



⊕ Stärken

- + intuitive Bedienung
- + innovativer Mehrspieler-Teil
- + stimmige Comic-Präsentation

⊖ Schwächen

- Wie komplex ist das Spiel wirklich?

SimCity

EA Origin

Electronic Arts hat im Rahmen der Gamescom nochmals offiziell bestätigt, dass **SimCity** auch für den Mac erscheinen soll. Zudem wird das Programm wie alle neueren EA-Titel nur über die Online-Plattform Origin spielbar sein.

Auf der Gamescom haben wir Maxis' Neustart seiner Städtebau-Simulation erstmals selbst gespielt - und wollten gar nicht mehr aufhören. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (Die Sims 3: Traumkarrieren, GS 07/10: 80 Punkte)**
Termin: **Februar 2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7915

Es endet in einem Inferno. Ein Meteoritenhagel zerbröselt unsere Stadt, entflammte Gebäude krachen zusammen. Schade drum, wir hätten **SimCity** gerne noch weiter gespielt. Doch die (vorprogrammierte) Katastrophe markiert das Ende der spielbaren

Gamescom-Demo. Nichtsdestotrotz dürfen wir auf der Messe endlich selbst Maushand anlegen an **SimCity**, genauer gesagt am Tutorial, das uns die Grundlagen des Städtebaus beibringt. Etwa, dass man Kraftwerke (aber keine Leitungen mehr) bauen muss, um Häuserblocks mit Strom zu versorgen. Oder Wassertürme (aber ebenfalls keine Lei-

tungen mehr), um Häuserblocks mit fließendem Nass zu beliefern. Okay, beides sind keine großen Überraschungen. Einige andere Konzepte haben sich jedoch spürbar geändert, noch dazu gibt's neue Ideen und die Rückkehr einiger altbekannter Elemente (Müll!). Also Vorhang auf für die Wiedergeburt einer Serie, über die wir nach dem

SimCity World



Über das ans Battlelog erinnernde Online-Portal SimCity World sehen wir unter anderem, was andere Spieler gerade so treiben und wie sich die **Rohstoff-Preise** entwickeln. Zudem können wir von Maxis organisierte **Quest-Wettbewerbe** bestreiten, entweder allein oder im Team.

In unserer **Stadt** pulsiert das Leben. Zudem können wir jeden Sim anklicken und so erfahren, was er gerade tut. Oder über uns denkt.



Vor allem nach Sonnenuntergang sorgen aufwändig beleuchtete Spezialgebäude wie dieser **Nachtclub** für ein hübsches Stadtbild.

durchwachsenen **Sim City: Societies** schon fast die Totendecke gebreitet hatten.

Gleich zum Tutorial-Beginn fällt uns auf, wie **SimCity** auf Probleme in der Stadt hinweist: mit Sprechblasen, die über Gebäuden aufpoppen. So bittet uns die Bürgermeisterin, doch endlich mehr Wohngebiete abzustecken. Oder ein Bürger beschwert sich, dass in der Nachbarschaft schon wieder ein Haus brennt. Wie wär's mal mit einer Feuerwache? Der Grafik-, Animations-, und Menüstil erinnert frappierend an **Die Sims 3**. In den Straßen können wir zudem jeden einzelnen Fußgänger und Autofahrer anklicken, um zu erfahren, was er gerade macht (»Fährt von der Arbeit nach Hause«) – charmant. Die Kamerasteuerung entpuppt sich allerdings noch als gewöhnungsbedürftig. Beispielsweise müssen wir die linke Maustaste gedrückt halten, um den Bildausschnitt zu verschieben. Das funktioniert zwar, aber eben ein bisschen umständlich.

Weniger umständlich, sondern vielmehr sehr komfortabel ist, wie uns **SimCity** über die Bürger-Missionen und das durchdachte Interface die Änderungen in der Spielmechanik beibringt. Neu ist beispielsweise, dass wir uns ums Abwasser kümmern müssen. Als sich ein Anwohner über die verstopften Toiletten beschwert, öffnen wir das

Abwasser-Baumenü, und prompt zeigen braune Flecken auf der Karte, wo sich die Brühe sammelt. Als wir eine Pumpe errichten, fangen die Flecken an, dorthin zu wandern – Problem gelöst. Zumindest vorerst, denn die Pumpe erhöht ihrerseits die Umweltverschmutzung, was langfristig den Gesundheitszustand der Einwohner belastet.

Fragen wir doch mal die Bürger

Eine Kläranlage wäre ökologisch vorteilhafter, doch die dürfen wir wie alle fortschrittlicheren Gebäude erst ab einer bestimmten Einwohnerzahl bauen.

Im Gegensatz zum Kultursystem von **Sim City: Societies** legen wir im neuen **SimCity** wieder ganze Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete an. Die Größe der Bauplätze orientiert sich am Verlauf der Straßen, die wir neuerdings wie in einem Malprogramm auch frei »zeichnen« dürfen. Wilde Schlangenkurven kosten zwar massiv Bauplatz, sind aber schnell und einfach verlegt. Ebenfalls neu ist, dass sich die Qualität des Bezirks an der angrenzenden Straße orientiert. Während an vierspurigen Autobahnen



Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA Quadro 2000 1024MB - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 660W Seasonic X-660
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.149,-
oder ab 69,40 €/mtl.¹⁾



CT 18/2012

Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.

Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 49,80 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Copyright © hardware4u.net - Thomas Eiding

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.



