

Trotz diverser Neuerungen krankt der Städtebau-Simulator auch in der Deluxe-Fassung an seiner alten Schwäche: der spielerischen anspruchslosigkeit.

# Sim City Societies Deluxe

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

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Ob sich **Sim City Societies Deluxe** in dieser Nacht wohl gefreut hat – für sich selbst? Immerhin hat es sich gewonnen, ganz von alleine. Nachdem wir sechs Stunden lang an unserer Metropole »GameStaria« gefeilt hatten, ließen wir den Städtebaukasten nämlich einfach weiterlaufen, von acht Uhr abends bis zehn Uhr morgens. Das Ergebnis: Unser Kontostand explodierte von 2.700 auf 7,7 Millionen Simoleans (so heißt die Spielwährung), zudem

begrüßte uns am Morgen eine Texttafel: »Gut gemacht. Trotz aller Widrigkeiten hast du eine erfolgreiche Stadt erbaut.« Denn zwischen drei und vier Uhr nachts hatten wir das Ziel »Aktivitäten-Oberherr« erfüllt, weil der 150. Kriminelle verhaftet worden war, sich 100 Touristen in GameStaria tummelten und wir den Reisenden insgesamt 500.000 Simoleans aus der Tasche gezogen hatten. Der Monatspreis für den besten Langzeit-Bildschirmschoner ist **Societies** damit schon gewiss.

## Strategischer Urlaub

»Moment«, werden Sie rufen, »in Societies gibt's gar keine Touristen!« Stimmt, doch die Deluxe-Fassung enthält das Addon **Reisewelten**, das es hierzulande einzeln nur als 20 Euro teuren Download (▶ [gamestar.de-Quicklink: 5397](http://gamestar.de-Quicklink:5397)) gibt. Die Erweiterung fügt Attraktionen und Hotels hinzu, mit denen Sie zahlungskräftige Urlauber in Ihre Metropole locken – eine spielerische Bereicherung und lukrative Simolean-Quelle.

Außerdem umfasst das Deluxe-Paket die Neuerungen aller Updates bis zur aktuellen Version 1.05, darunter langweilige Szenarios, neue Katastrophen und Zu-

fallereignisse, nützliche Stadtverordnungen sowie eine Planierfunktion fürs Gelände. Letztere wirkt jedoch nur großflächig, enge Ecken und bereits bebaute Bereiche lassen sich nicht glätten. Hinzu kommt der Strategie-Modus, in dem Gebäude Wartungskosten verursachen. Wenn wir die nicht berappen, fallen Bauten aus. Im Test konnten wir dies allerdings umgehen, indem wir Feuerwerke errichteten. Denn aus denen stapfen Handwerker, die beschädigte Häuser kostenlos flicken. So überstand GameStaria auch die Testnacht problemlos. **Sim City Societies Deluxe** kommt eben gut alleine zurecht. **GR**

## Und gute Nacht!



micha@gamestar.de

**Michael Graf:** Der Strategie-Modus steigert den spielerischen Anspruch merklich. Ich muss nun immerhin eine funktionierende Stadt errichten, bevor ich endlos Geld schieffeln kann. Auf lange Sicht taugt Societies nach wie vor nur als charmant-fantasievolles Baukästchen (mit horrenden Hardware-Anforderungen), nun mit angeflanschter Tourismus-Facette. Wer gerne entspannt vor sich hin baut und knifflige Herausforderungen scheut, kann zum Deluxe-Paket oder zum Reisewelten-Download greifen. Alle anderen halten Abstand – vor allem alte Fans der Serie.

## Bevölkerungskollaps

Wenn Sie eine große Stadt errichten, stürzt **Sim City Societies** gelegentlich ab, insbesondere mit höchsten Grafikdetails. Dieses Problem tritt unter Windows XP und Vista auf.



Der **Destruktosaurus** zählt zu den neuen Katastrophen.



**Draculas Schloss**, die Kaipromenade und das riesige Kasino (hinten) locken Besucher ins Urlaubsparadies.

### SIM CITY SOCIETIES DELUXE AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER	Tilted Mill (Sim City Societies, GS 01/08: 70 Punkte)		
PUBLISHER	Electronic Arts	TERMIN (D)	27.6.2008
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 46 Seiten Handbuch	USK	ohne Altersb.

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

#### TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>MINIMUM</b>	3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte			<b>STANDARD</b> Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 2,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte			<b>OPTIMUM</b> Core 2 Duo E6600 A64 X2/6400+ AMD 2,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte			

**3D-GRAFIKKARTEN**

- GeForce 6600 GT
- GeForce 7600 GT
- GeForce 7800 / 7900
- GeForce 8600 GT / GTS
- GeForce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ abwechslungsreiche, detaillierte Gebäude + fließende Tag-Nacht-Wechsel samt wandernder Schatten - detailarme Fußgänger	7	/10
SOUND	+ die gute Musik passt sich der Stadt an + Kommentare der Sims spiegeln den Zustand der Metropole wider - dünne Effekte	7	/10
BALANCE	+ abgestimmte Wechselwirkungen zwischen Gebäuden + etwas anspruchsvollerer Strategiemodus + auf lange Sicht viel zu leicht	6	/10
ATMOSPHÄRE	+ Aussehen der Stadt passt sich der Kultur an + belebte Straßen + individuelle Sims + Touristen bringen noch mehr Großstadtlflair	9	/10
BEDIENUNG	+ Patches bringen Komfortfunktionen ... - die aber nichts an den umständlichen Baumenüs ändern - extreme Leistungseinbrüche	7	/10
UMFANG	+ Tourismus als neues, interessantes Spielelement + frische Gebäude erhöhen die gewaltige Vielfalt noch weiter + langweilige Szenarios	9	/10
KARTEN	+ neue Sehenswürdigkeiten + Gelände lässt sich planen... - ... wenn auch nur großflächig - Steilhänge nicht bebaubar	6	/10
KI	+ selbstständige Einwohner + nachvollziehbare Bedürfnisse + Spezialisten mit nützlichen Fähigkeiten - keine Revolten	8	/10
GEBÄUDE	+ noch größere Vielfalt + individuelle Fähigkeiten + durchdachtes Kultursystem - keine Strom- oder Wasserleitungen, kein Müll	7	/10
ENDLOSSPIEL	+ neuer Strategiemodus + spielerisch sinnvolle Ziele + viel Sandkasten-Charme - im späteren Spielverlauf Geld im Überfluss	5	/10

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

**FAZIT** Anspruchsloser Städtebau mit Tourismus-Addon.