



**+ Stärken**

- + schöne Städte
- + detaillierte Simulation
- + lange Kampagne

**- Schwächen**

- fummeliger U-Bahnbau
- teils lange Zeitabstände zwischen Missionen

1925: Das Brandenburger Tor ist ein Touri-Magnet, der Staus anzieht, in denen unsere Straßenbahnen dümpeln.

# Cities in Motion



**Vorbild Verkehrsgigant: Ein Newcomer-Team versucht, den über zehn Jahre alten Jowood-Klassiker zu übertrumpfen. Und schafft es locker.** Von Martin Deppe

Genre: **Verkehrssimulation** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order (Cities in Motion ist das Erstlingswerk)**  
 Termin: **25.2.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch** Preis: **30 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7266](http://GameStar.de/Quicklink/7266)

**F**ritz hat ein Problem. Es besteht aus gefühlten 100 Oldtimern, die nur schubweise Richtung Brandenburger Tor kriechen. Berlins Innenstadt ist verstopft. Damit ist Fritzens Problem auch das unsere, denn der junge Mann lenkt eine der 20er-Jahre-Karossen – und steht damit im Stau, der unsere neuen Bus- und Straßenbahnlinie verstopft! Gut, die Busse können wir über

## Ein Spiel wie eine Modellbahn.

Nebenstraßen umleiten, aber wie schaufeln wir größere Touristenmassen zum Brandenburger Tor? Straßenbahngleise lassen sich nicht einfach ausgraben und umlegen, noch dazu waren sie teuer.

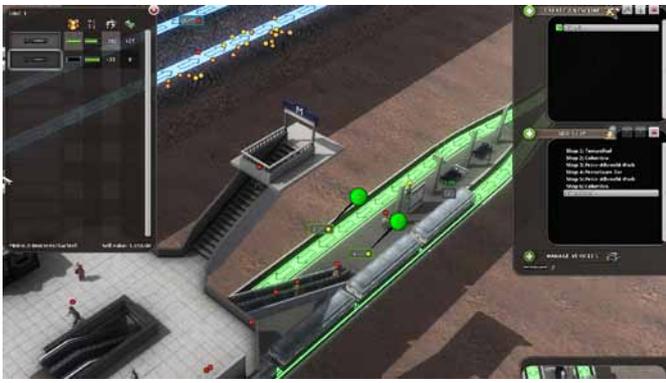
Der Berlin Stadtverkehr anno 1925 ist nur eine der vielen Herausforderungen, vor die uns die Verkehrssimulation **Cities in Motion** stellt. Als öffentlicher Nahverkehrs-Planer kämpfen wir in Wien, Amsterdam, Helsinki und eben Berlin gegen Verkehrsinfarkte und Ölkrisen, verwinkelte Innenstädte und schlecht gelaunte Fahrgäste, gegen Wirtschaftslauten und marode Fahrzeuge. Das Grundprinzip funktioniert simpel: Wir entwerfen Strecken für Bus, Straßenbahn, Wasertaxi, Hubschrauber und Schnellbahn (über, auf, unter der Erde), wir bauen Stationen, wir weisen Fahrzeuge zu. Und wir kassieren die Ticket Erlöse – vielleicht. Denn fieserweise ist der Grat zwischen Fahrgastmassen und verwaisten Haltestellen verflucht schmal. Fritz zum Beispiel »genießt« den Stau lieber in seinem Automobil, weil er unsere Busse zu

teuer findet. Ganz davon abgesehen, dass sie ebenfalls im Stoßverkehr stecken.

Berlin in den Goldenen Zwanzigern ist das erste Szenario der langen Kampagne, und

## Box vs. Download

Mit rund 30 Euro wird die Ladenversion von Cities in Motion wohl etwas teurer ausfallen als die Download-Fassung (zum Beispiel über Gamersgate), deren Preis noch nicht final feststeht. Allerdings enthält die Box einen Code, mit dem Sie im April fünf Bonus-Vehikel freischalten können. Wer die Download-Version kauft, muss den Zusatzinhalt extra bezahlen. Unterm Strich soll der Download plus Zusatzinhalt das Gleiche kosten wie die Box plus Zusatzinhalt.



Der Bau von **Metrostationen** ist extrem fummelig.



Gegen **Hubschrauber** kann unsere Tram hinten nicht anstinken.

obwohl es nur vier der fünf Transportmittel enthält (Hubschrauber kommen natürlich erst später), bringt es unsere grauen Zellen ganz schön in Wallung. Wir müssen bestehende Linien verknüpfen, weit abgelegene Pfadfinderlager, Scheunen und Kirchen anschließen, genug Geld anhäufen, marode Linien umstrukturieren und, und, und. Fast alles regeln wir dabei indirekt. Wenn ein Bus mit Motorschaden liegenbleibt und die Straße verstopft, müssen wir eben warten, bis er wieder heile ist. Selber reparieren geht nicht, wir können höchstens vorbeugend die Wartungsausgaben erhöhen. Wir dürfen auch keine Häuser abreißen oder Fabriken bauen, sondern müssen mit dem Baubestand klarkommen. Wien ist furchtbar verwinkelt? Dann müssen wir mit Bussen arbeiten anstatt mit Straßenbahnen. In Amsterdam gibt's zu viel Gracht und zu wenig Brücke? Logisch, hier helfen nur clevere Wassertaxi-Linien. In Helsinki liegen Bahnhof und Parlament zu weit auseinander? Eine U-Bahn schafft Abhilfe!

