

Im Hintergrund funkeln die **Lichter der Nachbarstadt**: Das neue SimCity legt sein Hauptaugenmerk auf ein Regionalsystem.

- Facts**
- ✦ 50 Gebäude
 - ✦ 19 Wahrzeichen
 - ✦ 6 Spezialisierungen
 - ✦ 44 Parks
 - ✦ 6 Katastrophen
 - ✦ 4 Großprojekte
 - ✦ 7 Straßen-Typen
 - ✦ 8 Regionen
 - ✦ 76 Karten

Das **Messegelände** ist Teil der neuen Spezialisierungen. Mit Konzerten und Sportveranstaltungen locken wir Touristen an.

Die **Dichte** von Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten bestimmen wir indirekt über die Breite der angrenzenden Straßen.

SimCity

Test-Fazit nach über 200 Stunden: SimCity schwankt zwischen Genie und Wahnsinn. Wenn es uns nicht mit bildschönen Städten begeistert, frustriert es uns mit zu kleinen Karten, mangelnder Transparenz und einer geschummelten Simulation. Von Jochen Gebauer

- + Stärken**
- + einfache, aber geniale Upgrades
 - + bildschöne Städte
 - + lebendige Spielwelt
 - + Multi-City-Konzept funktioniert
- Schwächen**
- Karten zu klein
 - Simulation oft nur vorgekaukelt
 - kein freies Speichern

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: EA Entwickler: Maxis (Die Sims 3, GameStar 07/09: 90 Punkte)
 Termin: 7.3.2013 Spieler: 1-16 Sprache: Deutsch Preis: 60 Euro

GameStar.de/Quicklink/7915 Auf DVD: Test-Video

Griesheim ist tot. Die Kleinstadt mit dem langweiligen Namen erlag im Alter von 50.000 Einwohnern einem akuten Verkehrsinfarkt. Wir hatten noch ver-

sucht, ihr mit einem öffentlichen Shuttlebus-System einen behelfsmäßigen Bypass zu legen, aber es war zu spät. Nach drei vernünftigen Stunden stehen wir vor den hupenden Trümmern einer blühenden Idylle – und zum ersten Mal vor der Frage, wie das

bloß passieren konnte. Dabei hatte alles so vielversprechend angefangen: Ein Wasserturm hier, ein Windkraftwerk dort, dazu noch ein paar einfache Straßen, und schon strömen Einwohner, Geschäftsleute und Fabrikbesitzer, als würde es Manna regnen. Mit 2.000 Einwohnern verdienen wir uns dusselig, mit 5.000 Einwohnern verdienen wir uns dumm und dusselig und mit 10.000 Einwohnern haben wir langsam die Befürchtung, dass sich **SimCity** von alleine spielt.

Online-Pflicht und technische Probleme

SimCity muss über die Online-Plattform Origin aktiviert werden. Ein Weiterverkauf ist anschließend nicht möglich. Zum Spielen ist zudem eine permanente Online-Verbindung mit den **SimCity**-Servern nötig, ein Offline-Modus existiert nicht. Ärgerlich: Die Spielstände werden ausschließlich in der Cloud gespeichert – und zwar automatisch.

Der Release von **SimCity** wurde von zahlreichen technischen Problemen überschattet: So konnten sich viele Spieler erst gar nicht einloggen, weil die Server hoffnungslos überlastet werden. Hinzu kamen Verbindungsabbrüche, häufig in Kombination mit verlorenen Spielständen, da der Spielfortschritt beim Absturz nicht in der Cloud gespeichert wurde. Inzwischen läuft **SimCity** technisch weitgehend problemfrei, auch wenn die beschriebenen Fehler noch vereinzelt auftreten. Allerdings hat Entwickler Maxis vorläufig die höchste der drei Spielgeschwindigkeiten deaktiviert, um die Server zu entlasten. Darunter leidet der Spielfluss spürbar. Mittlerweile kursiert eine Modifikation, mit der sich die Online-Pflicht umgehen lässt; auch die Stadtgrenzen werden damit aufgehoben. EA wertet diese Mod ausdrücklich als unerlaubten »Hack«.

