



Viele unterschiedliche Gebäude sorgen für ein abwechslungsreiches Stadtbild – wie schon in Cities XL Platinum.



Ab dieser Zoomstufe sind Autos nur noch graue Boxen. Aber auch das war schon immer so.

Cities XXL

Nur ein Patch XXS

Städtebausimulationen sind dank Simulationslügen und nicht gehaltener Versprechen ein schwer ramponiertes Genre. Mit dem »neuen« Cities XXL kommt nun ein weiteres, trauriges Kapitel dazu. Von Benjamin Danneberg

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Focus Home Interactive** Termin: **27.1.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

TEST

Seitdem Ex-Cities-XL-Entwickler Monte Cristo im Jahre 2010 mit seinem Versuch, ein Städtebau-MMO zu bauen, kläglich gescheitert ist, geht die Geschichte des Spiels etwa so: Ein mehr oder weniger großer Patch wird als neue Version für Beinahe-Vollpreis verkauft – die Besitzer des jeweiligen Vorgängertitels werden mit einem 50%igen Rabatt »belohnt«. Während beim bisherigen Spielrecycling immerhin einige sichtbare Veränderungen am Spiel an sich festzustellen waren, ist Publisher Focus Home Interactive nun endlich auf dem Gipfel der Dreistigkeit angekommen: Cities XXL ist (nur ein klein wenig verkürzt ausgedrückt) Cities XL Platinum mit einer neuen Benutzeroberfläche. Entschuldigung, das war ungenau: mit einer neuen Benutzeroberflächenfarbe!

Fast nicht gelogen

In der Ökonomie besagt das Minimalprinzip, dass mit möglichst geringen Mitteln ein festgelegtes Ziel erreicht werden soll. Focus Home Interactive minimiert den Aufwand für spielerische Mehrwerte mit ihrem »neuen« Titel gegen Null. Immerhin lügen sie nicht, zumindest nicht in der Pressemitteilung, die von einer »Verbesserung der klassischen XL-Erfahrung« spricht und davon, dass alle Features der XL-Version enthalten sind.

Stimmt, sind sie. Liest man allerdings die offizielle Webseite, glaubt der potenzielle Kunde, eine neue Version des Städtebaui-

tels kaufen zu können. Und auch auf Steam fehlt der Hinweis darauf, dass hiermit nur das XL-Erlebnis erweitert wird. Überall wird stattdessen mit den über 1.000 Gebäuden und Strukturen geworben – die es auch schon im Vorgänger gab. Verbesserte Performance durch eine verbesserte Engine, neue Maps und Landschaften sowie neue, ökologische Features sollen XXL angeblich zur umfangreichsten, größten Städtebausimulation machen, die die Grenzen der Stadt bis an die »Spitze der Vorstellungskraft« ausdehnt. Nun, maßlose Übertreibung ist in der Branche gang und gäbe und leider

nicht strafbar. Und die Cities-Macher behaupten auch nirgends, ein völlig neues Spiel entwickelt zu haben. Aber sie betreiben Bauernfängerei, weshalb es völlig zu Recht negative User-Bewertungen hagelt. Schon der Name, der beim Mouse-Over über Cities XXL in der Taskleiste angezeigt wird, lässt vermuten, dass hier was faul ist: Da steht nämlich ganz frech Cities XL.

Maximalmarginal

Die Veränderungen am Spiel sind – das muss man deutlich sagen – marginal. Im Falle des User Interface wurde das Spiel sogar ver-



Das Interface sieht jetzt aus, wie von Amateuren gemacht: Schwarze Textkästen mit schlechter Formatierung sind ein deutlicher Rückschritt zum Vorgänger.



Das ist Wucher!

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Das Spiel ist bis auf wenige Änderungen das gleiche wie der Vorgänger. Die Veränderungen sind marginal, sodass man bei einem Preis von 40 Euro nicht anders kann, als von Wucher zu sprechen – denn das gleiche Spiel gibt's unter dem Namen XL-Platinum für die Hälfte. Jetzt bekomme ich eine Benutzeroberfläche, die schlimmer ist als die vorhergehende, immer noch Texte hat, die nicht in die Textfenster passen, und insgesamt absolut stümperhaft aussieht.

Sind eine neue Oberfläche, etwas bessere Performance und eine Handvoll neuer Gebäude 40 Euro wert? Auf keinen Fall, vor allem wenn es das beinahe gleiche Vorgängerspiel für die Hälfte gibt. Die Praxis von Focus Home Interactive, Patches der Kleidergröße XXS zu Beinahe-Vollpreisen zu verkaufen, darf nicht Schule machen. Lassen Sie sich nicht für dumm verkaufen, zumal mit Cities: Skyline bald ein neuer vielversprechender Hoffnungsträger am Horizont der Städtebausimulationen erscheint.

schlimmbessert: Anstelle der blauen, einigermaßen grafischen UI-Darstellung in XL-Platinum ist die Benutzeroberfläche jetzt durch flache, schwarze, konturlose Hintergründe ersetzt worden, nichts weiter als schlicht-hässliche Textfenster, die oben drein meistens aussehen wie von Amateuren programmiert. Es wurde sich nicht einmal die Mühe gemacht, den Text überall passend zu den Fenstern zu gestalten, teilweise steht der Text querbeet. Ja, das steigert die Performance!

Was uns zu der besseren Leistung führt. In unserem Test ließ sich im Vergleich zum Vorgänger eine zumindest gefühlte Verbesserung feststellen. Trotzdem dauert es eine Weile, bis die Autos geladen werden, wenn man schnell hereinzoomt. Ebenso werden die Autos wie im Vorgänger beim Herauszoomen zu hässlichen grauen Boxen, und das schon ziemlich früh. Und schon bei kleinen Städten um die 30.000 Einwohner re-

gistrieren wir ab der mittleren Zoomstufe immer noch Ruckler bei schnellen Kamerafahrten. Allerdings nicht ganz so stark wie noch in Cities XL Platinum. Laut unserem Taskmanager nutzt das Spiel mittlerweile mindestens zwei Kerne der CPU, es scheint also tatsächlich das entsprechende Multi-Kern-Upgrade gegeben zu haben.

In Cities XXL nur wenig Neues

Spieleerisch haben sich lediglich ein paar Details verändert, die nur langjährigen Serienkennern wirklich auffallen werden. So gibt's für Gebäude nun ein Filtermenü, das wir allerdings nie wirklich gebraucht haben. Im Infowindow von Schwerindustriefirmen können wir neuerdings ein Ökologie-Upgrade kaufen, das die Umweltbelastung verringern soll. Ob es das wirklich tut, lässt sich jedoch nicht nachvollziehen. Die Umgebungsfarbe der Umweltverschmutzungsanzeige und auch der Infotext der Firma verändern sich jedenfalls überhaupt nicht. Immerhin: Es wurden ein paar neue Gebäude spendiert (wie beispielsweise einen Händler für Elektrofahrzeuge, einen neuen Hafen und einen Frachtflughafen) – allerdings wäre das selbst für ein Addon deutlich zu wenig.

Ja, es gibt ein paar zusätzliche Maps. Man kann aber immer noch nicht nach Beschaffenheit der Karte (beispielsweise eben oder hügelig) filtern. Und das sogenannte Feintuning des Verkehrs besteht darin, dass (immer noch) keine Simulation vorhanden ist: Autos erscheinen hinter Kreuzungen oder verschwinden an solchen, ploppen auf und ploppen weg. An Kreisverkehren staut sich das fahrende Volk immer noch wie an einer Kreuzung – das ist beim Zusehen schon mehr als absurd! Der Verkehr ist genauso so beliebig wie sinnlos geblieben, denn er funktioniert nur nach irgendwelchen versteckten Variablen, die für den Stadtplaner kaum nachvollziehbar sind. Da gilt ein kleines Straßenstück mit drei Autos als verstopft, eine kilometerlange Schnellstraße, die komplett mit Fahrzeugen gefüllt ist, wird aber nur als »mittel verstopft« angezeigt? Und warum sollen wir die Straße verbreitern (was sich übrigens immer noch nur

durch Komplettabriss der gesamten Straße samt anliegender Gebäude machen lässt), wenn die Autos sowieso nach einiger Zeit verschwinden? Betätigen wir die Pause oder drehen die Spielgeschwindigkeit hoch, beeinflusst das den Verkehr auch im neuen Teil nicht – die Autos fahren gemütlich mit immer derselben Geschwindigkeit weiter. Simulation? Fehlzanzeige. Und als abschließender Running Gag für alle langjährigen Cities-Spieler: Das Riesenrad dreht sich immer noch nicht. Benjamin Danneberg

TERMIN	PREIS	USK
27.1.2015	40 Euro	ab 0 Jahren

Cities XXL Aufbaustrategie

Publisher Focus Home Interactive
Entwickler Focus Home Interactive
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

Kategorie	Notiz	Wert
GRAFIK	- bunte Spielwelt - viele verschiedene Hausmodelle - kaum Animationsvarianten (Bewohner, Fahrzeuge) - viele Bauten nicht animiert (Riesenrad!)	6/10
SOUND	- unaufdringliche Musik die gern pausiert - kaum Soundeffekte (nur beim Klick auf manche Gebäude) - Sound insgesamt spartanisch	3/10
BALANCE	- nachvollziehbare Zusammenhänge - viele Vorgehensweisen - schwer einschätzbar, wie viele Gebäude eines Typs man errichten sollte - oft zu wenig Informationen	7/10
ATMOSPHÄRE	- lebendige Nahansicht - aus der Distanz wuselige Städte (Straßenverkehr!) - Feedback nur in Textfenstern - Fahrzeuge und Sims erscheinen und verschwinden ständig	5/10
BEDIENUNG	- auch große Flächen leicht zu bebauen - teils fehlerhaftes Feedback - Brücken- und Tunnelbau etwas fummelig - neues UI mit Text- und Formatierungsfehlern	6/10
UMFANG	- verschiedene Exportgüter - viele abwechslungsreiche Gebäudetypen die im Vorgänger schon gab - eine Handvoll neue Gebäude sind zu wenig für Fast-Vollpreis	5/10
STARTPOSITIONEN	- unterschiedliche Ressourcen - verschiedene Landschaftstypen - einige neue Maps - ansonsten keine Unterschiede - Startphase immer gleich	6/10
KI	- Bevölkerungsgruppen reagieren auf Änderungen - realistische Auswirkungen Ihrer Entscheidungen - kein Eigenleben einzelner Bewohner - der Verkehr ist keine Simulation	5/10
EINHEITEN	- viele Spezial- und Bonusgebäude - Wohngebäude in unterschiedlicher Qualität und Dichte - unterschiedliche Produktionsstätten wirken sich nicht aus (Landwirtschaft!)	7/10
ENDLOSSPIEL	- riesige Städte möglich - ideal für Optimierer - keine Abwechslung durch besondere Ereignisse - keine Zwischenziele	6/10



Im Baumenü Lebensumfeld gibt es sechs neue Gebäude, darunter dieser Elektroautohändler. Allerdings passiert hier gar nichts.