Eine Bonus-Mission aus der Limited Edition: Der fiese **Dr. Vu** ist auf freiem Fuß und will Chaos in unserer Stadt verbreiten. In der **Superheldenzentrale** trainieren wir Helden, um gegen den Schurken anzutreten.

Mietskasernen und Wuchtfabriken sprießen, schmiegen sich an verträumte Wegchen kleine Einfamilienhäuser und mittelständische Betriebe. Lobenswert: Direkt im Baumenü zeigt **SimCity** an, welche Bezirksart unsere Stadt gerade am dringendsten braucht: Mangelt es an Wohnungen, Geschäften, Industriebetrieben – oder allem gleichzeitig? Neben dem klassischen Bezirkssystem kehrt auch ein Spielelement

aus **SimCity 4** zurück: der Müll. Wir müssen Deponien errichten, um den Abfall unserer Bürger zu entsorgen. Dabei kommt auch das neue Upgrade-System zum Tragen. Anstatt zusätzliche Bauwerke zu errichten, können wir auch bereits errichtete Bauten erweitern. Als etwa die Sims maulen, dass der Müll nicht mehr abtransportiert wird, erweitern wir unsere Deponie einfach um eine zusätzliche Garage, sodass künftig zwei Müllwagen ausrücken statt nur einem. Auch Feuerwachen lassen sich (Bauplatz vorausgesetzt) um weitere Stellplätze und somit Löschzüge ergänzen. Oder um Alarmglocken, die unsere Bürger vor der Brandgefahr warnen und Todesfällen vorbeugen. Ein durchaus cleveres System, weil wir unsere Gebäude so an den aktuellen Bedarf anpassen können, statt sie einfach abzureißen und durch modernere/größere/bessere Bauten zu ersetzen.

Zudem führt uns Maxis auf der Gamescom die Online-Plattform SimCity World, die ans Battlelog von **Battlefield 3** erinnert. Als eine Art **SimCity**-Facebook verknüpft das System Spielerprofile und listet auf, was die eigenen Freunde gerade so treiben. Wenn etwa jemand eine neue Region gegründet hat, darf man in seine Partie mit einsteigen und eine Nachbarstadt gründen. Denn in jedem Landstrich können mehrere Spieler siedeln. Zudem gibt die Plattform eine Marktübersicht über die Rohstoffe von **SimCity**: Welche Ressource bringt gerade viel Geld, welche eher wenig? Daran können sich Bürgermeister bei der Gründung von Städten orientieren. Wenn etwa Öl oder Kohle hoch im Kurs stehen, kann es sich lohnen, beides bevorzugt zu produzieren. Mit dem Geld lassen sich dann andere Ressourcen erwerben, schließlich kann keine Stadt alle Rohstoffe selbst erwirtschaften. Weil Angebot und Nachfrage die Preise bestimmen, ist aber Weitsicht gefragt. Falls plötzlich Hunderte Öl-Metropolen aus dem Online-Boden sprießen, ist mit dem schwarzen Gold bald kein Geld mehr zu machen. Regelmäßig will Maxis über sein Bürgermeister-Facebook

auch Events und Wettbewerbe ausrufen. Beispielsweise könnten die Entwickler alle Spieler weltweit dazu auffordern, innerhalb eines Zeitlimits 10 Millionen Arbeitsplätze zu schaffen. Wenn's den Spielern gelingt, gibt's eine Belohnung – für alle. Oder Maxis lässt in einem Turnier die Regionen gegen-

Stadt mit Internetanschluss

einander antreten: Wer fördert die meiste Kohle? Wer sammelt den meisten Müll? Für die Spieler der Siegerregion winken ebenfalls Belohnungen. Zu guter Letzt verzeichnet **SimCity** die weltweit führenden Städte in Leaderboards, die in mehrere Kategorien à la Bevölkerungsgröße und Rohstoff-Produktion unterteilt sind. Der Online-Fokus hat allerdings einen großen Nachteil: Einen Offline-Modus wird es nicht geben, **SimCity** läuft ausschließlich über die Internet-Server von Electronic Arts. **GR**

Digital Deluxe Version



Neben einer Limited Edition wird Electronic Arts auch die so genannte Digital Deluxe Edition von **SimCity** veröffentlichen. Die nur über Origin als Download erhältliche Spezialversion enthält neben sämtlichen Inhalten der Limited Edition auch je ein deutsches, britisches und französisches Städteset, das bringt markante Gebäude wie das Brandenburger Tor, den Big Ben sowie den Eiffelturm. Preis der Deluxe Edition: 80 Euro.

Lasst mich weiter bauen!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Nach 15 Minuten Tutorial kann ich freilich noch nicht einschätzen, ob **SimCity** komplex und clever genug ausfällt, um langfristig zu motivieren. Eines kann ich aber schon sagen, nämlich dass ich nach den 15 Minuten Tutorial gerne weitergespielt hätte. Vor allem weil die Städte angenehm lebendig und wuselig wirken. Noch dazu hat Maxis beim Interface ordentlich Hirnschmalz investiert. Stets weiß ich, wo es welches Problem gibt. Wichtig wäre nun aber, dass ich diese Probleme nicht genauso schnell wieder lösen kann. Denn wenn **SimCity** auch im späteren Spielverlauf so flach bliebe wie im Tutorial, wär's ein zweites Societies. Und das braucht niemand.

Potenzial: Sehr gut