

Bald dürfen Sie auch im Internet Städte errichten – allerdings nur gegen Monatsgebühren.

Cities XL

Großstädte brauchen mehrspurige Straßen, sonst sterben sie den Stautod.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5720

Das Monatsgehalt eines Bürgermeisters auszurechnen, ist kompliziert. Es richtet sich nach der Größe der Stadt, der Anzahl der Amtsperioden, der Aufwandsentschädigung, der Menge an Bürgermeister-Kindern und vermutlich auch nach den Mondphasen oder dem Adventskalender. Der Entwickler Monte Cristo macht's einfacher und schreibt für seinen Bürgermeister-Simulator **Cities XL** unabhängig von Stadtgröße und Kinderzahl fünf Euro monatlich fest. Allerdings nicht als Gehalt, sondern als Gebühr, denn der Mehrspieler-Modus des Städtesspiels ist kostenpflichtig.

Drei mal drei

Im Solo-Modus ähnelt **Cities XL** dem Vorgänger **City Life** von

2006: Sie markieren Wohn-, Industrie- und Freizeit-Gebiete, die sich automatisch mit Gebäuden füllen. Dabei wählen Sie zwischen je drei Gesellschaftsschichten und drei Häusergrößen. So entstehen anfangs Wohnsilo, Tante-Emma-Läden und Bauernhöfe, später sprießen auch Villen, Luxusgeschäfte und Wolkenkratzer. Zudem pflanzen Sie zentrale Bauten wie Krankenhäuser und Parks. Den Zustand Ihrer Stadt soll **Cities XL** realitätsnah simulieren; Farbflächen markieren Problemherde, etwa das Verkehrsaufkommen von fließend (grün) bis Dauerstau (rot). Letzterem sollten sie durch Alternativrouten entgegenwirken; wenn die Bürger zu lange zur Arbeit, zum Einkauf oder zum Arzt brauchen, ziehen sie weg.

Mehr für Mehrspieler

Im Online-Modus besiedeln alle Spieler gemeinsam einen Planeten, auf dem jeder bis zu fünf Städte bauen darf. Wer sich ein 3D-Männchen bastelt, kann damit durch die Straßen der Konkurrenz-Metropolen wandern, mehr aber nicht. Allerdings will Monte Cristo regelmäßig zusätzliche Inhalte nachliefern, etwa europäische und asiatische Häusertypen, die das amerikanisch geprägte Stadtbild auflockern sollen.

Vorteil für Multiplayer-Bürgermeister: Nur sie dürfen Protzbauten hochziehen, etwa den Pariser Triumphbogen oder das New Yorker Empire State Building, gebührenbefreite Stadtväter müssen mit den Standardgebäuden vorliebnehmen. Für die Prunkgebäude verteilt **Cities XL** nach dem Zufallsprinzip Baupläne an die



Für Prestigebauten wie die **Freiheitsstatue** benötigen Sie Bauplan (kleines Bild, Triumphbogen).

Spieler. Wer einen davon umsetzen möchte, braucht Ressourcen wie Treibstoff und Arbeitskräfte. Weil Ihre Stadt nicht alle davon selbst herstellen kann, müssen Sie mit anderen Spielern handeln. Fertige Sehenswürdigkeiten locken dann Touristen an – ein ordentliches Nebeneinkommen.

Busse gegen Geld

Umfangreichere Erweiterungen allerdings sollen zusätzlich bis zu 15 Euro kosten, derzeit basteln die Designer einen Wintersport-Gebäudesatz mit Skipisten und Berghotels sowie ein Küsten-Set samt Bars und Badestränden. Außerdem überlegt Monte Cristo, ein Flughafen-Addon sowie ein kostenpflichtiges Bus- und Bahnsystem nachzuschieben. Denn all das wird **Cities XL** zum Verkaufs-

start fehlen, obwohl gerade der Öffentliche Nahverkehr zum Pflichtinventar für Städtebauspiele zählt. Bis **Cities XL** die vom klassischen **Sim City** gewohnte Optionsvielfalt erreicht, müssen Sie hoffentlich nicht das Gehalt eines echten Bürgermeisters investieren. Denn das wären immerhin ... äh ... tja, das auszurechnen, ist kompliziert. **GR**

Käufliche Zusätze



Erweiterungen wie das **Skiparadies** (oben) und die **Strandwelt** (unten) locken Touristen an. Allerdings müssen dafür auch Mehrspieler-Abonnenten extra bezahlen.



Mit Ihrer **Spielefigur** wandern Sie durch Konkurrenzstädte.

Cities XL

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**
► Hersteller **Monte Cristo / Flashpoint** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Graf: Nach dem anspruchsfreien **Sim City Societies** naht mit **Cities XL** wieder ein ernsthaftes Städtebauspiel. Fraglich ist aber, ob es im späteren Partieverlauf spannend bleibt; der Vorgänger **City Life** verkam rasch zur Gähnorgie. Noch fraglicher ist, ob sich die Monatsgebühren lohnen: Für fünf Euro erwarte ich gehaltvolle Neuerungen. Sonst wär's eine Frechheit, dass ich für das Bus- und Bahnsystem extra zahlen soll.



micha@gamstar.de