

SimCity

Stuttgart 21 und Hauptstadt-Airport? Pah! Bei SimCity kriegen wir es noch mit richtigen Problemen zu tun. Mit verstopften Klos zum Beispiel. Oder mit Zombies. Und mit ziemlich kleinen Karten. Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (Die Sims 3, GS 07/09: 90 Punkte)**
Termin: **7.3.2013** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7915

Auf DVD: Preview-Video

Den Hendersons stinkt's. Also das Klo. Und der Umstand, dass ihnen das Klo stinkt, der stinkt ihnen auch. Die Sache ist nämlich folgende: Wir haben die Kanalisation vergessen. Kann ja mal passieren, finden wir, aber die Hendersons, die finden das nicht. Die demonstrieren vor dem Rathaus; zusammen mit den Crawfords, den Ruiz, den Wallaces und weiß der Kuckuck wem noch alles. Undankbare Bande. Zahlen praktisch keine Steuern und genießen Vollbeschäftigung – aber kaum sprudelt das Klo, werden sie ungemütlich.

Also schön, bauen wir ihnen halt einen Abfluss. Bloß: Wohin mit dem unappetitlichen Ding? »In den Vorgarten der Hendersons«, flüstert eine Stimme, aber die ignorieren wir geflissentlich und entscheiden uns

stattdessen fürs Industriegebiet. Dort verpestet ohnehin schon ein Kohlekraftwerk die Luft – da kommt's auf das bisschen Klokake jetzt auch nicht mehr an. Zu diesem Zeitpunkt haben wir **SimCity** eine Stunde lang gespielt – und sind mit unserer Leistung ziemlich zufrieden. Wir haben eine kleine Stadt aus dem Boden gestampft und sie mit Strom und Wasser versorgt. Wir haben Wohnviertel und Gewerbegebiete ausgewiesen, haben eine boomende Industrie angesiedelt und das Straßennetz in weiser Voraussicht so angelegt, dass es auch unter 50.000 Einwohnern nicht zusammenbricht. Es gibt sogar eine Feuerwehr ... jedenfalls seit die Bennetts ihre Bude abgefacelt haben. Von dem kleinen Malheur mit der Kanalisation mal abgesehen leben die meisten Leute gerne in unserer Stadt. Überall lachen glückliche grüne Smilies. Das trifft sich blendend, denn wir strahlen ebenfalls:

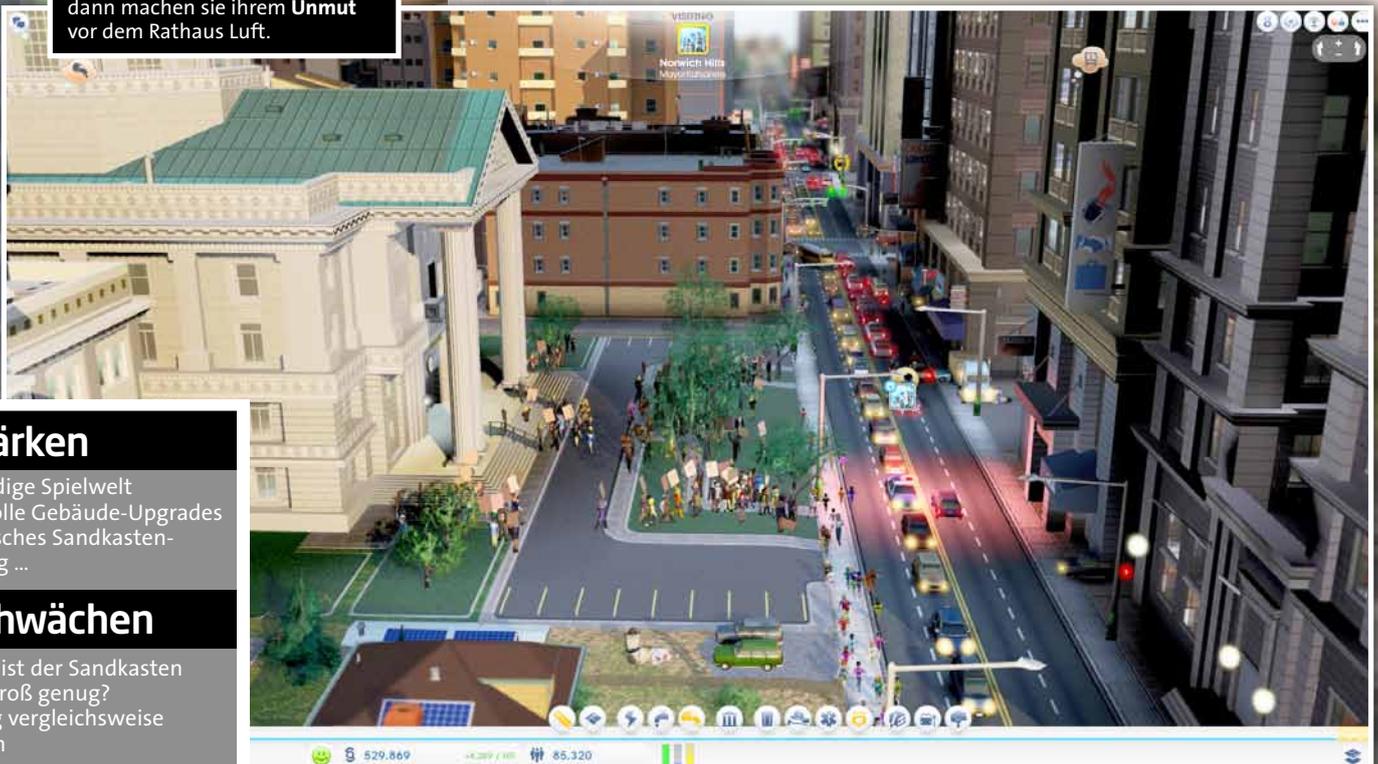
Wenn den Sims was nicht passt, dann machen sie ihrem **Unmut** vor dem Rathaus Luft.