In diesen ersten Stunden nämlich gibt uns das Spiel eine sehr lange Leine – es verschweigt uns bloß, dass es irgendwann kräftig daran ziehen wird. Wir dürfen bauen, wie uns gerade die Muse rempelt; und tun das natürlich auch. Geschwungene Straßen? Na klar – endlich gibt's welche! Kurviige Straßen? Noch besser! Kreisel? Das sieht bestimmt toll aus! In dieser Anfangsphase müssten wir uns schon mächtig anstrengen, um in die Verlustzone zu rutschen; schließ-

lich spülen die armen, ungebildeten Schlucker, die nach Griesheim pilgern, als gäbe es dort Freibier, so viel Kohle in die Stadtkasse, dass wir beinahe ein schlechtes Gewissen haben. Wobei wir zugeben müssen: Trotz des mäßigen Anspruchs macht gerade dieser Teil von **SimCity** unheimlich viel Spaß, weil es dank der Glassbox-Engine eine wahre Freude ist, der Schönbaustadt beim Wachsen zuzuschauen. Wir haben Griesheim betrauert, danach sofort neu angefangen – und in den folgenden Stunden immer wieder über eine Bürgermeistersimulation gerätselt, die uns abwechselnd ärgert und bezaubert. Genie und Wahnsinn sind in diesem neuen **SimCity** nur einen Häuserblock voneinander entfernt.



Insgesamt gibt's sechs Katastrophen. Das UFO gehört zu den coolsten.

Zugegeben: Völlig problemlos verläuft der Start dann auch wieder nicht – aber diese Probleme sind kaum der Rede wert. So müssen wir zum Beispiel immer mal wieder ein Windrad nachrüsten, um den steigenden Energiebedarf zu decken. Oder eine Feuerwache bauen, weil die ungebildeten Schlucker mit naiver Begeisterung ihre Buden abfackeln, schließlich gibt's noch keine Schule, in der wir ihnen beibringen könnten, dass sie die Sache mit dem Kokeln bleiben lassen sollen. Die öffentlichen Einrichtungen nutzen übrigens ein einfaches, aber geniales Upgrade-Konzept. Unsere neu gebaute Klinik etwa hat – genauso wenig wie Feuerwehr und Polizei – keinen festen Einzugsbereich. Stattdessen kaufen wir bei Bedarf einfach neue Krankenwagen zu oder bauen einen zusätzlichen Patientenflügel an. Platzieren wir die Klinik also clever, dann kommen wir damit theoretisch sehr lange aus. Immer vorausgesetzt natürlich, dass wir genügend Ambulanzen nachkaufen – und dass diese Ambulanzen auch rechtzeitig bei den verletzten Sims ankommen, bevor die den Löffel abgeben.

bekämpfer auf der zentralen Verkehrsachse fest. Als Griesheim seinen unweigerlichen Infarkt erleidet, stellen wir drei Dinge fest. Erstens: Chaotische Schönbaustädte sehen zwar bildhübsch aus, sind in der Praxis aber völlig ineffizient, weil jede Sackgasse und jeder Kreisel das Stauproblem potenziert. Zweitens: Einfache Straßen kosten zwar nicht viel, sind in der Praxis aber völlig ineffizient, weil wir beim ohnehin notwendigen Upgrade auf mehrspurige Hauptstraßen später quasi die halbe Stadt planieren müssten. Drittens: Unsere Einwohner nehmen

konsequent den kürzesten Weg zum Ziel – und nicht den schnellsten. Dass unsere Straßen geradezu hoffnungslos verstopft

sind, liegt nämlich nicht daran, dass wir nicht für parallele Entlastungsachsen gesorgt hätten, sondern daran, dass die Sims diese Entlastungsachsen partout nicht benutzen.

Beim zweiten Griesheim vermeiden wir diese »Fehler« sorgfältig – und bauen nicht schön, sondern im langweiligen Schachbrettmuster. Mit normalen Straßen halten wir uns dabei gar nicht lange auf; mithilfe von drei absurd niedrig verzinsten Krediten können wir uns direkt ein großes Netz aus Hauptstraßen leisten und sind innerhalb von fünf Minuten trotzdem in der Gewinnzone. Außerdem planen wir in weiser Vor-

aussicht ein Shuttlebus-System ein. Das Resultat: Griesheim #2 wächst wie Unkraut. In weniger als einer Stunde haben wir den verfügbaren Bauplatz rappellvoll gebaut – und ärgern uns zum ersten Mal richtig über die viel zu kleinen Karten. Wie gerne würden wir noch ein Villenviertel anlegen, zusätzliche Industriezonen ausweisen, mehr Gewerbe ansiedeln – aber **SimCity** lässt uns nicht. Entwickler Maxis sagt: Der ständige Platzmangel soll eine Herausforderung sein. Echte Städteplaner könnten ja auch nicht so bauen, wie es ihnen gerade in den Kram passt. Wir hingegen sagen: Er ist keine Herausforderung; er ist frustrierend. Wir denken eben nicht: Ach, wie spannend, dass wir hier kein Stadion mehr bauen können, ohne dafür ein Gewerbegebiet niederzureißen. Wir denken: Macht größere Karten!

