

Cities in Motion 2

+ Stärken

- + große Städte
- + viele Fahrplan-Einstellungen
- + umfangreicher Streckenbau ...

- Schwächen

- ... der teils viel zu fummelig ist
- hässlicher als der Vorgänger
- Fehler in der Simulation
- Multiplayer-Probleme

Nach dem gelungenen Vorgänger fährt sich diese Verkehrssimulation selber an die Wand. Fast könnte man meinen, sie sei überhastet veröffentlicht worden, um schnell noch frustrierte SimCity-Spieler abzugreifen. Von Martin Deppe

Genre: Verkehrssimulation Publisher: Paradox Interactive Entwickler: Colossal Order (Cities in Motion, GameStar 11/04: 80 Punkte)
Termin: 2.4.2013 Spieler: 1-6 Sprache: Deutsch, Englisch, Tschechisch, Polnisch Preis: 20 Euro

GameStar.de/Quicklink/8286

Auf DVD: Test-Video



ch, hätte es doch nur den ersten Teil gegeben! Das gilt im Kino für **Matrix** und **Highlander**, am PC für **Elite** – und **Cities in Motion**. Denn die

Verkehrssimulation, die uns vor zwei Jahren noch so positiv überraschte, bringt uns auch in **Cities in Motion 2** zum Staunen. Nämlich darüber, wie man so dermaßen konsequent Stärken weglassen und Schwächen ausbauen kann. Aus echten Metropolen wie Berlin oder Amsterdam wurden graue, namenlose Städte. Der hübsche Modellbahn-Look mit vielen Hinguckern (Riesenrad am Wiener Prater, Eisenbahnen) wich Betonwüsten, die zwar interessante Straßenzüge auffahren, aber furchtbar langweilig und generisch aussehen.

Grafik ist mir egal, mögen da die Simulations-Fans rufen, dafür simuliert **Cities in Motion 2** doch komplexe Tagesabläufe, und wir dürfen alle Fahrpläne feintunen. Mit Rush Hour morgens und abends, abgespeckten Nachtfahrplänen und neuerdings auch Wo-

chenend-Verkehr, also weniger Berufspendlern, dafür mehr Fahrgästen Richtung Park und Oper. Stimmt alles – aber wenn das schon simuliert wird, würden wir es auch gerne richtig sehen. Im ersten **Cities in Motion** konnten wir auf dem ersten Blick erkennen, ob wir genug Fahrgäste zur Achterbahn schaufeln, denn dort herrschte entweder Hochbetrieb oder gähnende Leere. Und bei **Cities in Motion 2**? Da gibt's weder Achterbahn noch Hochbetrieb, sondern nur die gähnende Leere. Sogar potenzielle Hingucker wie ein Baseballstadion degenerieren zur Kulisse, wenn selbst samstags und sonntags keine Spieler auf dem Rasen zu sehen sind – obwohl sichtbar Leute in die Arena strömen.

Okay, lassen wir die maue Grafik und Atmosphäre mal weg – wie sieht's denn mit dem reinen Simulationsaspekt aus? Schafft **Cities in Motion 2** das, was zuletzt **SimCity** verweigert hat, nämlich einen echten Tagesablauf seiner Bewohner zu schaffen? Die Antwort: jein. Grundsätzlich ist das Verhalten realistischer als bei den Sims. Unsere Bewohner,

! Steam-Pflicht

Cities in Motion 2 nutzt Valves Online-Plattform Steam. Sie müssen dort ein Benutzerkonto anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Deshalb lässt sich die Verkehrssimulation auch nicht mehr weiterverkaufen.

nennen wir sie mal Cims, haben einen festen Wohnsitz und Arbeitsplatz. Wenn unsere Busse und Bahnen sie zügig, bequem und preisgünstig vom Wohnhaus zum Arbeitsplatz und zurück bringen können, steigen die Cims vom Privatwagen auf unsere Straba um. Das Spiel berücksichtigt sogar Schichtarbeit – ein Teil der Arbeiter fährt abends zur Fabrik, malocht acht Stunden und pendelt morgens zurück. Alles super also? Leider nein. Immer wieder beobachten wir zum Beispiel Cims, die von einer Sekunde zur nächsten an ihren Zielort beamten. Und es kommt noch krasser: Wie im Vorgängerspiel sausen gerne mal Polizei- und Feuerwehr-

Depotzwang: Neuerdings müssen alle Strecken mit einem Depot verknüpft sein, dort werden die Fahrzeuge gewartet. Das macht das Streckenverlegen und Fahrplan-Optimieren noch kniffliger.



