen Baumäusen	<b>7</b> /10									
<b>UMFANG</b>	+ extrem vielfältige Gebäude und Zierobjekte + stets neue, abwechslungsreiche Zufallskarten + keine Szenarios	<b>8</b> /10									
<b>KARTEN</b>	+ neun Landschaftstypen + glaubwürdige Umgebungen ... + ... die aber nicht veränderbar sind + Steilhänge lassen sich nicht bebauen	<b>6</b> /10									
<b>KI</b>	+ selbstständige Einwohner + nachvollziehbare Bedürfnisse + Spezialisten mit besonderen Aufgaben + keine echten Revolten	<b>8</b> /10									
<b>GEBÄUDE</b>	+ enorme Vielfalt + nützliche Fähigkeiten + Rohstoff-Produktion oft unlogisch + keine Strom- und Wasserleitungen mehr	<b>7</b> /10									
<b>ENDLOSSPIEL</b>	+ Ziele und Medaillen als Dreingabe + nettes Sandkastengefühl + Geldverdienen viel zu einfach + auf Dauer zu simpel	<b>3</b> /10									
<b>PREIS/LEISTUNG</b> <b>Befriedigend</b> <b>SOLOSPIELZEIT</b> 25 Stunden											
<b>FAZIT</b> <b>Charmanter, anspruchsloser Städtebau-Sandkasten.</b>											