Selbst wenn wir die Einwohnerzahl unserer Städte später noch in die Hunderttausende schrauben werden und ihnen mit Wolkenkratzern und internationalen Wahrzeichen wie der Freiheitsstatue einen gewissen kosmopolitischen Touch verleihen, fühlt sich das Ergebnis nie nach Metropole an – sondern höchstens nach einem sehr reichen Darmstadt. Ein London oder New York hingegen? Das ist mit dem neuen **SimCity** nicht zu machen; die Karten sind schlicht zu klein. Noch dazu, weil es bevorzugt an Seeufern winzige Landzüngelehen gibt, die wir nicht bebauen können, da sie aus der streng quadratischen Stadtfläche herausragen, während 20 Meter weiter die Hochhäuser sprießen. Schönbauer ärgern sich die Haare vom Kopf. Aber zurück nach Griesheim: Das hat inzwischen nicht nur 150.000 Einwohner, sondern auch eine bemerkenswerte Demoskopie. Weil die Industrie über fehlende Arbeiter schimpft, haben wir nämlich mal einen Blick in die Job-Statistik geworfen. Und in der Tat: Von insgesamt rund 15.000 Arbeitsplätzen sind knapp 7.000 überhaupt nicht besetzt. Das Nölen der Industrie ist also verständlich – bloß die Zahlen sind's nicht. Wenn wir von den 150.000 Einwohnern mal die Arbeiter (8.000), die Schüler (3.000) und die Arbeitslosen (null) abziehen, dann bleiben 138.000 Bewohner, die offenbar nie zur Arbeit gehen. Und das, obwohl sie über die erforderliche Schulbildung für die 7.000 offenen Stellen verfügen.

Macht große Karten!

Womit wir den Bogen zum Verkehrskollaps geschlagen hätten: In Griesheim nämlich stehen die Krankenwagen mit Vorliebe im Stau. Und die Löschzüge sowieso. Während bei den Hagenbergs also der Dachstuhl abfackelt und das Feuer inzwischen schon bei der halben Nachbarschaft anklopft, um mal eben rüberzuspringen, stecken die Brand-



In unserem Kasino ist die Hölle los. Die Glücksspiel-Spezialisierung ist zwar nicht anspruchsvoll, aber effektiv.

Die sechs größten Simulations-Ärgernisse



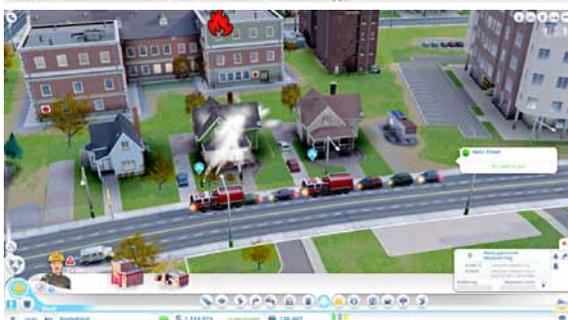
Müllwagen-Chaos

Hat unsere Stadt eine gewisse Größe erreicht (circa 100.000 Einwohner), dann bricht bei der Müllabfuhr das Chaos aus. Manche Viertel kriegen nie einen Müllwagen zu Gesicht, in anderen fahren die Trucks im Gänsemarsch jede einzelne Tonne fünfmal an.



Verkehrsinfarkt

Die Sims benutzen konsequent den kürzesten Weg – auch wenn wir nebenan eine mehrspurige Hauptstraße gebaut haben, die den Stau auf dem einfachen Feldweg umfahren würde. Resultat: In jeder Stadt kommt es zum Verkehrskollaps.



Feuerwehr-KI

Wenn es an mehreren Orten brennt, ist die Feuerwehr hoffnungslos überfordert: Da sich sämtliche Löschzüge nur um einen einzigen Brand gleichzeitig kümmern (und sich dabei gegenseitig im Weg stehen), fackeln viele Häuser ab.



Wer wohnt denn da?

Sims haben keine festen Wohnsitze oder Arbeitsplätze – sie werden vom Spiel immer wieder neu generiert. Das führt dazu, dass im Haus der Gilberts plötzlich eine Frau Sievers und ein Herr Schneider wohnen – und am nächsten Tag der Herr Müller.