Hier wird die U-Bahn zur Hochbahn.

Cities in Motion 2 vs. SimCity

Obwohl **SimCity** (linke Spalte) ein Aufbauspiel und **Cities in Motion 2** (rechts) eine Verkehrssimulation ist, haben beide viel gemeinsam. Aber wer dominiert welche Disziplin?

wagen durch die Stadt. Vor zwei Jahren löschten sie noch Brände oder halfen bei Verkehrsunfällen, es gab Staus und genervte Bewohner. Und heute? Als wir einen Feuerwehrwagen per Verfolgerkamera durch die ganze Stadt begleiten, staunen wir am Zielort nicht schlecht: Blaulicht und Martinshorn gehen aus, und aus dem Wagen steigt ein schlipfbewehrter Angestellter, der für acht Stunden in seinem Bürogebäude verschwindet. Der Feuerwehrwagen wird solange unsichtbar, zum Feierabend taucht er wieder auf, und der Angestellte fährt heim – immerhin ohne Blaulicht und Sirene. Ein Einzelfall? Mitnichten: Jedes einzelne Einsatzfahrzeug dient quasi als Privatwagen, wir beobachten ein Polizeiauto, das einen Arbeiter im gelben Blauemann zur Fabrik bringt, und weitere Feuerwehrwagen, aus denen ein Rentner oder Student klettert. Immerhin fahren die Blaulicht-Kisten realistisch vorsichtig über rote Ampeln – stehen aber auch wie bei **SimCity** im Stau, weil ihnen kein Mensch Platz macht.

Mit Blaulicht auf Schicht

Okay ... Grafik und Atmosphäre sind schlechter als im ersten **Cities in Motion**. Die Simulation funktioniert auch nicht so ganz richtig. Aber hey, das Streckenbauen, das Austüfteln von Fahrplänen, das macht doch bestimmt Spaß? Leider abermals jein. Von den fünf Fahrzeugtypen Bus, Straßenbahn, Wassertaxi, U-Bahn und Oberleitungsbus (der die Hubschrauber aus dem Vorgänger ersetzt) lässt sich exakt ein Transportmittel schnell und unkompliziert auf die Strecke schicken: die hundsnormalen Busse. Depot errichten, Haltestellen verteilen, Haltestellen zu einer Strecke verbinden, fertig. Alle anderen, also vier von insgesamt fünf, treiben uns beim Anlegen in den Wahnsinn, wenn wir in den unübersichtlicheren Innenstädten bauen, mit interessanten Häuserschluchten, Einbahnstraßen, Über- und Unterführungen.



★★★

Stadtgröße

★★★



Hier hat **Cities in Motion 2** die Nase vorn – aber so was von. Im Bild sind mehrere Stadtteile zu sehen, jeder einzelne ist größer als eine komplette **SimCity**-Stadt.



In **SimCity** müssten wir schon mehrere Regionen parallel bebauen, um an die gleiche Gesamt-Stadtgröße zu kommen. Echtes Großstadt-Feeling kommt so nicht auf.

★★★

Atmosphäre

★★★



Triste Städte, kaum besondere Gebäude, selbst am Wochenende verwaiste Baseball-Stadien – hier herrscht tote Hose. Da war im Vorgänger deutlich mehr los.



Maxis' Städte wirken lebendiger. Es gibt viel zu sehen, schon um die kleinste Hütte toben Kinder. Städte lassen sich spezialisieren, etwa zur Kasino-Glitzerwelt.

★★★

Simulation des Verkehrs

★★★



Das Verkehrsverhalten ist nachvollziehbar: Fahrzeuge und Fußgänger halten an roten Ampeln, Busse nutzen ihre Spuren. Doch Feuerwehr und Polizei sind nur Staffage.