Die U-Bahn ist allerdings der größte Knackpunkt der sehr guten Verkehrssimulation. Klar, dass wir nicht mal eben komplette Linien in den Boden stampfen. Aber warum zur Hölle lassen sich die ohnehin sperrig langen Bahnhöfe nur in vier Richtungen drehen, während wir die Gleise (wie alle Elemente im Spiel) in acht Stufen drehen dürfen?! Das Ergebnis: Wir können an schräg angelegten Strecken keine Stationen bauen, was zu Sackgassen führen kann. Wer da ruhig bleibt, heißt Buddha.

Das Anlegen neuer Linien ist anfangs gewöhnungsbedürftig, geht dann aber schnell von

der Hand. Bei Bahnen müssen wir die Gleise stückweise legen, die Stationen an der richtigen Straßenseite platzieren, an den Enden Wendeschleifen bauen. Oder gleich eine Rundstrecke. Gemein: Es dauert lange, bis die Bürger unser neues Angebot nutzen. Wo in anderen Spielen die Fahrgäste je nach Begeisterungsgrad sofort herbeiströmen oder zumindest -tröpfeln, passiert in **Cities in Motion** erst mal – nix. Denn Fritz und seine Kumpels überlegen sich sehr gut, ob sie ein neues Angebot nutzen. Das führt teils zu Leerlauf, zumal wir manchmal lange auf den nächsten Auftrag warten müssen. Zum Glück lässt sich das Spiel in drei Stufen beschleunigen oder pausieren. *Martin Deppe*



**Die Bahn kommt – gut!**

Martin Deppe  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Keine Eisenbahnzüge und Flugzeuge, immer nur Passagiere rumgondeln, kein Warenverkehr: Cities in Motion lässt viele Möglichkeiten links liegen. Und überholt in Sachen Spielspaß rechts: Durch die Konzentration auf den reinen Stadtverkehr wirken die vier Metropolen lebendig, ich fiebere bei Staus und Verkehrsunfällen mit, tüftle ewig an den idealen Anschlusslinien – klasse! Unverständlich finde ich nur den fummeligen U-Bahn-Bau, die begrenzt drehbaren Stationen sind ein Witz. Wer seine Strecken gleich entsprechend legt, kriegt aber auch hier die Kurve: Unbedingt vorher abspeichern! Insgesamt spielt sich Cities in Motion wie eine große Stadt-Modellbahn: toll zu bauen, toll zuzugucken – und niemals fertig.



TERMIN: 25.2.2011    PREIS: 30 Euro    USK: ab 0 Jahren

## Cities in Motion

Verkehrssimulation

**Publisher** Paradox Interactive  
**Entwickler** Colossal Order  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Franz., Span.  
**Ausstattung** DVD-Schuber, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Online-Aktivierung

**GRAFIK**

- sehr schöne Städte + detaillierte Fahrzeuge
- sehr viele Gebäudetypen + Schlüsselgebäude werden mehrfach verwendet (Bahnhof etc.)

**SOUND**

- passende Soundkulisse (Motoren, Hupen etc.)
- angenehme Musik
- keinerlei Sprachausgabe

**BALANCE**

- drei Schwierigkeitsgrade
- nachvollziehbare Zusammenhänge
- hohe Sackgassengefahr durch Fehlkalkulation

**ATMOSPHÄRE**

- sehr viel Modellbahn-Flair
- sehr belebte Städte
- unterschiedliche Epochen glaubhaft dargestellt

**BEDIENUNG**

- zusätzliche Stationen fügen sich automatisch ein
- schnell erlernt ... aber anfangs gewöhnungsbedürftig
- Frustgefahr beim U-Bahn-Bau + keine Undo-Funktion

**UMFANG**

- sehr große Städte + Kampagne, Sandkasten, Szenarios
- insgesamt lange Spieldauer
- nur vier Städte

**MISSIONSDSIGN**

- Städte mit eigenen Herausforderungen + sehr hoher Wiederspielwert pro Stadt + unterschiedliche Epochen
- teils Leerlauf bis zum nächsten Auftrag

**KI**

- glaubwürdige Großstadt-Simulation + nachvollziehbare Verkehrsprobleme + selbstständige Einwohner
- keine Konkurrenzunternehmen

**EINHEITEN**

- sehr unterschiedliche Verkehrsmittel + über 30 verschiedene Vehikel + neue Fahrzeuge werden freigeschaltet
- Eisenbahn und Flugzeuge nur Staffage

**KAMPAGNE**

- fordernde Kampagne über 100 Jahre + abwechslungsreiche Herausforderungen + Errungenschaften
- teils unklares Hauptziel in den Kampagnenstädten

**80**

Großstadt-Verkehrssimulation mit Märklin-Flair.

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT: 60 Stunden

**ANSPRUCHE**

- MINIMUM:** Intel 2,0 GHz, XP 2000+ / AMD, Geforce 8800, 2,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte
- STANDARD:** Intel 3,8 GHz, 3700+ / AMD, Geforce 7800, 4,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte
- OPTIMUM:** C 2 Duo E6800, A64 X2 6000+ / AMD, Radeon 4800, 6,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

**PROFIS**

**PORTGESCHRITTENE**