Zahlen-Schwindel

Das Spiel »simuliert« nur einen Bruchteil der laut Statistik vorhandenen Einwohner tatsächlich. Rund 90 Prozent der Bevölkerung existiert lediglich in der Statistik. 14.000 Arbeiter bei 150.000 Einwohnern sind aus diesem Grund völlig »normal«.



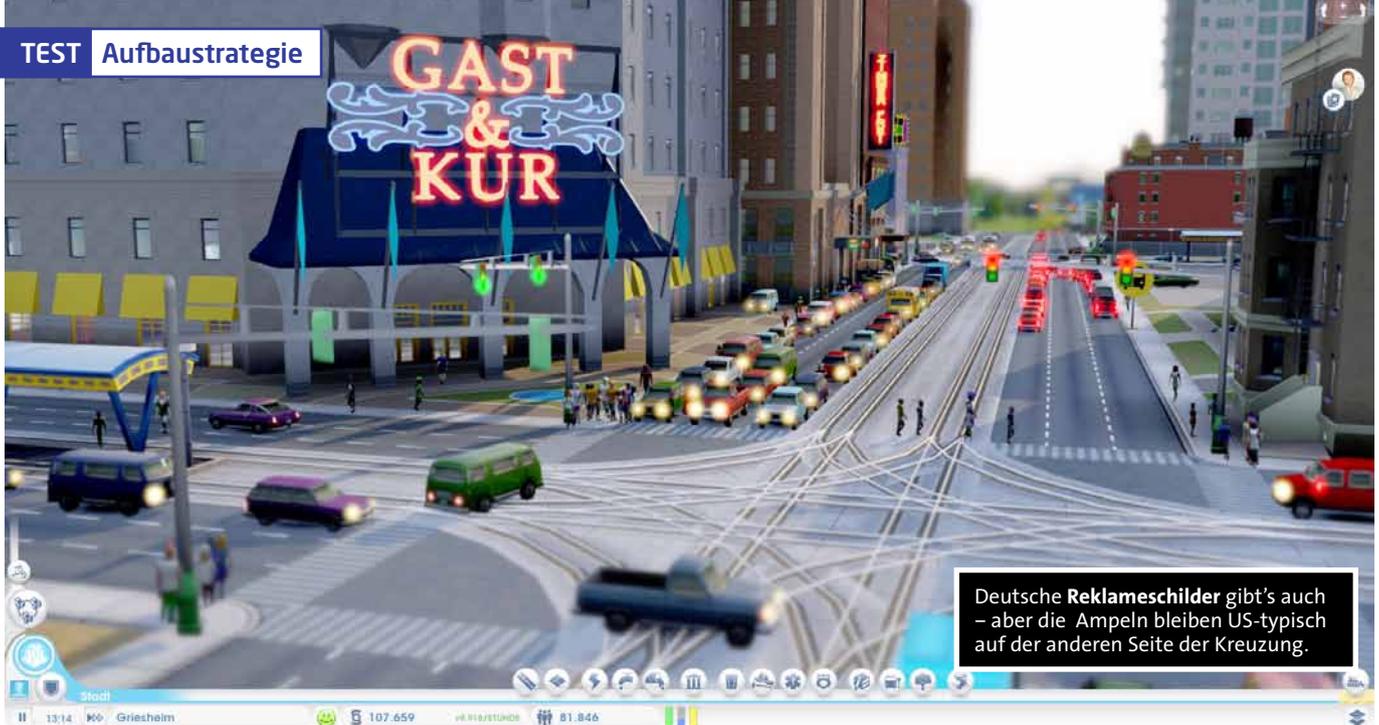
Wer zuerst kommt ...

Jeden Morgen steuern Sims den nächsten freien Arbeitsplatz an – ganz egal, wo sie gestern gearbeitet haben. Liegen mehrere Fabriken an der gleichen Straße, füllen sie sich nacheinander – und die letzte kriegt eventuell keine Arbeiter mehr ab.

