

## SIM

## SALABIM

WIE AUS EINEM BALLERSPIEL-EDITOR DIE ERFOLGREICHSTE SERIE DER WELT WURDE – UND WARUM DAS UM EIN HAAR NIE PASSIERT WÄRE. Von Rüdiger Steidle



W

ill Wright war wahrscheinlich der Einzige, den der Erfolg von **SimCity** nicht völlig überrumpelt hat – auch wenn das Aus-

maß selbst ihn überraschte: »Ich dachte eigentlich, die Städteplanung sei ein Nischenthema. Dass sich so viele Leute dafür begeistern würden, hat mich schlicht von den Socken gehauen«, so der Miterfinder des Aufbau-Genres und spätere Vater der **Sims**. **SimCity**, 1989 im Jahr des Mauerfalls erschienen, galt lange als meistverkauftes Computerspiel überhaupt. Kein anderer Titel, von Brettspiel-Umsetzungen mal abgesehen, wurde nach seiner Premiere auf dem Commodore Amiga für so viele verschiedene Hardware-Plattformen und Betriebssysteme umgesetzt, angefangen bei Heimcomputern und Konsolen wie dem Super Nintendo bis hin zu Exoten wie der Grafik-Workstation Indigo. Außerdem machte **SimCity** sein Medium quasi über Nacht salonfähig: Die ehrwürdige New York Times widmete dem Überraschungserfolg ein ebenso wohlwollendes Feature wie das US-Nachrichtenmagazin Newsweek. Die Pubertät der Computerspiele hatte begonnen.

### Aufbauen statt vernichten

Dabei wäre diese Erfolgsgeschichte um ein Haar schon vor dem ersten Kapitel zu Ende gewesen, denn ursprünglich wollte niemand das Programm veröffentlichen. Die Idee für **SimCity** kam Wright bereits 1984 bei den Arbeiten an seinem ersten Spiel, **Raid on Bungeling Bay**. »Darin fliegt man mit einem Helikopter über Städte und Dörfer, schießt Gegner ab und bombardiert Gebäude«, erklärt Wright das für die damalige Zeit typische Prinzip. »Um die Entwicklung zu beschleunigen, habe ich einen Editor programmiert, mit dem ich aus Häusern, Straßen und anderen Objekten die Levels basteln konnte. Und dabei habe ich schnell

gemerkt, dass es mir viel mehr Spaß bereitet, die Karten aufzubauen, als sie hinterher mit dem Hubschrauber wieder zu zerstören.« Also büffelt der College-Abbrecher

und Autodidakt Fachbücher über Verkehrs- und Städteplanung und arbeitet das Konzept für **SimCity** aus. Doch kein Publisher will es haben; Wright holt sich einen Korb nach dem anderen ab. Erst 1988 findet er mit Jeff Braun einen Partner für das Projekt – und das Entwicklungsstudio Maxis wird aus der Not heraus geboren. »Meiner Erfahrung nach zählt sich Hartnäckigkeit auf lange Sicht deutlich mehr aus als Genialität«,

so Will Wright rückblickend. Für **SimCity**-Fans erweist sich diese Zähigkeit als Glücksfall – aber ohne Genialität wäre das Phänomen wohl ebenso wenig denkbar.

### Will Wright



**Geburtsdag:**

20. Januar 1960

**Vollständiger Name:**

William Ralph Wright

**Familienstand:**

Verheiratet, eine Tochter

**Wohnort:** Orinda, Kalifornien, USA

**Ausbildung:** Montessori-Schule, fünf Jahre College (abgebrochen), Autodidakt

**Erstes Spiel:** Wright nennt abwechselnd Flight Simulator und ein Star Trek-Programm auf einem Großcomputer

**Erstes eigenes Spieleprojekt:** Raid on Bungeling Bay

**Allzeit-Liebling:** Go (chinesisches Strategiespiel)

**Hobbies:** Kampfroboter bauen, Weltraum-Andenken sammeln (unter anderem aus dem sowjetischen Soyuz-Programm), Sammlungen auflösen

Beim Programmieren von **Raid on Bungeiling Bay** hatte Will Wright die Idee zu **Sim City**.