⊕ Stärken

- + lebendige Spielwelt
- + sinnvolle Gebäude-Upgrades
- + klassisches Sandkasten-Feeling ...

⊖ Schwächen

- ... aber ist der Sandkasten auch groß genug?
- bislang vergleichsweise einfach





Geldverdienen leicht gemacht: In den ersten Stunden sprudeln die Einnahmen förmlich.

endlich wieder **SimCity**! Ein echtes, ein komplexes **SimCity** ohne unnötigen Social-Ballast, ein **SimCity**, das Aufbau, Wirtschaft und Politik clever verzahnt und bei dem die internen Zusammenhänge trotzdem jederzeit nachvollziehbar bleiben. Wer insgeheim befürchtet hat, dass er nach zehn Jahren **SimCity**-Abstinenz vielleicht nicht mehr reifindet (oder von der Komplexität erschlagen wird, weil ihm andere moderne Spiele das Mitdenken abgewöhnt haben), den können wir an dieser Stelle also beruhigen: Ist ein bisschen so wie Fahrradfahren.

SimCity fühlt sich also an wie seine Vorgänger. Aber: Funktioniert es auch genauso? Nicht zwangsläufig: Entwickler Maxis hat Teile der Spielmechanik spürbar entschlackt. Leitungen beispielsweise müssen wir jetzt nicht mehr von Hand verlegen; stattdessen fließen Strom und Wasser ganz automatisch – jedenfalls so lange das Kraftwerk oder der Wasserturm an eine Straße angeschlossen ist. »Die vielen Leitungen waren der Generation Call of Duty wohl zu anspruchsvoll«, könnte man jetzt lästern. Aber ganz ehrlich: Vermisst haben wir sie bislang noch nicht – und der Wegfall wird durch die neuen Gebäudeupgrades ohnehin mehr als kompensiert. Rückblende: In **Sim**



City 4 hatten viele städtische Einrichtungen einen festgelegten Wirkungsbereich. Ließen wir unsere Stadt also organisch wachsen und wollten irgendwann eine Schule oder eine Polizeistation bauen, dann war Bulldozer-Tag – ein paar Familien flogen hochkant raus und wir hatten den nötigen Bauplatz. Die Alternative bestand in sehr effektiven, aber auch furchtbar unpersönlichen Planstädten, bei denen wir schon vor dem ersten Spatenstich minutiös festlegten, wo in 25 Jahren mal die Universität stehen soll.