Apropos: Ähnlich Erstaunliches entdecken wir im Bildungssystem. Eigentlich würden wir ja annehmen, dass unsere Sims erst die Grundschule besuchen, dann aufs Gymnasium wechseln und schließlich an die Universität gehen. Aber Pustekuchen! Die wandern auch direkt von der Grundschule in den Hörsaal, das sündhaft teure Gymnasium (60.000 Simoleons) ist reine Staffage. In der Praxis genügen auch zwei Grundschulen (je 16.000 Simoleons), um die Universität freizuschalten. Das Spiel sagt uns aber nicht, dass Grundschule und Gymnasium widersinnigerweise genau den gleichen Zweck erfüllen – es gaukelt uns stattdessen ein stufenweises Bildungssystem vor, das in der vermeintlichen Komplexität gar nicht existiert. Diese fehlende Transparenz zieht sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel – und verschleiert dabei die fundamentalen Probleme der Glassbox-Simulation (siehe Kasten links). Wie viele Einwohner in ein Hochhaus passen? Sagt uns **SimCity** nicht; es sagt uns bloß, wie viele Einwohner gerade drin sind. Wie viele Arbeiter maximal in eine Fabrik passen? Sagt uns **SimCity** nicht; es sagt uns bloß, wie viele Arbeiter dort zum aktuellen Zeitpunkt arbeiten. Warum Laden A über mangelnde Kundenschaft klagt, während Laden B nebenan die großartigen Geschäfte lobt? Bleibt ein Rätsel. Weshalb Laden C ebenfalls über zu wenige Kunden lamentiert, sich aber gleichzeitig freut, dass er so viele Kunden hat? Houston, wir brauchen einen Metaphysiker.

Jetzt könnte man argumentieren: Simulation undurchsichtig, Karten zu klein, Spiel im Eimer. Aber das wäre falsch, denn auch das zweite Griesheim wächst uns richtig ans Herz. Es mag sich wie ein Darmstadt anfühlen, aber es ist unser Darmstadt – und wenn es wächst und gedeiht und auch wenn wir manchmal nicht so wirklich verstehen, warum eigentlich, sind wir doch stolz darauf. Die Leistung von **SimCity** besteht darin, eine lebenswerte Spielwelt zu erschaffen; eine Spielwelt mit Charme, eine Spielwelt, in der wir uns trotz der objektiven Mängel gerne bewegen, die sich persönlicher und unmittelbarer anfühlt als **SimCity 4**.

Aber **SimCity** wäre nicht **SimCity**, wenn auf das Genie nicht gleich wieder der Wahnsinn folgte – diesmal in Form des Zonenberaters. Im Baumenü gibt's nämlich zu jedem Aspekt (Energie, Feuerwehr, Wasserversorgung usw.) einen eigenen Berater, der sich entweder mit kolossalen Schnapsideen meldet – oder wartet, bis das Kind schon längst in den Brunnen gefallen ist. Läuft beispielsweise unsere Kläranlage auf Anschlag, dann schlägt der Abwasser-Berater unter Garantie erst dann Alarm, wenn einige Haushalte schon in der selbst produzierten Jauche duschen. Sein Zonenkollege aber schießt den Vogel ab. Obwohl unsere Stadt bis zum letzten Winkel vollgebaut ist und wir ohnehin nicht mehr wissen, wohin mit den zusätzlichen Klärbecken, den Wasserpumpen oder dem dringend nötigen Atomkraftwerk, alarmiert uns der Schlaubi-Schlumpf tatsächlich mit den folgenden Worten: »Hoher Bedarf an Wohn-



Deutsche Reklameschilder gibt's auch – aber die Ampeln bleiben US-typisch auf der anderen Seite der Kreuzung.

flächen. Weise mehr Wohnflächen aus.« Du Scherzkeks! Würden wir ja gerne! Stellt sich also die Frage: Kann das neue Regionalsystem dieses Manko ausgleichen? Klare Antwort: jein! Natürlich macht es Spaß, neben der Haupt-Stadt noch weitere Siedlungen hochzuziehen, in denen wir dann wie J.R. Ewing nach Öl bohren oder wie in Bottrop nach Kohle schürfen oder reiche Touristen mit Kasinos anlocken – oder alternativ mit Sehenswürdigkeiten wie dem Kölner Dom. Und natürlich macht es Spaß, auf der regionalen Karte dabei zuzugucken, wie Kohle-

lich auch. Dann kann beispielsweise Stadt A ihrem Nachbardorf B im Notfall mit Polizei-, Kranken- und Feuerwehrgen aushelfen – nützlich. Blöd allerdings, dass die Städte über getrennte Budgets verfügen: Während Stadt A mehr Geld hat als eine Apotheke zur Grippezeit, muss Dorf B jeden Penny zweimal umdrehen. Wir können zwar Geldgeschenke austauschen, aber warum lassen sich die Konten nicht kurzerhand zusammenlegen – wenigstens optional?