Denn genial ist **SimCity** zweifellos – auch wenn das damals (fast) niemand begriff, weil die Prämisse mit »ungewöhnlich« noch sehr zurückhaltend beschrieben wäre. Wir sollen aufbauen und nicht zerstören, sollen pflegen und nicht vernichten, sollen eine Stadt in den Himmel wachsen lassen, statt sie dem Erdboden gleichzumachen. »Was ist daran denn so ungewöhnlich?«, mag an dieser Stelle jemand fragen, der die Gnade der späten Geburt genießt. Werfen wir also mal einen Blick zurück auf die Spiele-Landschaft der späten 80er-Jahre: Arcade-Umsetzungen, die hauptsächlich unsere Reflexe fordern, simple Puzzlespiele, Adventures oder Sportspiele. Zu den Kassenschlagern im Erscheinungsjahr von **SimCity** gehören der Breakout-Klon **Arkanoid**, das Ballerspiel **R-Type**, das Beat-em-up **Double Dragon** oder der Sierra-Klassiker **King's Quest 4** – von

Aufbau-Strategie keine Spur. Eine große Ausnahme bildet lediglich **Populous** von Peter Molyneux, das als »God Game« der Wright'schen Stadtsimulation gar nicht so unähnlich ist. Hüben wie drüben dürfen wir uns als quasi allmächtiger Herr über unsere Schützlinge fühlen – und als Künstler. »Wir stellen dem Spieler nur die Werkzeuge zur Verfügung«, beschreibt Wright das Konzept, »was er damit anstellt, bleibt ihm überlassen. Die Werkzeuge fungieren quasi als Verstärker für die Kreativität der Spieler«. Auf diese Weise erweist sich der Schöpferstolz, jenes befriedigende Gefühl, etwas geschaffen und geschafft zu haben, als wesentlicher Motivationsfaktor im unlängst geborenen Aufbau-Genre. »Ein gutes Spiel ist für mich wie gute Kunst: eine Erfahrung, die einen beeinflusst und verändert. Man ist anschließend eine andere Person als vorher.«

Im **Ur-SimCity** fraß sich bisweilen ein Pixel-Godzilla durch unsere Stadt.



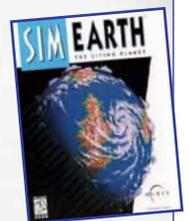
Der zweite große Faktor für das Phänomen **SimCity** ist für die damalige Zeit ebenso ungewöhnlich, allerdings weniger offensichtlich: Es gibt kein echtes Spielziel. Wir arbeiten uns also nicht von Mission zu Mission, sondern bauen ohne äußere Zwänge oder Vorgaben einfach drauflos, vom knappen Budget mal abgesehen. Zu Beginn stehen wir vor einer leeren Karte, Tabula rasa – die Grenze ist unsere Vorstellungskraft. Eine kleine Ausnahme bilden zwar die in der Urversion enthaltenen Aufträge, die uns zum Oberhaupt historischer Vorbilder machen. Zum Beispiel müssen wir als Stadtvorsteher von San Francisco mit dem großen Erdbeben von 1906 fertig werden, in Bern eine Verkehrskrise lösen oder das zerstörte Hamburg nach dem Bombenkrieg wieder restaurieren. Im Zentrum steht aber damals wie heute das freie Spiel, in dem es »nur« darum geht, so viele Einwohner wie möglich anzulocken und eine blühende Metropole aus dem Boden zu stampfen. Ans Aufhören ist dabei kaum zu denken, und deshalb ist **SimCity** auch eines jener seltenen Erlebnisse, die uns nicht nur dann beschäftigen, wenn wir es tatsächlich spielen. Auch wenn der Spielstand gerade friedlich auf der Festplatte (oder heute in der Cloud) schlummert, brüten wir über neue Taktiken, malen uns zukünftige Projekte aus oder optimieren im Geist unseren Wirtschaftskreislauf. Jedes Grundstück, jede Stadt bildet eine neue Herausforderung, der digitale Sandkasten entwickelt sich ständig neu. Wie es der **Sims**-Vater im so elegant formuliert – wichtig ist, was wir daraus machen: »Meine persönliche Motivation war es immer, den Entdeckertrieb meiner Mitmenschen zu wecken. Und ihnen die Augen dafür zu öffnen, wie schön unsere Welt doch ist.«