Probleme: Müllwagen fahren im Pulk, die Feuerwehr kann nur einen Brand pro Feuerwache anfahren, Fahrzeuge nutzen immer den kürzesten Weg, nicht den besten.

★★★

Fahrzeuge

★★★



Schwach für eine Verkehrssimulation: Es gibt zwar Autos, Lkws und Motorräder, dafür sind »neutrale« Flugzeuge und Züge rausgeflogen, die Atmosphäre brachten.



Stark für ein Aufbauspiel: Hier fahren Busse, Züge, Schiffe, selbst Flugzeuge gibt es. Auch wenn die alle nur indirekt steuerbar sind, machen sie das Spiel lebendiger.

★★★

Simulation der Bewohner

★★★

Hier haben Bewohner ein echtes Leben: feste Wohnung, fester Arbeitsplatz, erreichbar im Auto, zu Fuß – oder mit unseren Verkehrsmitteln. Allerdings erleben wir auch Aussetzer, darunter Teleport-Cims.

SimCity schummelt, dass die Schwarte kracht. Sims haben keinen festen Wohnsitz oder Arbeitsplatz, sie suchen sich jeweils die nächste Stelle – nur eine von vielen Betrügereien der Bürger-Simulation.

★★★

Bedienung

★★★

Umständlich, fummelig, kleinteilig – jeder zweite Klick ist hier eigentlich überflüssig. Das konnte der Vorgänger deutlich besser! Immerhin dürfen wir jederzeit speichern. Auf unserem EIGENEN Computer.

Unkompliziert, intuitiv, durchdacht – mit wenigen Klicks entstehen Viertel, Bahnhöfe, Buslinien. Knackpunkt: Freies Speichern ist nicht möglich, stattdessen wandert der aktuelle Stand der Stadt in die Cloud.

10 Sterne

Endstand

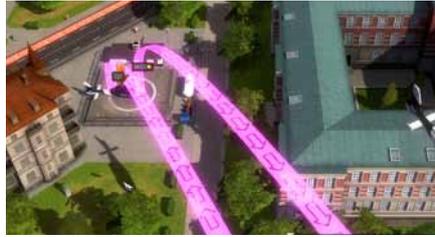
11 Sterne

Der Vorgänger

Ärgerlich: Viele Stärken des ersten **Cities in Motion** von 2011 sind verschwunden. Ein Überblick.



Echte Städte und historische Entwicklung: Berlin, Wien, Amsterdam, Helsinki dienten als Kulisse, wir schalten in jeder Ära Fahrzeuge frei – 1925 etwa Straßenbahnen.



Hubschrauber: schnell, unkompliziert – und teuer. Zumal sie immer pendelten, auch ohne Passagiere an Bord. Im Nachfolger sind die Helis komplett rausgefliegen.



Mehr los: Wenn wir zum Beispiel den Wiener Prater gut bedienten, herrschte dort Action – das berühmte Riesenrad rotierte, über die Achterbahn sausten Gondeln.



Echte Feuerwehr, echte Polizei: Brände konnten wegen der Löscharbeiten Staus verursachen, genauso wie Verkehrsunfälle. Nun gibt es nur noch Alibi-Einsatzwagen.



Mehr Verkehr: Eisenbahnen, Flugzeuge oder Hafenschlepper belebten die Welt mit Modellbau-Charme. Bahnhöfe oder Flughäfen ließen sich ans eigene Netz anbinden.



Fluffiger zu steuern: Wassertaxis brauchten keine Wegpunkte, um Land (böse) und Wasser (gut) zu unterscheiden. Auch die anderen Linien waren einfacher anzulegen.