SimCity löst dieses Dilemma sehr elegant: Wollen wir beispielsweise eine Grundschule bauen, dann lässt sich der Einzugsbereich flexibel erweitern, indem wir einfach ein paar zusätzliche Schulbusse kaufen. »Aber irgendwann ist die Schule doch voll«, wendet nun jemand ein. Stimmt. In diesem Fall bauen wir kurzerhand einen neuen Klassenraum an – oder zwei. Das gleiche Prinzip gilt übrigens auch für Krankenhäuser oder

Polizeistationen; die Einrichtungen wachsen also mit, wir brauchen nicht mehr in jedem Viertel eine eigene Feuerwehr; wir brauchen bloß genug Feuerwehrautos. Unterdessen entwickelt sich unsere kleine Stadt

Städtische Einrichtungen wachsen mit

prächtig – fast schon ein bisschen zu prächtig, um ehrlich zu sein. Nach rund drei Stunden haben wir zwar erst 6.000 Einwohner, aber die sind schwer zufrieden und spülen trotz niedriger Steuersätze eine hübsche Stange Geld in die Kasse. Wild expandiert haben wir also nicht. Im Gegenteil: Einen nicht ganz unerheblichen Teil dieser drei Stunden haben wir mit Staunen und Ausprobieren verbracht, denn **SimCity** inszeniert seine verfilmte Welt so glaubhaft und lebendig, dass wir dem drolligen Treiben stundenlang zugucken könnten.



»Alle Karten sind gleich groß«

Karten zu klein? Spiel zu einfach? Wir haben beim Entwickler Maxis, genauer bei Produzent Kip Katsarelis nachgehakt.

GameStar Wir sind ein bisschen besorgt über die Kartengröße. Wird's in der Release-Version größere Maps geben, als wir bislang gesehen haben?

Katsarelis Alle Karten sind gleich groß. Wir haben diese Entscheidung aus mehreren Gründen gefällt. Zum einen war es eine Design-Entscheidung: Reale Städteplaner auf der ganzen Welt müssen Raumbeschränkungen berücksichtigen, wenn sie ihre Städte entwerfen – und jede unserer Maps bietet eine einzigartige Herausforderung. Außerdem haben wir uns bewusst auf die Tiefe unserer Simulation konzentriert. Wir woll-

ten Städte erschaffen, die vor Sims und Autos nur so wimmeln, und da stellte uns die Masse von Datenberechnungen und Details vor einige technische Schwierigkeiten. Allerdings werden sich die Regionen in ihrer Größe unterscheiden. In der Beta haben wir eine Region mit drei Städten gezeigt, aber wir haben auch welche mit 16 Städten.

► **Wie groß können die Städte unter diesen Voraussetzungen denn genau werden?**

◀ (Auf diese Frage gab uns Katsarelis keine Auskunft.)

► **In der von uns gespielten Version war es kein Problem, in**

sehr kurzer Zeit sehr viel Geld zu verdienen. Arbeitet ihr aktuell noch am Balancing?

◀ Eine Stadt aus dem Boden zu stampfen soll gar nicht schwierig sein. In den ersten Stunden soll der Spieler die Möglichkeit haben, seine Stadt zu planen und sich auszubreiten. Die Komplexität kommt erst im mittleren Spielteil und im Endgame hinzu, wenn ihr mehrere Städte verwaltet, die Bevölkerungsdichte erhöht oder euch spezialisiert. Die von euch gespielte Version war da lediglich ein Vorgeschmack.

► **Weil du gerade von mehreren Städten sprichst: Inwie-**

fern kann eine einzelne Stadt denn unabhängig funktionieren? Müssen wir irgendwann mehrere Städte haben, um weiterzukommen?

◀ Das hängt davon ab, was ihr vorhabt. Eine gut verwaltete Einzelstadt kommt problemlos alleine klar. Aber wenn ihr euch richtig spezialisieren oder eine der »Great Works« [einzigartige Regionalbauwerke] in Angriff nehmen wollt, dann werdet ihr wahrscheinlich bemerken, dass das so nicht klappt. Dann müsst ihr also über das Regionalsystem nachdenken und mehrere Städte bauen, um diese Ziele zu erreichen.



In unserem **Expo-Center** findet eine Sportveranstaltung statt. Sogar mit Parkplatanweisern.

Wie die Sims im Stau stehen (Memo an mich selbst: Die Sache mit dem öffentlichen Nahverkehr endlich mal in Angriff nehmen), wie die Feuerwehr einen Industriebrand löscht, wie sich Zombies durch unsere Nachbarschaft futtern, wie die Polizei einen Bankräuber hops nimmt, wie ein Schulbus ... Äh. Moment mal. Zombies? Wo zum Teufel kommen die denn jetzt her? »Das passiert, wenn deine Kliniken überfüllt sind – und es nicht genug Polizisten gibt«, erklärt uns Produzent Kip Katsarelis lachend. Scherzkeks, denken wir und schauen hilflos dabei zu, wie sich die untote Bande durch ein halbes Wohnviertel knabbert. Nach einer Nacht ist der Spuk zwar wieder vorbei – aber das hilft den Hendersons jetzt auch nicht mehr. Eini-germaßen betrübt erweitern wir das Krankenhaus um einen neuen Patientenflügel und kaufen ein paar zusätzliche Streifenwagen. Dann widmen wir uns den Spezialisierungen. In **SimCity** bauen wir nämlich nicht immer die gleiche Universalmetropole – sondern spezialisieren unsere Stadt in eine individuelle Richtung. Hocken wir zum Beispiel auf einem großen Kohlevorkommen, dann bietet sich eine Mine an; die macht zwar viel Dreck, aber Kohle können wir eigentlich immer brauchen – entweder für unser eigenes Kraftwerk oder als Exportware. Hocken wir stattdessen auf einem Ölvorkommen, dann wären Bohrtürme keine schlechte Idee – okay, hübsch sind die Dinger vielleicht nicht, aber in Houston stört das schließlich auch keinen.

Bloß: Was machen wir, wenn's keine Bodenschätze gibt? Oder wenn wir eigentlich keine Lust auf einen Industriemoloch haben? Dann entwickeln wir unsere Stadt alternativ zur Kulturmetropole – oder legalisieren das Glücksspiel und machen sie mit Kasinos und Ressort-Hotels zum Sündenbabel à la Las Vegas. Sechs Spezialisierungen gibt's insge-

Krösus aus dem Kuhkaff

samt; die lassen sich übrigens auch kombinieren, allerdings brauchen wir für so eine eierlegende Wollmilchstadt die denkbar knappste Ressource von allen: Platz.

Inzwischen nämlich haben wir rund sechs Stunden gespielt und stoßen mit unseren 12.000 Einwohnern beängstigend schnell an die Grenzen der Spielwelt. Klar: Noch befinden sich unsere Zonen in der niedrigen oder mittleren Bevölkerungsdichte, noch haben wir längst nicht alle Gebäude und Upgrades freigeschaltet,

noch tüfteln wir am perfekten Verhältnis zwischen Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten. Ein bisschen mulmig ist uns angesichts der überschaubaren Kartengröße trotzdem – zumal wir mit unserem Kuhkaff mittlerweile mehr als 200.000 Simoleons verdient haben und langsam nicht mehr wissen, wohin mit dem ganzen Geld. Ob das neue Regionalsystem (siehe Interview) diese Probleme auffangen kann, das können wir nach sechs gespielten Stunden noch nicht beurteilen – wohl aber unser Test in der kommenden Ausgabe. **JG**



Ein **Mittelklasse-Hotel** lockt Mittelklasse-Touristen an.



Bitte größer

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Nach sechs Stunden lässt mich **SimCity** eini-germaßen ungeschlüssig zurück. Ich würde lügen, wenn ich nicht zugeben würde, dass ich jede einzelne Sekunde genossen habe. Die Mechanik funktioniert, die Glassbox-Engine sieht teilweise schlicht umwerfend aus, und das Konzept mit den flexiblen Gebäude-Upgrades ist großartig. **SimCity** macht unverschämt viel Spaß – und fühlt sich dabei genauso an, wie ich das von einem modernen **SimCity** erwarte. Sechs Stunden ohne Leerlauf, das hat schon lange kein Spiel mehr geschafft. Jetzt kommt das »aber«: Ich würde meinen Job nämlich schlampig machen, wenn ich Ihnen an dieser Stelle nicht sagen würde, dass die vergleichsweise kleinen Karten ein handfestes Problem sein könnten. Unter uns: Ich will mich bei einem **SimCity** gar nicht spezialisieren. Ich will eine gewaltige Metropole aufbauen – je größer, desto besser. Und wenn ich dabei nach sechs Stunden an die Grenzen der Bau-Möglichkeiten stoße, dann mache ich mir schon ein paar Sorgen. Liebes Maxis: Bei einem Aufbau-Sandkastenspiel können die Karten gar nicht groß genug sein. Ich will mehr Bauplatz!

Potenzial: Sehr gut