#### Mein Favorit: **Sim Earth**

Rüdiger Steidle  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

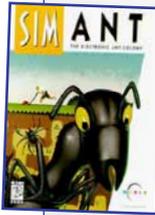
Ich erinnere mich unter anderem deshalb noch so gut an **SimEarth**, weil ich es einfach nicht verstanden habe. Das hielt mich aber seinerzeit nicht davon ab, trotzdem viele Abende auf meinem virtuellen Planeten zu verbringen, abenteuerliche Lebensformen zu erschaffen und so lange an den Umweltbedingungen herumzuschrauben, bis sie prompt wieder ausgestorben waren. Kaum ein anderes Spiel hatte seither wieder den beinahe größtenwahnsinnigen Anspruch, eine vollständige Welt so umfassend nachzubauen, nicht einmal Will Wrights Quasi-Nachfolger **Spore**. Deshalb hoffe ich inständig, dass sich mein heimliches Spieldesigner-Idol in seinem nächsten Werk wieder auf seine Wurzeln besinnt und der Lebenssimulation doch noch eine Chance gibt. Vielleicht kopiere ich' s ja diesmal endlich und meinen Kopfüßlern geht nicht gleich wieder die Luft aus. Wortwörtlich.





### Mein Favorit: SimAnt

Jochen Gebauer  
Redakteur  
jochen@gamestar.de



Ach, SimAnt: Nachdem ich dich einmal verstanden hatte (was trotz Handbuch-Studium nicht unbedingt einfach war, aber immerhin wusste ich anschließend eine Menge über Ameisen), hast du mich bestimmt einen Monat meiner Jugend gekostet. Aber verflixt, das war es wert! Klar, du warst nicht so komplex wie SimCity und diese dämliche Spinne hat mir laufend einen Mordsschrecken eingejagt, aber hey: Welches andere Spiel kommt schon auf die Idee, einen Ameisenhaufen zu simulieren? Das war so herrlich originell, das musste ich einfach spielen – und mich vor den bösen roten Ameisen ebenso in Acht nehmen wie vor dem gemeinen Regen, weil der meine mühsam ausgegrabenen Tunnel unter Wasser setzte. Liebe Entwickler da draußen: Warum gibt's solche Spiele heute nicht mehr?

Diese Freude am Experiment, dieser Mut zur Kreativität zeichnet auch Wrights spätere Werke aus, allen voran die Ableger aus Maxis' hauseigener **Sim**-Serie, die nach dem ursprünglichen Erfolg nicht lange auf sich warten lässt. Mit **SimEarth** will Wright 1990 nicht nur unsere Machtwerkzeuge erweitern, sondern auch unsere Perspektive. Diesmal sollen wir nicht nur eine Stadt, sondern einen ganzen Planeten beaufsichtigen. Von der Atmosphäre über die seismische Aktivität bis hin zum Kontinentaldrift kontrollieren wir jeden noch so kleinen Aspekt der virtuellen Erde. Unser fernes Ziel: Mittels evolutionärer Prinzipien und kleiner Eingriffe in die Vererbung irgendwann intelligentes Leben zu erschaffen, bevor die Heimat unserer Geschöpfe schließlich von einer roten Sonne verzehrt wird. Trotz wohlwollen-



Das potthässliche **SimCopter** ist auch spielerisch der Tiefpunkt der Sim-Reihe.

der Kritiken kann **SimEarth** die Popularität seines Städtebau-Vorgängers aber nicht ansatzweise erreichen, dazu ist die Planetensimulation den meisten Spielern (und uns übrigens auch) einfach zu komplex und abstrahiert. Dennoch verfolgt Wright diese Idee weiter und greift sie in den Folgejahren immer wieder auf, etwa mit **SimLife**, das sich »nur« auf ein ganzes Ökosystem konzentriert und deshalb etwas leichter zu durchschauen ist. Mit **Spore** kehrt Wright im Jahr 2008 dann nochmal zu diesen Wurzeln zurück. Aber auch dem dritten Anlauf bleibt der ganz große Durchbruch verwehrt. Neben inhaltlichen Mängeln – im Wesentlichen ist der Bio-Baukasten nur eine Ansammlung von Mini-Spielen – erweist sich vor allem der unliebsame Securom-Kopierschutz als Verkaufshindernis – das neue **SimCity** lässt grüßen. Allerdings entsprach **Spore** bei aller Kritik ziemlich genau Wrights ursprünglichen Ideen: »Mein Plan war es, Kernelemente aus meinen anderen Projekten zusammenzufassen und so zu vereinfachen, dass