Der große Haken am Multistadt-System: Es fühlt sich längst nicht so organisch an wie die Stadtgebiete selbst. Das liegt zum einen an der spartanischen Regionskarte, über der wir immer viel zu hoch schweben, weil wir nicht ranzoomen dürfen. Wie gerne würden wir einfach den Weg eines Trucks quer über die ganze Karte verfolgen; wie er durch Tunnel rumpelt oder über wahnwitzig hohe Brücken. Indes: Das Spiel legt uns Steine in den Weg, wir müssen die Kamera immer wieder von Hand nachjustieren, um den Truck im Blick zu behalten. Und weil wir auch hier – wie in den Städten selbst – ständig mit rechteckigen Kartengrenzen konfrontiert werden, fühlen sich auch die Regionen sehr beengt an. Wie viel besser löst das zum Beispiel ein Anno, egal welches, in dem wir ebenfalls verschiedene Städte und Produktionsketten aufbauen können – aber eben auf einer einzigen Karte, ohne Ladezeiten beim Stadtwechsel, ohne ständig Geld hin- und herzuschieben, weil sich die Inseln sinnvollerweise ein Budget teilen. **SimCity** hingegen kopiert einfach das System aus **Die Sims**, so dass mehrere Städte eben nicht zu einer gewaltigen Metropole verschmelzen, sondern immer kleine, eng abgegrenzte Mikrokosmen bleiben – mit der Betonung auf »kleine«.

Die Spezialisierungen wiederum gefallen uns richtig gut. Wir können beispielsweise eine Stadt auf Bergwerke spezialisieren und eine zweite auf Ölbohrungen, eine auf den Gütertransport und die nächste auf Elektronikproduktion. Oder auf Kasinos. Oder auf

Kultur. Oder aber wir kombinieren wild durcheinander: Eine Stadt, in der wir Erz und Kohle ausgraben, Öl absaugen, alles zu Metall, Treibstoff und Legierungen weiterverarbeiten, während in einer anderen Ecke die Kasinos nach Touristen fischen? Geht alles – auch wenn's nicht sonderlich effizient ist, weil Touris nun mal nicht auf Luftverschmutzung abfahren und wir den Bauplatz für die Kasinos eigentlich besser in Umschlagplätze stecken sollten, um Prozessoren und Fernseher per Frachtschiff oder Güterzug an den Weltmarkt zu verkaufen. Aber es ist eine Stadt wie keine andere, und

Kleine Mikrokosmen

Trucks zwischen den Städten pendeln, Flieger landen oder Passagier- und Güterzüge ihre Kreise ziehen. Und natürlich ist es spannend, mit anderen Spielern die gewonnen Rohstoffe zu tauschen, ihnen Strom zu liefern oder ihre Polizeistreifen einzukaufen, um nicht selbst ein teures Polizeirevier unterhalten zu müssen, und ihnen die einkaufswürdigen Einwohner abzugraben, weil wir das coolere Shopping-Paradies gebaut haben.

Das direkte Zusammenspiel mit einem oder zwei Freunden funktioniert dabei wunderbar. Während sich der eine um die Energieversorgung kümmert, baut der andere die nötigen Ressourcen ab, und der dritte zieht unterdessen eine gewaltige Arbeiterstadt nach oben. Wenn wir uns entsprechend abstimmen, dann klappt das astrein – wenn nicht, dann folgt schnell die Katastrophe. Verzapft ein Spieler nämlich Unsinn, also lässt zum Beispiel sein Kernkraftwerk in die Luft gehen, damit seine Stadt auch ohne Strom im Dunkeln leuchtet, dann leiden die Nachbargemeinden mitunter so gravierend unter diesen Flausen, dass sie quasi unspielbar werden. Wer den Multistädten eine Chance geben will, dem raten wir also dringend, bei der Wahl der Mitspieler vorsichtig zu sein. Oder einfach die komplette Region im Alleingang zu besiedeln, das geht näm-



Region reißt's raus

Michael Graf,
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Auch mich ärgern die kleinen Stadtbauplätze, allerdings wird mein Groll durch das Hantieren mit spezialisierten Städten in der Region zum Teil wieder gedämpft. Dort eine Erz-Stadt, da eine Touristenfalle, in der Mitte meine Haupt-Stadt zum Wohnen – das Zusammenspiel funktioniert ganz prima, egal, ob alle Städte mir gehören oder befreundeten Mitspielern (die offenen Regionen mit unbekanntem Spielern meide ich, man weiß ja nie, was für Chaoten da bauen). Völlig unverständlich ist mir allerdings, warum die mit Städten besiedelten Regionen optisch so wenig hermachen und ich nicht richtig ranzoomen darf. Viel schicker wäre es doch, wenn ich statt winziger fahrender Pixelhäufchen mit Symbolen drüber die Lastwagen, Überlandbusse und so weiter in einer gescheiterten Größe sehen würde. So aber schwebt es immer viel zu hoch über dem Geschehen, sehe die störenden »Levelränder« und eben nur die Winzfahrzeuge mit ihren Symbolen. Sogar die Großprojekte, für die ich stundenlang baue und Tonnen über Tonnen Materialien ranschaufe, werden in der Regionsansicht zu völlig unspektakulären Legoland-Miniaturen. Warum eigentlich? Die Städte selbst sind ja auch wuselig, bunt, voller Atmosphäre, vor allem bei Nacht.