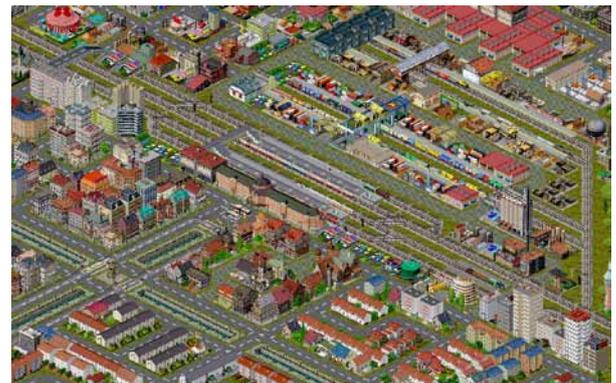
Warum Wahnsinn? Erstens: Weil wir Straßenbahnschienen und O-Bus-Oberleitungen immer nur bis zur nächsten Kreuzung verlegen können. Eine schnurgerade Verkehrsachse von A im Norden bis B im Süden legen wir also nicht mit zwei Klicks, sondern mit 32, wenn 30 Kreuzungen dazwischenliegen. Spontan hassen wir die großen Städte – dabei hat das Elend nicht mal angefangen, denn es folgt zweitens: Wenn Schienen und Oberleitung endlich verlegt sind, müssen wir die Haltestellen verteilen. Logisch. Um mehr Übersicht zu kriegen, wo wir den besten Einzugsbereich abgreifen, zoomen wir weiter heraus – und sehen die Schienen oder Leitungen nicht mehr, die schon in der Nahansicht nur ein Pixel breit sind, beim Rauszoomen ganz verschwinden. Hilfsmittel wie farbige Linien gibt's nicht, also müssen wir ständig raus- und reinzoomen. Aber es geht noch weiter: Drittens müssen wir nämlich wieder alle Haltestellen miteinander verbinden, und wehe, irgendwo fehlt

ein Stückchen Schiene oder Leitung – dann gibt's zwar einen Möööp-Sound, aber keinen Hinweis, wo die Lücke klafft. Also raus aus dem Linienmenü, rein ins Baumenü, Leitungsstück ergänzen, wieder ins Linienmenü. Sogar bei den Wassertaxis müssen wir die Linien umständlich legen: Das Spiel meckert sofort (Möööp!), sobald wir zwei Stege verbinden wollen, zwischen die ein Stück Land ragt. Die Schiffe fahren nämlich stumpf geradeaus von Punkt zu Punkt, also nicht selbstständig um Küstenlinien herum – es gibt keine automatische Wegfindung. Ergo müssen wir im Baumenü unsichtbare Wegpunkte aufs Wasser setzen und die Boote so ums Ufer herumführen. Das ist einmal zwar schnell erledigt, doch wenn die Strecke rund um eine Insel führen soll, summieren sich die unnötigen Klicks. Blöder geht's kaum. Dachten wir.

Doch dann kommt die Paradedisziplin: der Bau einer U-Bahn. Schon im ersten **Cities in Motion** war das nervig, doch der Nachfolger toppt das noch. Dabei fängt alles so gut an: Wir können die Bahngleise mit den beiden Bild-rauf- und -runter-Tasten fast meterweise absenken (U-Bahn) oder erhöhen (Hochbahn auf Stelzen) und beides kombinieren, die Tunnelleinfahrten setzt das Spiel automatisch. Doch dann tritt eine Neuerung in Aktion, die für alle Fahrzeugtypen gilt, bei der U-Bahn aber zu spontanen Wutausbrüchen führt: Jede Linie braucht jetzt eine Depotanbindung, also eine Halle für die Wartung der Fahrzeuge. Weil aber alle Depots nur ein einziges Tor haben, können wir nicht einfach eine Rundstrecke bauen, die auf der

Simutrans - die Gratis-Alternative

Bereits seit 1997 punktet die Gratis-Verkehrssimulation **Simutrans** bei Genrefans, seitdem wird sie ständig erweitert. Komplexe Passagier- und Güterkreisläufe mit verschiedensten Transportmitteln, unterschiedliche Epochen und zahlreiche Grafiksets vom Comic-Look bis zur Science-Fiction-Optik machen das kostenlose Spiel zum Geheimtipp. Unter www.simutrans.de finden Sie alle Dateien, Tutorials und eine freundliche Community, die auch bei der langen Einarbeitungszeit hilft.



Für die neuen O-Busse verlegen wir die Oberleitungen selber – wie bei den Straßenbahnschienen eine sehr fummelig-fitzelige Angelegenheit.



einen Depotseite herausführt und auf der anderen wieder herein – nein, wir brauchen entweder ein sündteures zweites Depot oder müssen einen Streckenkringel legen, der wieder in das erste hineinführt – und zwar da, wo sie auch herausgeht.