man damit immer mal wieder 20 Minuten Spaß hat«, so Wright 2008 im GameStar-Interview. Im Laufe der Jahre flüchtete der Kalifornier übrigens immer mal wieder in den Mikrokosmos. Vom Planetenspielplatz **SimEarth** beispielsweise ging's mit **SimAnt** in die winzige Welt der Ameisen. Warum eigentlich? »Ameisen haben mich schon immer fasziniert.« Auch das ist charakteristisch für das Lebenswerk des 53jährigen: Will Wright verarbeitet, wofür er sich persönlich begeistert. »Ich höre von aktuellen Forschungsergebnissen oder entdecke ein neues Wissenschaftsgebiet und denke mir, hey, das kann ich benutzen. Für mich waren die Spiele eine Entschuldigung, jahrelange Recherchen auf einem Gebiet zu betreiben, das ich interessant finde.«

## Vom Makro- in den Mikrokosmos

So werden Wrights kindliche Neugier und Begeisterung zur Basis einer ganzen Spieleserie. Nicht an allen ist der Maxis-Gründer persönlich beteiligt, doch alle eint die Vorsilbe »Sim« und das grundlegende Baukasten-

## Die Erben von SimCity



### Caesar

Entwickler: Impressions

Erscheinungsjahr: 1992

Nachfolger: 7

Der engste **SimCity**-Verwandte verlagert das Aufbau-Geschehen ins Alte Rom und erweitert das Spielprinzip um spielerisch ziemlich verunglückte Echtzeit-Schlachten, gleicht dem Vorbild aber ansonsten beinahe wie ein Ei dem anderen.



### Die Siedler

Entwickler: Blue Byte

Erscheinungsjahr: 1993

Nachfolger: 7

Auch bei **Die Siedler** schaffen wir eine blühende Gemeinde, allerdings keine moderne Metropole, sondern ein Mittelalter-Dorf. Dazu fährt die Kamera deutlich näher ans Geschehen, und auf den Schultern der einzelnen Siedler lastet mehr Verantwortung.



### Anno 1602

Entwickler: Max Design

Erscheinungsjahr: 1998

Nachfolger: 4

Die **Anno**-Reihe kann es zumindest in Deutschland locker mit der Popularität von **SimCity** aufnehmen. In insgesamt fünf Teilen führt uns das Aufbauspiel vom Amerika der Kolonialzeit bis in die ferne Zukunft des Jahres 2070 – und bleibt stets fesselnd.

## Die Community



Schon seit dem ersten **SimCity** pflegt eine hingebungsvolle Fan-Gemeinde die Städtebausimulation und veröffentlicht regelmäßig Mods und hausgemachte Erweiterungen. Wichtigste Anlaufstelle ist die Website [www.simtropolis.com](http://www.simtropolis.com), die unzählige Add-ons für **SimCity 4** versammelt, das beispielsweise via Steam erhältlich und nicht zuletzt dank der vielen Mods noch immer spielenswert ist. Unter anderem existiert sogar eine Multiplayer-Modifikation, die manchen Fan-Meinungen zufolge sogar besser funktioniert als die offiziellen Mehrspielerfunktionen im aktuellen **SimCity**. Auch **Die Sims** erfreuen sich großer Beliebtheit in der Mod-Community. Hier sind es vor allem neue Outfits, Skins, Haustiere oder Möbel, die etwa unter [www.thesimsresource.com](http://www.thesimsresource.com) für alle drei Sims-Teile kostenlos zum Download bereitstehen.

prinzip. In **SimSafari** dürfen Kids einen Tierpark gestalten und leiten, **SimTunes** lässt uns spielerisch Songs schreiben, bei **SimGolf** dreschen wir Golfbälle über selbst erschaffene Kurse. Die Aufzählung lässt es schon erahnen: Mitunter wirken die Szenarien



ziemlich weit hergeholt, oft leidet die Qualität. Mitte der 90er-Jahre gerät das bis dahin unabhängige Studio finanziell in unruhige Gewässer, weil die nach wie vor erfolgreiche Hauptserie die Verluste der zahlreichen (und oft extern produzierten) Ableger nicht ausgleichen kann. Rettung naht 1997 in Gestalt von Electronic Arts. Obwohl die Nachricht über den Kauf von den Fans mit gemischten Gefühlen aufgenommen wird, ist Wright zufrieden: »Auf gewisse Art hat mir die Übernahme meine gestalterischen Freiheiten zurückgegeben. Ich war bei Maxis im Vorstand und das bedeutet eine Menge Einschränkungen und Regeln. Danach hatte ich den Kopf wieder frei.« Wie viel Vertrauen die neuen Besitzer dem Spiele-Entwickler Will Wright vorschießen, zeigt sich daran, dass er sein nächstes großes Projekt weitgehend ungestört verfolgen darf: **Die Sims**. Das neue Wright-Spiel wird nicht nur von den Managern bei EA argwöhnisch beäugt. Auch bei GameStar sind wir uns in Vorabberichten alles andere als sicher, ob die ungewöhnliche Lebenssimulation den Geschmack der Spieler trifft. Am Ende allerdings überzeugt die Qualität, und **Die Sims** werden für EA zum unerwarteten Ver-

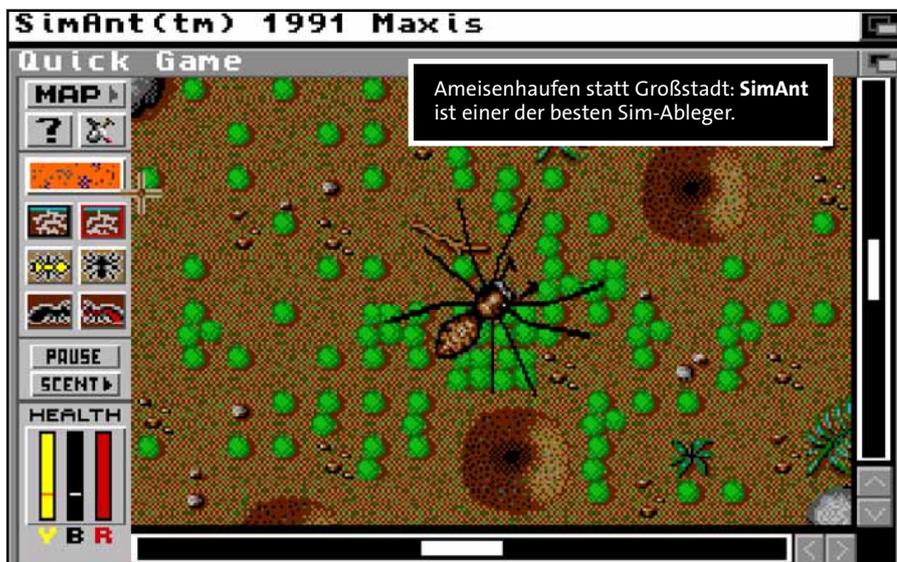
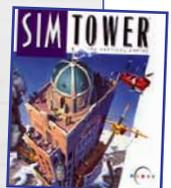
kaufsrenner. Inzwischen hat der Ableger mit weit über 100.000 Millionen verkauften Exemplaren der drei Hauptspiele nebst etlicher Erweiterungen seinen Urhahn überholt. Will Wright hat zum zweiten Mal das erfolgreichste Spiel aller Zeiten erschaffen.

Dabei ist das Erfolgsgeheimnis der »Little Computer People« im Prinzip das gleiche wie das der Bürgermeistersimulation: Maxis stellt uns einen gigantischen Experimentierkasten zur Verfügung, in dem wir uns nach Herzenslust austoben können. Wir hätscheln und päppeln unsere Sims, beobachten sie im Alltag, sehen sie heranwachsen, die erste Liebe finden, helfen ihnen im Job und im Haushalt, verschönern ihre Anwesen, kurz: Wir führen ein zweites, virtuelles Leben. **Die Sims** vereint Rollenspiel, Aufbau-Simulation und Strategie und würzt die Mischung mit sozialen Elementen. Freilich



