



Sim City

Städte der Zukunft

Mit dem Addon funktioniert Sim City endlich besser. Das würden wir gerne schreiben, es wäre aber gelogen. In Wahrheit funktioniert es immer noch nicht richtig. Von Benjamin Danneberg und Jochen Gebauer

Das ist neu

- ✦ 3 neue Spezialisierungen
- ✦ 12 neue Gebäude im futuristischen Design
- ✦ 54 neue Gebäude-Upgrades
- ✦ Megatürme mit 8 Etagen plus Dachgeschoss
- ✦ 3 neue Parks
- ✦ Magnetschwebbahn
- ✦ eine neue Katastrophe (Riesenroboter)

Genre: **Aufbau-Simulation** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (Sim City, GameStar 05/13: 75 Punkte)**
Termin: **12.11.2013** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf [GameStar.de](#)

Aufbau-Fans dürften die Versprechen der **Sim City**-Entwickler noch hinreichend im Gedächtnis sein: Tausende individuelle Sims wollte Maxis in einer realistischen und nachvollziehbaren Umgebung simulieren. Wie sich herausstellte, war das glatt gelungen. Von einer echten Simulation konnte beim Erscheinen ebenso wenig die Rede sein wie von nachvollziehbaren Zusammenhängen. Es sei denn natürlich, man findet es völlig normal, dass sich eine ganze Stadtbevölkerung den Wohnraum teilt. Inzwischen ist **Sim City** bei Update 8.0 angekommen, und mit **Städte der Zukunft** erscheint das erste kostenpflichtige Addon. Die Prämisse erinnert dabei an **Anno 2070** mit seinen Ecos und Tycoons, denn in

den futuristischen Metropolen bleibt es uns überlassen, ob wir lieber ein reiches und umweltbewusstes Utopia erschaffen oder einen schmutzigen Moloch unter der Ägide eines Megakonzerns auf die Beine stellen. Klingt spannend, leidet aber unter den gleichen Problemen wie das Hauptspiel.

Dabei ist der erste Eindruck durchaus positiv, denn die neuen Gebäude sehen toll aus.

Bauen wir im umweltschonenden Stil, dann sehen wir geschwungene Glasfassaden, futuristisch gezackte Wolkenkratzer und eine hypermoderne Magnetschwebbahn. Überlassen wir unsere Sims alternativ dem Konzern OmegaCo., dann entsteht eine neonbunt-dreckige Kloake, die direkt aus **Bladerunner** stammen könnte. Die jeweils passenden Megatürme machen die Atmosphäre perfekt: Endlich Großstadt! Endlich ...

⊕ Stärken

- + tolles Zukunftsdesign
- + neue Spezialisierungen
- + einige kleine Schwächen des Hauptspiels ausgebügelt

⊖ Schwächen

- Simulation immer noch vorgegaukelt
- weiterhin viel Zufall
- Feedback ungenau bis falsch
- kleine Karten wirken noch kleiner

den futuristischen Metropolen bleibt es uns überlassen, ob wir lieber ein reiches und umweltbewusstes Utopia erschaffen oder einen schmutzigen Moloch unter der Ägide eines Megakonzerns auf die Beine stellen. Klingt spannend, leidet aber unter den gleichen Problemen wie das Hauptspiel.



Was bisher geschah

Versio n 2.0: Probleme mit serverseitig nicht richtig verarbeiteten Städten beheben; Verbesserungen im Tourismusbereich; präzisere Schüler- und Studentenzahlen; Verbesserungen der Feuerwehr und dem Transportwesen

Versio n 3.0: Mehr Hotelmodelle; Verbesserungen am Verkehr und am regionalen Handel; Verbesserung der Geschenkfunktion; erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass Busse und Straßenbahnen stark frequentierte Haltestellen zuerst anfahren

Versio n 4.0: Sim-City-Denkmalpark für Fans, die sich das Spiel beim Release gekauft haben; neue Region; Reaktivierung der Bestenlisten, Regionsfilter und dynamischen Anpassung der Weltmarktpreise; fehlender Regen behoben; schnellere Reaktionszeit der Feuerwehr

Versio n 5.0: Handelskontrolle von Gebäuden eingeführt; Geldgeschenke kommen nun elektronisch, nicht per Transporter; Verbesserungen von Großprojekten; neue regionale Aufträge hinzugefügt; Verbesserungen an Müll- und Recyclingwagen

Versio n 6.0: Neue Region; Bedarf der Gewerbegebäude an Fracht wurde erhöht; Patch für Probleme mit unbegründetem Verlassen von Gebäuden; Verbesserungen an Datenkarten; Verbesserung der Systemleistung für Städte mit vielen Touristen

Versio n 7.0: Neues Tool zur Anhebung und Senkung von Straßen und zur Erstellung von Brücken und Tunnel; Bäume einzeln setzbar; besseres Verkehrsverhalten; Zahl der Luftschiff-Reisenden nun korrekt; Anpassungen bei Beschleunigung und Bremsen von Fahrzeugen, um den Verkehrsfluss zu erhöhen; Geldgeschenke verbessert