Denn blöderweise können die U-Bahnen, anders als in Wirklichkeit, nicht rückwärts fahren, wir müssen eine Schleife bauen. Und die braucht Platz. Sehr viel Platz. Denn die Steigung darf nicht zu steil, die Kurve nicht zu eng, die Schiene nicht zu dicht an einer anderen Straßenkreuzung sein. Oft müssen wir sogar vorhandene Straßen abreißen, um die Linie irgendwie doch noch ins Depot zu quetschen. Es gibt zwar eine Undo-Funktion, aber die gilt nur für noch nicht bestätigte Streckenabschnitte, also den Planungsmodus. Bereits gebaute Gleise und vor allem teure Depots müssen wir abreißen, wenn unsere Wunschstrecke nicht machbar ist – was man immer erst zu spät merkt. Fieserweise muss man schon im (ohnehin dürftigen) Tutorial am Ende eine funktionierende U-Bahn bauen. Ein Blick in die Foren zeigt, wie viele Spieler schon daran verzweifeln, sogar Veteranen aus dem ersten Teil. Der Notnagel: Zwei Depots bauen, rund hundert Meter Abstand reichen. Dazwischen die verlangten drei Haltestellen anlegen. Die Bahn hält dann zwar alle 25 Meter, aber das Missionsziel ist erfüllt...

Der Simulationsteil ist gelungen – meistens

Okay... also Grafik und Atmosphäre sind schlechter als früher. Simulation funktioniert auch nicht so ganz richtig. Streckenbau macht einen gern mal kirre. Aber die Kampagne ist doch bestimmt ...? Nein, ist sie nicht. Sie ist lang, sie ist fordernd, es gibt viel zu tun. Aber sie ist langweilig. Und ungenau. »Erreiche X Prozent Netzabdeckung« ist nicht wirklich aufregend, zumal der Begriff »Netzabdeckung« alles Mögliche bedeuten kann, zum Beispiel die Fläche, wie beim Handy. Gemeint ist aber die Zahl der transportierten Cims im Verhältnis zur Einwohnerzahl. Glauben zumindest die meisten Spieler. Aber auch da gehen die Meinungen in den

Foren auseinander, genauso wie beim Bau des idealen Streckennetzes. Die einen schwören auf möglichst viele und unterschiedliche Verkehrsmittel, weil die Cims »Umsteigen spannend finden«. Andere bauen ausschließlich U-Bahnen. Wieder andere (wir auch) haben die Erfahrung gemacht, dass kein Schwein den Bus von einem Wohnviertel zum Industriegebiet nahm, nicht mal zu Spott-Ticketpreisen. Als wir die Linie komplett löschen und bei exakt gleicher Streckenführung eine Straßenbahn anlegen, rennen uns die Cims trotz teurerer Fahrkarten die Türen ein – hallo, geht's noch?

Was uns zu einer letzten bahnbrechenden Neuerung in **Cities in Motion 2** bringt: Alle Fahrzeuge lassen sich jetzt auch überfüllen. Beeindruckend – auch wenn wir 100 andere Dinge lieber erlebt hätten. Martin Deppe / GR



Endstation Sehnsucht

Martin Deppe,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Warum ist es so schwer, eine gute Verkehrssimulation zu bauen? Cities in Motion war so nah dran, vor zwei Jahren habe ich ihm eine 80er-Wertung um den Hals gehängt. Umso größer das Entsetzen über den Nachfolger. Denn der macht fast alles schlechter: Das Modellbahn-Flair ist namenlosen Einheits-Städten gewichen. Es gibt weniger Fahrzeuge (17 statt über 30!). Das Verlegen von Straßenbahnschienen und Oberleitungen ist so umständlich, dass ich lieber fünf Buslinien baue als eine Straßenbahnstrecke, auch wenn's wirtschaftlich Humbug ist. Wenn die Simulation dahinter wenigstens konstant gut funktionieren würde – aber auch die hat Aussetzer (Feuerwehr, »Beamen« von Bewohnern). Verbesserungen gibt es hingegen kaum, sie richten sich vor allem an Fahrplan- und Kostenoptimierer, die gern an Taktzeiten und Ticketpreisen feilen und sich über die neuen Tarifzonen freuen. Also: Falls Sie das erste Cities in Motion noch nicht kennen, kann ich es wärmstens empfehlen. Beim zweiten sollten Sie zumindest die ersten, bereits angekündigten Patches abwarten. Denn vor allem bei der Bedienung gibt's viel Luft nach oben.