**Mein Favorit: SimTower**  
 Michael Graf  
 Mitglied der Chefredaktion  
[micha@gamestar.de](mailto:micha@gamestar.de)

Seit **SimTower** sehe ich Wolkenkratzer mit anderen Augen. Nicht wegen der architektonischen Leistung, Stahlträger und Betonplatten kann doch jedes Kleinkind stapeln. Ich bewundere die Logistik: Tausende Menschen wandern täglich von Stockwerk zu Stockwerk, wohnen hier, arbeiten dort, essen wieder woanders. Doch wie kommen sie so schnell von A nach B? **SimTower** war für mich ein vertikales Transport Tycoon, stundenlang grübelte ich über dem Aufzugssystem und haderte, welcher Lift denn nun welche Stockwerke wo verbinden sollte. So spielt **SimTower** in einer Liga mit **Bridge Builder**, seit dem ich Brücken mit anderen Augen sehe. Genau das sollen Lernspiele leisten: Die Augen öffnen für Dinge, die man nie beachtet hat. Nun bräuchte ich nur noch ein **SimArchitect** um mein Hochhausbauer-Vorurteil zu widerlegen.



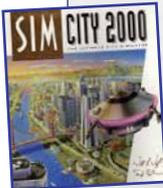


### Mein Favorit: SimCity 2000

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Was habe ich das allererste Sim City rauf und runter gespielt. Und was habe ich mich gerade deshalb auf den Nachfolger Sim City 2000 gefreut. Aber mit diesem Spiel verbindet mich eine innige Hassliebe. Weil es mich sprichwörtlich wie den Ochsen vorm Berg stehen ließ. Vor vielen Bergen. Denn erstmals gab es in einem Sim City unebene Gebiete – was mich regelmäßig zur Weißglut trieb. Ich wollte flache Karten. Auf einem Hollywood-Hills-Verschnitt kann doch keiner schöne Städte bauen! Und das

Einneben kostete unverschämt viel Geld. Ich hab's trotzdem gemacht, was zwar enorm viel Zeit verschlungen hat, aber anschließend ein so befriedigendes Gefühl in meiner Bürgermeisterseele hinterließ, dass ich mich noch heute gern daran erinnere.



funktionieren nicht alle beschriebenen Aktivitäten bereits im ersten Teil. So waren wir beim Original in den heimischen vier Wänden der Sims gefangen und mussten minutenlang Däumchen drehen, während unser Alter Ego auf der Arbeit das nötige Kleingeld für die neue Badewanne verdiente. Über die beiden Nachfolger und diverse Addons decken Maxis und EA aber im Laufe der Zeit jeden erdenklichen Lebensbereich ab. Für den Publisher erweist sich das als Lizenz zum Gelddrucken: Allein für das Erstlingswerk folgen sieben Erweiterungen. Teils allerdings bringen die Erweiterungen wenig mehr als ein paar zusätzliche Gegenstände und Schauplätze, und manche Spieler sind vom Überangebot bald ebenso genervt wie die GameStar-Tester. Kurios: Je weiter sich die Erfolgsspirale dreht, desto mehr treten die eigentlichen Schöpfer von Maxis im Hintergrund. Das Maxis-Logo auf den Verpackungen schrumpft mit jeder Folge, bis es schließlich mit dem Addon **Vier Jahreszeiten** für **Die Sims 2** völlig verschwindet. Erst für das neue **SimCity** holt EA die Marke wieder aus der Versenkung. Auch

Will Wright klinkt sich nach der Fertigstellung von **Die Sims 2** aus und widmet sich dem bereits erwähnten **Spore**: »Ich glaube, für mich hält das Interesse an einem bestimmten Spiel oder Thema ungefähr zehn Jahre vor. Nach SimCity 2000 hatte ich erst Mal genug von Straßenschluchten und mit SimCity 3000 hatte ich nur noch wenig zu tun. Bei Die Sims war es ähnlich. Nach rund zehn Jahren war es wirklich mal Zeit für neue Leute mit neuen Ideen.«

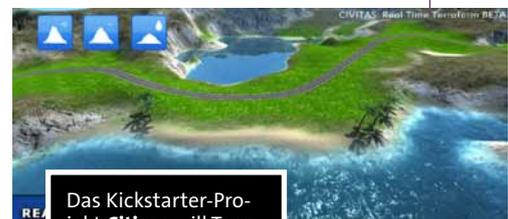
### »Meine größte Enttäuschung«

Wo viel Licht ist, da finden sich aber auch ein paar Schatten. Im Laufe der Jahre haben uns nicht alle Wright-Projekte überzeugt. **SimEarth** und **Spore** haben wir bereits angeführt, denen können wir aber noch viele positive Aspekte abgewinnen. Den Tiefpunkt seines Schaffens dürfte Wright, der in seiner Freizeit Kampfroboter bastelt, allerdings 1996 mit **SimCopter** erreicht haben – zum Glück der einzige Eintrag seiner Biographie, den man mit einiger Berechtigung als Totalausfall bezeichnen kann. Wie der Titel unschwer erraten lässt, handelt es sich bei **SimCopter** um eine Hubschraubersimulation, quasi eine zeitgemäße Neuaufgabe seines Erstlingswerks **Raid on Bungeling Bay**. Das einzig interessante Feature: Wir dürfen darin Städte durchfliegen, die wir zuvor in **SimCity 2000** konstruiert haben. Allerdings gibt es für uns fast nix zu tun: Hier mal ein Krankentransport, dort mal eine Verkehrskontrolle – klingt spannender, als es tatsächlich ist. Die gruselige Optik gibt dem Ableger schließlich den Rest. So ist **SimCopter** das einzige Spiel aus der fast 30 Sprösslinge zählenden Familie (plus Addons), das heute wirklich keinen Blick mehr wert ist. Wright selbst bezeichnet **SimCopter** als »meine größte Spiele-Enttäuschung« und fügt hinzu: »Es hätte so viel besser werden können – besonders die Grafik.« Das Debakel sei ihm aber verziehen, denn schließlich verdanken wir dem Amerikaner nicht nur die legendäre **Sim**-Serie, sondern auch indirekt eine ganze Reihe von Nachahmern und Trittbrettfahrern, die von **SimCity** und Co. wesentlich beeinflusst wur-

den. Die Liste reicht von direkten Rivalen wie **Caesar** über deutsche Aufbau-Hits wie die **Anno**- und die **Siedler**-Serie bis hin zu Wirtschafts- und Verkehrssimulationen im Stil von **Transport Tycoon**. Manche davon sind komplexer, andere schöner, wieder andere fantasievoller oder innovativer als die Originale. Aber nur wenige erreichen den einzigartigen Charme von Wrights eigenen Schöpfungen. Wir wissen zwar nicht, wie

der nächste Geniestreich von William Ralph Wright aussehen wird. Aber wir sind uns beinahe sicher, dass wir ihn genauso gerne spielen werden wie seine bisherigen Werke auch – weil wir nirgendwo so viele Freiheiten genießen und unsere Kreativität so unbeschwert ausleben können wie mit Wrights **Sim**-Spielen. Rüdiger Steidle / JG

### SimCity-Konkurrenten



Das Kickstarter-Projekt **Civitas** will Terraforming erlauben.

Große Karten, durchschnittliches Spiel: **Cities XL**.



Überraschenderweise ist das Städtebau-Genre nur spärlich besiedelt. Lediglich auf mobilen Plattformen wie iOS und im Browser-Bereich tummeln sich einige **SimCity**-Rivalen. Die einzigen vollwertigen PC-Herausforderer in jüngeren Jahren stammen vom französischen Studio Monte Cristo: **City Life** und dessen Nachfolger **Cities XL**. Beide allerdings fielen im GameStar-Test mit Wertungen von 66 und 62 Punkten durch. Genrefans können aber hoffen: Auf Kickstarter sammelt noch bis Ende März eine Gruppe ehemaliger Mitarbeiter von Gearbox, THQ und Day 1 Studios die nötige finanzielle Unterstützung für **Civitas**. Das Städtebauspiel will vor allem mit jenen Features punkten, auf die Maxis im jüngsten **SimCity** verzichtet hat: Terraforming, Modding-Support und Siedlungszonen. Außerdem wollen die Entwickler keine Online-Anbindung erzwingen, **Civitas** soll also auch offline spielbar sein. Ob das Projekt allerdings Wirklichkeit wird, ist ungewiss. Zum Redaktionsschluss hatte die Kampagne gerade mal ein Drittel des selbstgesteckten Ziels erreicht. Ausgang offen.

Kein Sim-Titel, aber trotzdem ein typisches Will Wright-Spiel: **Spore**.