Versio n 8.0: Vier neue Regionen; neues Kasino; Katastrophen lassen sich abschalten; Großprojekte werden nun über alle Städte der Region synchronisiert; Berücksichtigung der Gebäudehöhe bei Gebietsausweisung eingeführt (Vorbereitung auf **Städte der Zukunft**); Recycling und Müll haben nun 24-Stunden-Service; effektivere Reaktion von Feuerwehr-Helikoptern; Bildung überarbeitet; Tourismus verbessert

Sims den Turm verlassen, weil's keine Arbeit gäbe. Inzwischen vernichten die horrenden Betriebskosten des Megatowers unser Stadtbudget in Lichtgeschwindigkeit. Eine fatale Spirale beginnt: Schrumpft die Bevölkerung, dann schrumpfen auch die Beschäftigungszahlen in den neuen ControlNet-Anlagen – was wiederum für geringeren Ausstoß an ControlNet-Einheiten sorgt, was wiederum unseren Abwassersterilisator lahmlegt, was wiederum die Schwebebahn-Stationen abschaltet, und schon haben wir einen sauberen Bankrott hingelegt.

Womit wir über Umwege beim Verkehr wären. Die erwähnte Schwebebahn beispielsweise tut quasi gar nichts, um den Verkehrskollaps zu verhindern. Trotz flächendeckender Verteilung nutzen nur knapp 10 Prozent der Bevölkerung das neue Transportmittel – der Rest steht lieber im Stau. Auch die Wegfindung bleibt mangel-



Die Akademie spart keinen Platz: Mit ihren Anbauten wachsen unsere Platzprobleme.



Die Megatürme sehen sehr schick aus, funktionieren aber in der Praxis nur leidlich, weil sich die Sims wie Trottel verhalten.

aber Moment. Kaum nämlich zoomen wir heraus, bemerken wir auch schon, dass die eigentlich gar nicht doof gedachte Lösung für die viel zu kleinen Karten im wahrsten Sinne des Wortes eine Luftnummer ist. Die gewaltigen Bauten lassen die Städte nicht größer wirken, sondern kleiner. Zwar können wir die Zahl der Einwohner durch das Stapeln von Megaturm-Modulen theoretisch deutlich erhöhen, aber die allgegenwärtigen Platzprobleme werden dadurch nicht geringer. Im Gegenteil: Wollen wir die schicke Schwebebahn

bauen, brauchen wir eine Akademie – und die frisst Bauplatz quasi zum Frühstück. Möchten wir hingegen die Megatürme mit zusätzlichen Servicemodulen ausstatten, brauchen wir außerdem noch mehrere Akademie-Anbauten – und die fressen noch mehr Bauplatz. Zudem sind die Megatürme auf acht Stück limitiert; eine reine Megaturm-Stadt können wir also auch nicht bauen. Zumal die Grundversorgung weiterhin stehen muss. Hier allerdings hilft uns die Akademie zur Abwechslung mal: Der neue Sterilisator wandelt Abwasser praktischerweise in Trinkwasser um. Müllreduzierungs- oder Energieversorgungsanlagen für die Turmgiganten erweisen sich ebenfalls als praktikisch, sparen aber im Endeffekt nicht genug Platz, als dass wir tatsächlich eine vertikal ausgerichtete Großstadt hinbekommen würden, die sich auch nach Großstadt anfühlt – und nicht nach Sim Wolkenkratzer-Darmstadt. Denn für Technologien wie den Sterilisator oder die Schwebebahn

brauchen wir eine neue Ressource, sogenannte ControlNet-Einheiten. Und um die zu bekommen, benötigen wir weitere Gebäude. Und raten Sie mal, was die fressen ...

Unterdessen ist die grundlegende Simulationsmechanik mit den neuen Türmen hoffnungslos überfordert. So funktioniert beispielsweise die Verteilung der Sims auf Arbeitsplätze anhand der Einkommenschicht immer noch nicht vernünftig. Bauen wir einen normalen Megaturm für die untere Einkommenschicht

mit einigen Apartments sowie einer Markt-Etage, dann läuft alles wie geschmiert – eine Weile lang. Plötzlich allerdings bekommen wir erstaunliches Feedback: Die Markt-Etage klagt über fehlende Kunden. Im Stockwerk darunter lassen uns die Bewohner derweil wissen, dass keine Läden in der Nähe seien. Und im Stockwerk darüber maulen die Leute, dass es sowieso viel zu wenige Läden gäbe, und ziehen aus.

»Aber ...«, wollen ihnen konsterniert zurufen, doch dann macht die Markt-Etage dicht, weil keiner zum Einkaufen kommt. Arbeiten tun die Sims übrigens auch nur widerwillig. Mal etwa jammern sie, dass sie keinen Job hätten – und weigern sich geflüßentlich, eine der über 1.000 freien Stellen in ihrer Einkommenschicht anzunehmen. »Vielleicht wollen sie ja einfach nicht weit fahren«, denken wir und bauen ihnen eine Büro-Etage. Dort zirpen anschließend die Grillen, während Tumbleweed durch die menschenleeren Flure weht und wütende

Sim Wolkenkratzer-Darmstadt