Trotz Bus-System und Straßenbahnen kommt's in der Rush Hour gerne mal zum Verkehrskollaps.

genau das ist das Schöne an den Spezialisierungen. In der einen Siedlung kümmern wir uns penibel um das Wohlergehen unserer Sims, in der anderen geht's nur ums Ressourcen-Rufen, in der nächsten darum, den Touristen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Und jede spielt sich tatsächlich anders. Das mag für alteingesessene Metropolenbauer vielleicht kein Ersatz für große Stadtkarten zum hemmungslos Austoben sein – aber Spaß macht's allemal.

Völlig enttäuschend sind dagegen die vier Großprojekte: Mit Unmengen an Ressourcen und Arbeitskraft (sprich: überschüssige Arbeiter aus unseren Städten) können wir auf der Regionskarte eine Solaranlage errichten, einen Weltraumbahnhof, einen Großflughafen und natürlich die gute, alte Arkologie (sozusagen der **SimCity 2000**-Klassiker). Doch was gibt's als Belohnung, wenn das Mammut-Werk endlich

vollbracht ist? Dann entsteht auf der Regionkarte ein viel zu kleines und detailarmes Modell, mit ein bisschen Feuerwerk drum herum, das die angrenzenden Städte künftig mit mehr Touristen, Energie oder anderen laschen Boni versorgt. Langweilig! Und kein Vergleich zu den Monumentalbauten eines **Age of Empires**, **Pharao** oder **Anno**, in denen Arbeiter das Baumaterial tatsächlich heranschaffen, verlegen – und wir am Schluss in unserer eigenen Stadt eine Pyramide oder eine Kathedrale stehen haben. In **SimCity** hingegen füllen sich grüne Baublocken, und am Schluss sehen wir den »Monumentalbau« allenfalls dann groß und wenigstens leidlich hübsch, wenn wir eine nahe gelegene Stadt haben, an deren Horizont das Großprojekt emporragt. Für die investierte Mühe ein sehr mickriger Lohn.

Womit wir beim springenden Punkt wären: Wer dem neuen Ansatz trotzdem eine Chance gibt und einfach drauflosbaut, wer Statistiken ohnehin links liegen lässt und sich lieber an einer wunderschönen Spielwelt erfreut, der kann mit dem neuen **SimCity** viel Spaß haben. Denn im Unterschied zu dem Vorgänger **SimCity Societies** spielt sich der Reboot wirklich wie ein **SimCity**. Auch nach 40 oder 50 Stunden ertappen wir uns deshalb noch dabei, dass wir eine neue Stadt gründen, weil wir eine bestimmte Taktik ausprobieren wollen – oder weil uns eine Idee für eine besonders schöne Straßenführung kam. Gleichzeitig aber ärgern wir uns: über die viel zu kleinen Karten, die uns nahezu ständig gängeln; über eine oft nur vorgegaukelte und nie transparente Simulation; über die teils missratene Bedienung, bei der wir Gebäude und Erweiterungen vor dem Bau nicht drehen dürfen und beim Upgraden von Straßen auch wirklich jeden Abschnitt einzeln anklicken müssen, was bei vollgebauten Schachbrett-Städten rasend schnell zu einer ebenso absurden wie nervigen Klick-Orgie ausartet.

Was genau davon beim Spielen überwiegt, Frust oder Freude, hängt nicht zuletzt von der eigenen Messlatte ab. Hardcore-Strategen, die wochen- oder monatelang an einer Mega-Metropole tüfteln wollen und eine nachvollziehbare Simulation mit aussagekräftigen Statistiken erwarten, werden mit diesem **SimCity** nicht glücklich – und sich beim Bau einer klassischen Einzelstadt fühlen, als sollten sie eine Geburtstagsparty in der Telefonzelle ausrichten. **JG**