Wer mag, kann die Fahrpläne für Werktage, Wochenenden, Tag und Nacht optimieren. Ist aber nicht zwingend nötig.

TERMIN 2.4.2013 (Steam), 12.4.2013 (Box) PREIS 20 Euro USK ab 0 Jahren

Cities in Motion 2

Verkehrssimulation

Publisher Paradox
Entwickler Colossal Order
Sprache D, E, Tschechisch, Polnisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, PDF-Handbuch mit 32 Seiten
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS: »Fummel-Bedienung und Fehler in der Simulation nerven immer wieder.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SCENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop, Wettkampf, Teamspiel (6) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Interne Lobby MULTIPLAYER-SPASS –
WERTUNG Nicht möglich
»Massive Verbindungsprobleme machen eine Bewertung derzeit unmöglich.«

GRAFIK

- + viele unterschiedliche Gebäude + hohe Sichtweite
- grafisch deutlich schlechter als der Vorgänger
- farblos-grau - hässliches Interface

6/10

SOUND

- + passende Umgebungssounds + 5.1-Sound + gute Fahrzeugsounds
- aber auch schlechte - Abstände zur Geräuschquelle falsch berechnet - lahme, undynamische Musik

5/10

BALANCE

- + drei Schwierigkeitsgrade + Sandkasten-Modus, optional mit unendlich Geld
- Zusammenhänge oft nicht nachvollziehbar
- hohe Sackgassengefahr - schlechtes Tutorial

6/10

ATMOSPHERE

- + Tag- und Nachtwechsel, Wochenenden + hoher Zuguck-Faktor bei eigenen Fahrzeugen + Fahrgäste steigen realistisch um
- keine echten Städte mehr - lieblose Textfenster

6/10

BEDIENUNG

- + viele Statistiken + Bauen von Buslinien geht einfach ...
- ... bei Straßenbahnen und O-Bussen viel zu kleinteilig und fummelig
- Scrollen nur per Tastatur - schlecht lesbare Schrift

4/10

UMFANG

- + sehr große Städte + Kampagne und Sandkasten + insgesamt lange Spieldauer + umfangreicher Editor mit Terraforming
- + Modding möglich
- nur fünf sehr ähnliche Städte

8/10

KARTENDESIGN

- + hoher Wiederspielwert + Straßenbau, Stadt wächst mit
- + Tunnel, Brücken, Auffahrten + Fahrpläne und Preiszonen
- keine Epochen mehr - kein Einfluss der Außenwelt

7/10

KI

- + grundsätzlich glaubwürdige Simulation + funktionierende Ampeln
- + realistisches Verkehrsverhalten + Bewohner »beamen«
- Feuerwehr- und Polizeifahrzeuge als Privatwagen

7/10

EINHEITEN&GEBÄUDE

- + viele Straßentypen
- nur noch 17 teils ähnliche Fahrzeuge
- immer alle Fahrzeuge kaufbar, kein motivierendes Freischalten
- keine neutralen Flugzeuge und Eisenbahnen mehr

5/10

KAMPAGNE

- + Konkurrenzfirmen + Linien bleiben in späteren Missionen erhalten
- + zwölf lange Missionen
- teils unklare Ziele
- langweilige Aufgaben
- Nebenaufträge aus dem Generator

6/10

Macht fast alles schlechter als der tolle Vorgänger.

60

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT: 50 Stunden

ANGEBOT: ANFÜHRER

PROFIS: STANDARD C2 Duo E7400
AMD X2 6000+, Geforce 8800 GT
4,0 GB RAM, 950 MB Festplatte

OPTIMUM: Core 2 Duo E7400
X6 10000, Geforce GTX 460
8 GB RAM, 900 MB Festplatte

EINSTIEGER: MINIMUM C2 Duo E6400
AMD X2 4400+, Geforce 8800
3,0 GB RAM, 950 MB Festplatte

POPULÄRE SCHRITTENE