Ich will New York!
 Jochen Gebauer,
 Redakteur
 jochen@gamestar.de

Ich mag Darmstadt: Da bin ich geboren, zur Schule gegangen und mit Freunden um die Häuser gezogen. Aber in einem **SimCity** will ich kein Darmstadt bauen – ich will ein London, ein New York, ein Tokio. Geht nicht, sagt Maxis, die Simulation sei zu komplex, das würden aktuelle PCs nicht bewältigen. Einverstanden. Aber dann sollte die Simulation wenigstens transparent und nachvollziehbar sein. Wenn ich schon jedes Hochhaus beim Vornamen kenne, dann will ich auch genau wissen, warum die Bewohner unzufrieden sind – und nicht lapidar gesagt bekommen: Uns geht's schlecht. Und wenn eine Fabrik dichtmacht, weil sie keine Mitarbeiter findet, dann würde es mich schon interessieren, was 70.000 hoch qualifizierte Einwohner eigentlich den ganzen Tag lang machen – arbeiten gehen sie ja augenscheinlich nicht. Trotzdem muss ich gestehen: **SimCity** macht süchtig. Ich will nämlich verdammt sein, wenn ich es nicht doch irgendwie schaffe, die Eine-Million-Einwohner-Marke zu knacken. Auch nach 50 Stunden stampfe ich also noch Städte aus dem Boden, plane ein innovatives Straßensystem, das natürlich kolossal in die Hose geht, tüftle am perfekten Verhältnis zwischen den Zonen, stoße dabei unweigerlich an die viel zu engen Grenzen der Spielwelt ... und der Wahnsinn beginnt von vorne.

TERMIN 7.3.2013 PREIS EUR 60 USK ab 6 Jahren

SimCity Aufbastrategie

Publisher EA
 Entwickler Maxis
 Sprache Deutsch
 Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Origin

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Die kleinen Karten drücken spürbar auf die Langzeitmotivation.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Regional (16) SPIELTYPEN Internet
 DEDICATED SERVER Nein
 SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
WERTUNG Gut
 »Macht im Zusammenspiel mit Freunden ziemlich viel Spaß.«

GRAFIK

- schöne Beleuchtung + detaillierte Gebäude
- hohe Sichtweite + in der Stadt ist immer was los
- nüchtern-detailarme Regionalkarten

9/10

SOUND

- stimmungsvolle Effekte + Musik im Takt mit der Spielwelt
- eingängiger Soundtrack, ...
- ... aber nicht genügend Stücke

9/10

BALANCE

- leichter Einstieg + fordernde Großprojekte + teils komplexe Spezialisierungen
- phasenweise zu einfach + Kredite nicht ausbalanciert + viele Zusammenhänge nicht nachvollziehbar

6/10

ATMOSPHERE

- Städte wirken organisch + haufenweise liebevolle Details + hoher Zuguck-Faktor + stimmungsvoller Tag- und Nachtwechsel

10/10

BEDIENUNG

- unkompliziertes Bauen + viele Statistiken + Hilfslinien beim Verlegen von Straßen + umständliche Straßen-Upgrades
- kein freies Speichern + höchste Geschwindigkeit deaktiviert

6/10

UMFANG

- acht Regionen mit 76 Karten + zahlreiche Gebäude-Upgrades + sechs Spezialisierungen + optionaler Baukastenmodus
- keine Szenarien

9/10

STARTPOSITIONEN

- unterschiedliche Ressourcen + Eisenbahn- und Fährschiff-Anbindungen + Hügel, Flüsse und Ozeane, ...
- ... aber kein Terraforming + Karten viel zu klein

5/10

KI

- nachvollziehbarer Transport + vermeintlich glaubwürdige Simulation ...
- ... die vieles gar nicht simuliert + mangelhafte Wegfindung + gelegentliche Totalaussetzer

4/10

EINHEITEN&GEBÄUDE

- viel zu bauen + sinnvolle Gebäude-Upgrades + viele Einflussmöglichkeiten + vier Großprojekte, ...
- ... deren Boni in keinem Verhältnis zum Aufwand stehen

9/10

ENDLOSSPIEL

- Multistadt-System funktioniert + klassisches **SimCity**-Feeling + spaßige Katastrophen + Einzelstädte werden schnell langweilig
- + Glücksspiel und Tourismus eindimensional

8/10

75 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 60 Stunden

Bildschöne Städte, aber zu kleine Karten.

PROFIS
 STANDARD C2 Duo E7400
 AMD X2 6000+, Geforce GTX 460
 2,0 GB RAM, 103 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-3450
 AMD FX 4170, Geforce GTX 580 Ti
 4,0 GB RAM, 103 GB Festplatte

MINIMUM C2 Duo E6600
 AMD X2 4400+, Geforce G7150
 2,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

FOURTSCHRITTENE

EINSTIEGER

ANSPRUCH: