



Dieses Straßensystem soll die Zufahrt zu unserem Industriegebiet entlasten.



GameStar
für besonderes Spieldesign



GameStar
Gold-Award

Cities: Skylines

Besser als SimCity

Cities: Skylines erweist sich als beste Städtebausimulation seit Langem. Vor allem weil die Entwickler den Begriff »Simulation« endlich ernst nehmen. Von Benjamin Danneberg

Genre: **Aufbastrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order**
Termin: **10.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch, 3 weitere** Preis: **28 Euro**

Die Weltgeschichte lehrt, dass der Aufstieg einer Weltstadt stets den Abstieg einer anderen bedingt. Rom ersetzte Athen, Konstantinopel ersetzte Rom, London ersetzte Konstantinopel, New York ersetzte London – und Tampere, tja, Tampere könnte Emeryville ersetzen. Stopp, Letzteres sollten wir erklären. Im finnischen Tampere sitzt das Entwicklerstudio Colossal Order, das für Cities: Skylines verantwortlich zeichnet, eine Städtebausimulation, die uns im Test tatsächlich überrascht hat. Dabei war das Mekka der virtuellen Städteplaner doch bisher Emeryville, der Hauptsitz des Entwicklers Maxis. Dessen SimCity-Reihe erlebte ihre Blütezeit mit SimCity 2000 und SimCity 4 Deluxe. Als 2013 ein neuer Ableger mit toller Grafik und glaubwürdiger Simulation angekündigt wurde, wählte man sich endgültig auf dem Weg zum Spiele-Olymp. Was folgte, war ein tiefer Fall: Die technischen

Unzulänglichkeiten der Simulation, die den Namen kaum verdiente und dafür Hohn und Spott kassierte, winzige Städtchen und ein aufgesetzter Onlinezwang machten aus dem Städtebau-Monument Sim City ein Katastrophengebiet. Den Schlusspunkt hinter dem Abstieg gab Electronic Arts im März 2015 bekannt: Maxis wurde endgültig geschlossen. Emeryville ist untergegangen. Das neue Mekka der Bildschirmbürgermeister heißt Tampere. Dank Cities: Skylines.

Gut geklont ist halb gewonnen

Wer zum ersten Mal Skylines startet, erlebt eine Überraschung, denn das Spiel wirkt auf den ersten Blick beinahe wie ein Klon von SimCity. Der Spielzeug-Look ähnelt dem Maxis-Titel frappierend, und als die grünen Zufriedenheits-Smileys erstmals aus den Häusern aufstiegen, rieben wir uns verwundert die Augen. Aber keine Angst, die Ähnlichkeiten sind vor allem optischer Natur. Also drauflosgebaut! Das geht leicht von

der Hand, auch wenn explizite Tutorial-Missionen fehlen. Jedes Menü beinhaltet ein Hilfenfenster, in dem kurz und prägnant die wichtigsten Funktionen erklärt werden. Außerdem müssen wir zu Beginn noch nicht viel beachten, denn nur der Grundstock der städtischen Infrastruktur ist freigeschaltet.

Steam und Handel

Cities: Skylines nutzt Steam als Kopierschutz und muss vor dem ersten Spielstart online aktiviert werden. Danach läuft der Städtebau auch offline. Zum gleichen Preis wie auf Steam (28 Euro) ist Cities: Skylines auch als verpackte Ladenversion erhältlich, die zudem fünf exklusive In-game-Items enthält: einen botanischen Garten, einen Basketballplatz, ein Karussell, eine Hüpfburg und einen Hundepark. Auch diese Version muss auf Steam aktiviert werden.

Alles Weitere bekommen wir erst, wenn unsere Stadt wächst. Genretypisch starten wir mit einer Straßenverbindung zur Autobahn. Die gerade, gebogene oder frei gezeichnete Straße liefert dabei das potenzielle Baugebiet als Raster mit. Per Zonenwerkzeug legen wir fest, welche Gebäudeart wo hin soll: Wohnungen, Läden, Industrieflächen und später Büros. Wir verlegen Wasserrohre (eine entsprechende Wasserpumpe am nächsten Fluss versteht sich von selbst) und Elektrizitätsleitungen. Innerhalb eines zusammenhängenden Gebietes mit entwickelten Gebäuden sind keine Strommasten mehr nötig – alte Leitungen müssen aber von Hand abgerissen werden, weil das Spiel sie nicht automatisch überbaut.

Die frisch eingezogenen »Cims« (so nennen die Entwickler ihre kleinen Männchen) monieren sofort die mangelnde Abwasserentsorgung. Das flugs an den Fluss gezimmerte Abwasserrohr spuckt die stinkende Brühe aus. Plötzlich stellen wir in der Stadt ein erhöhtes Aufkommen an Krankwagen fest ... Äh, haben wir etwa den Jaucheausslass oberhalb unserer Wasserpumpe gebaut? Haben wir, der Dreck geht postwendend zu den Erzeugern zurück. Das Ergebnis: Kolonnen von Krankwagen verstopfen die Stadt, die Kliniken kommen nicht mehr nach, die Leute sterben wie die Fliegen. Okay. Noch mal von vorn und diesmal das Abwasser flussabwärts ausgeleitet. Schon viel besser, die Stadt beginnt zu prosperieren, die Zonen füllen sich mit Gebäuden. Das erforderliche Verhältnis zwischen Wohnungen, Handel und Industrie zeigen kleine Balken – und im Gegensatz zu SimCity sind die auch verlässlich.

Meilensteine und Service-Effizienz

Wächst unsere Bevölkerung, erreichen wir sogenannte Meilensteine, die weitere Bauflächen freischalten (wer nicht warten will, wählt den Sandkastenmodus und gibt sich unendlich viel Zaster). Aus insgesamt 25 Bauflächen dürfen wir neun Stück auswählen – jedes davon zwei mal zwei Kilometer groß. Echten Metropolen steht nichts im Wege, Winzstädte à la SimCity sind passé. Neue Gebäude bringen die Meilensteine auch: Wasseraufbereitungsanlage statt Umweltsünder-Abwasserrohr, Solar- und Kernkraftwerk, größere Feuer- oder Polizeiwachen. Können wir unsere Toten (ja, die Cims haben eine Lebensspanne) anfangs



Es brennt: Wenn unser Verkehr gut geplant ist, kommt die Feuerwehr rechtzeitig zum Einsatzort.



Besonders Industriegebiete sind Verkehrsschwerpunkte: Hier muss unbedingt optimiert werden!

nur auf Friedhöfen mit begrenzter Kapazität beisetzen, dürfen wir sie später bodenschonend im Krematorium verheizen. Verbesserte Dienstleistungen erhöhen die Zufriedenheit unserer Bürger, die sich etwa freuen, wenn eine nahe Feuerwache für Brandschutz sorgt. An gefärbten Straßen lässt sich die Reichweite des Gebäudes ablesen – ist der Asphalt grün, ist die Wirksamkeit hoch und das Feuer schnell gelöscht. Eine schlechte Abdeckung kann an mangelnder Reichweite liegen oder an einem schlechten Straßennetz, das den Zugang erschwert – zum Beispiel mit vielen Sackgassen, ungeschickten Einbahnstraßen oder einfach mit Überlastung. Denn der

hervorragend simulierte Verkehr spielt eine wichtige Rolle: Steht die Feuerwehr im Stau (Sonderrechte für Einsatzfahrzeuge kennt Skylines nicht), fackelt die Bude ab.

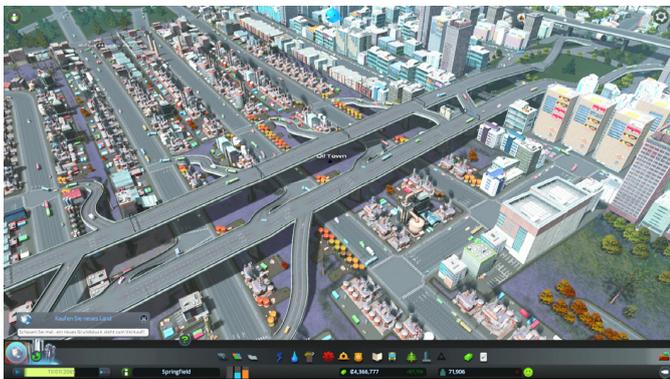
Gretchenfrage Simulation

Diese Effizienz bestimmt auch den dynamischen Schwierigkeitsgrad, denn einstellbare Schwierigkeitsgrade gibt es nicht. Wer langsam und bedacht baut, kommt nicht in Geldnot – im Gegenteil. Die wahre Herausforderung liegt in der Größe der Stadt: Je mehr sie wächst, desto schwieriger wird die perfekte Balance zwischen Verkehrsführung, Servicequalität und zufriedenen Bürgern. Klar – wir können Probleme ignorieren.

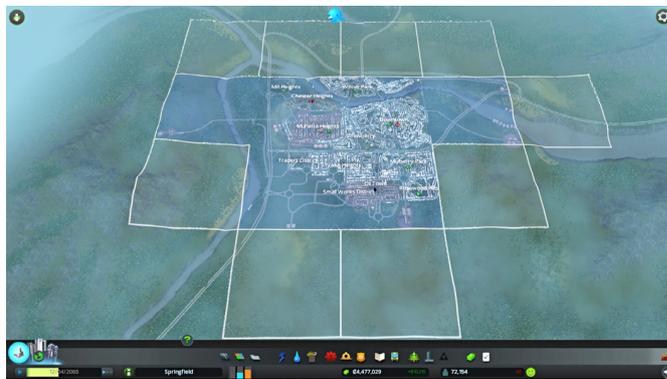


Wenn wir Abwasser oberhalb der Trinkwasserversorgung in den Fluss leiten, bekommen unsere Krankwagen viel zu tun





Autobahnen entlasten die Straßen, machen aber Anwohner unglücklich. Im Industriegebiet ist das egal.



25 solcher Kacheln gibt es auf der Karte – bis zu neun Stück dürfen wir freischalten und vollpflastern.

ren und einfach weiter vor uns hin bauen. Und das funktioniert, solange wir unsere Bürger nicht vergiften oder sonst wie aus der Stadt vertreiben. Wer aber auch nur in die Nähe einer Millionenstadt kommen will, der muss genau planen, optimieren und vor allem über dem Straßennetz brüten. Den Verkehr können wir jedoch nicht erörtern, ohne zuvor die Kernfrage zu klären: Sky-lines, wie hältst du's mit der Simulation?

Colossal Order versprach für Skylines die Simulation von bis zu einer Million Cims. Und es stimmt: Jeder Cim hat eine feste Wohnung und einen festen Arbeitsplatz. Mit dem eigenen Auto geht's zum Einkaufen in Geschäfte oder zur Naherholung in den Park. Wer kein Auto hat, nutzt Bus und Bahn – inklusive reibungslosem Umsteigen. Für die Wegfindung nutzen die Cims eine Mischung aus kürzester und schnellster Strecke. Wobei wir auch einige unverbesserliche Staufanatiker gesehen haben, die etwa mitten auf der Autobahn (!) anhalten, damit sich andere Fahrer einfädeln können. Dafür lassen sich auch die Lebenszyklen der Cims nachverfolgen: Kinder gehen zur Grund-, Jugendliche zur Oberschule, und junge Erwachsene können die Universität besuchen. Dort erwerben sie einen Abschluss, der ihnen Bürojobs zugänglich macht – je nach Angebot arbeiten überqualifizierte Cims später trotzdem auch in der Landwirtschaft. Und auch die letzten Tage eines Stadtbewohners können wir miterleben: Mit Erreichen des Senior-Status wird der Cim erst arbeitslos, bis er irgendwann den Löffel abgibt und im Leichenwagen zum Friedhof oder Krematorium verfrachtet wird.

Nicht perfekt, aber glaubwürdig

Perfekt ist die Simulation aber nicht. Hin und wieder haben wir festgestellt, dass Cims sich von der Arbeit nach Hause beamen. Beim Verfolgen einzelner Figuren sprang manchmal das Infofenster kurz an einen ganz anderen Ort in der Stadt – immerhin hieß es dann im Text, die betreffende Person sei verwirrt. Nun, das waren wir in diesen Momenten auch. Allerdings trat das immer nur dann auf, wenn die Cims gerade unsichtbar waren, sich also in einem Gebäude befanden. Jeder sichtbare Bürger wird für seinen kompletten Weg perfekt simuliert – und das können die allerwenigsten Städtebauspiele von sich behaupten. Die Zuweisung von Kranken- oder Polizei-

wagen ist ebenfalls verbesserungswürdig. Oft haben wir beobachtet, dass ein Krankenhaus vom anderen Ende der Stadt einen Patienten abholen lässt – nicht etwa die Klinik zwei Straßen weiter. Und immer wieder bilden Servicewagen (oder Donut-Lieferwagen!) lange Stauschlangen. Dem überwältigend realitätsnahen Eindruck des Stadtgeschehens steht das aber nicht entgegen.

Selbst den Wasserstand simuliert Skylines: Als wir den Fehler machten, zehn Wasserpumpen ans Ufer zu pflanzen, saugten die mal eben den Fluss leer – die Stadt saß auf dem Trockenen. Und dann war da noch der nicht ganz optimal gesetzte Staudamm: Beim Abriss entstand eine Flutwelle, einige Straßenzüge der Stadt sofften ab und die Einwohner zogen aus. Allerdings konnte die Überschwemmung den Passanten nichts anhaben – die zogen unbeeindruckt auch unter Wasser ihrer Wege. Mit so viel bürgermeisterlicher Dummheit haben offensichtlich nicht mal die Entwickler gerechnet.

Verkehr, oh yeah!

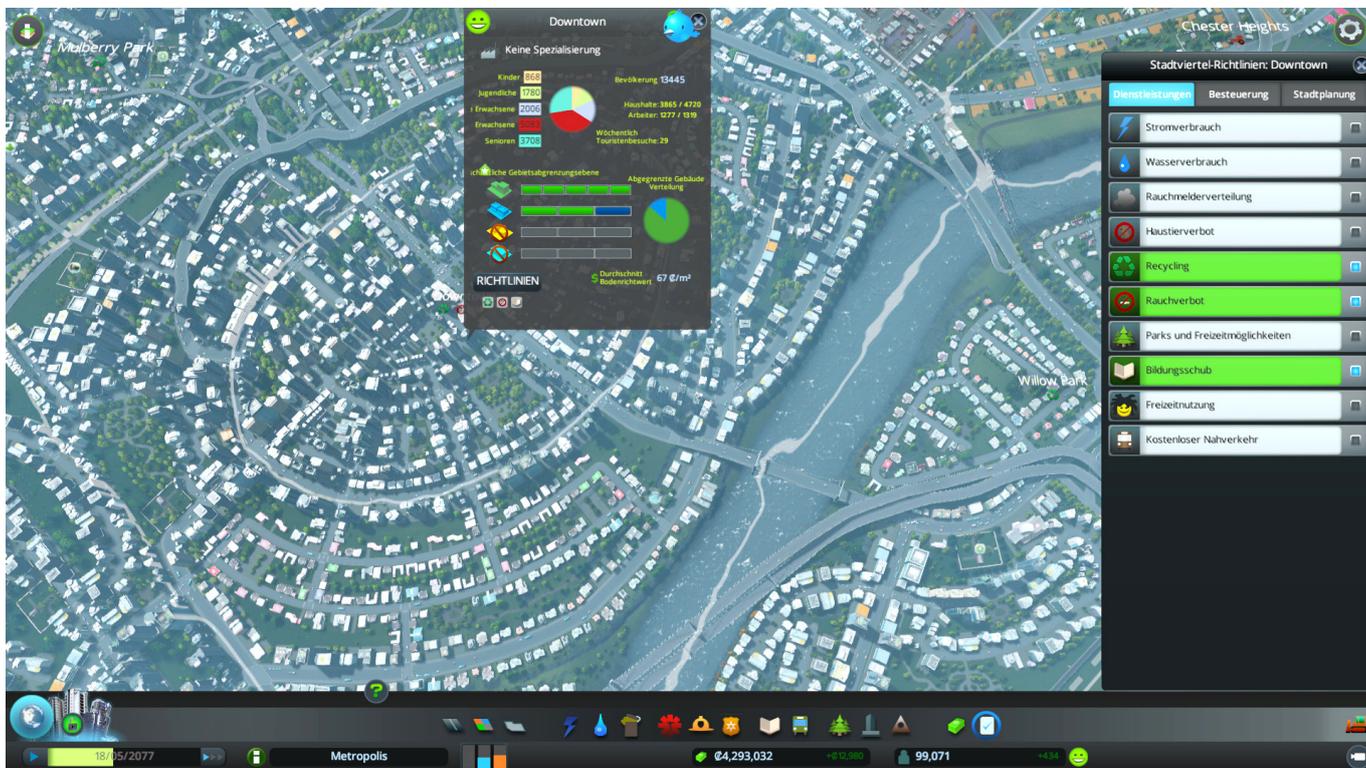
Die Grundlagen des Verkehrs funktionieren wie gehabt: Eine große, sechsspurige Straße ist zwar perfekt für hohes Verkehrsaufkommen, aber nicht die schnellste Verbindung. Je mehr Kreuzungen und damit Ampeln wir bauen, desto mehr wird der Verkehrsfluss gebremst und desto häufiger sind Staus. Skylines verzichtet zwar auf einen Tagesrhythmus und demnach auf eine Rushhour, die Verkehrsoptionen sind dennoch wichtig: Autobahnen samt Auf- und Ausfahrten,

Kreisverkehre und vor allem Einbahnstraßen lassen uns perfekt durchdachte Knotenpunkte entwerfen. Besonders hilfreich ist die Möglichkeit, die Straßen auf engstem Raum über- und untereinander herzuführen, zu verbinden und so Verkehrsschwerpunkte zu entlasten und den Verkehr flüssig zu gestalten. Tunnel gibt's zwar nicht, wohl aber Brücken in mehreren Höhenstufen, die Höhe eines Abschnitts bestimmen wir dezent umständlich über (frei belegbare) Tasten. Straßen lassen sich per Upgrade verbreitern oder verengen, nicht aber in Einbahnstraßen umwandeln. Dafür müssen wir sie abreißen und neu bauen, was bei kurvigen Wegen schwierig ist, weil man die nur schwer wieder genauso hinbekommt. Zudem können wir einen Fehlbau nicht einfach per Undo-Funktion rückgängig machen, sondern müssen ihn von Hand planieren, bekommen aber immerhin unser Geld zurück. Und beim Löschen und Neuanlegen von Zonen sorgt ein Bug dafür, dass sich bereits gelöschte (Teil-)Gebiete ohne unser Zutun neu bilden und so oft erneut gelöscht werden müssen, bis sie endlich weg bleiben. Dieses Problem tritt aber nur auf, wenn wir nicht pausieren.

Diese Komfortmängel sind zudem kaum mehr als kleine Ärgernisse. Die Grundstärke von Skylines ist die Nachvollziehbarkeit des Verkehrs: Ein Klick auf ein Fahrzeug (oder einen Cim) zeigt Wohnort, Arbeitsplatz und Ziel, sodass wir genau sehen können, wo sich die an der Kreuzung stauende Blechlawine hinbewegt. Ins Industriegebiet etwa



Der stadtplanerischen Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt.



Selbst angelegten Bezirken können wir Richtlinien zuweisen, die die jeweilige Stadtteilplanung abrunden.

schieben sich ganze Lkw-Kolonnen. Mit den Straßen-Tools können wir nun Ausweichstrecken anlegen und anschließend hochzufrieden das Ergebnis betrachten – eine stark entlastete Kreuzung. Sogar die Abbiegespuren werden korrekt simuliert. Wenn wir etwa ans Ende einer sechsspurigen Autobahn drei je zweispurige Einbahnstraßen anschließen, ordnen sich die Fahrzeuge brav ein, und der Verkehr fließt weiter. Insofern wir unsere Verkehrsführung nicht unrettbar verkorkst haben, funktioniert all das ganz wunderbar!

Alle Macht dem Spieler

Der Verkehr in Verbindung mit der glaubwürdigen Simulation ist schlicht ein spielerisches Meisterwerk. In keiner Städtebausimulation zuvor hatten wir alle Planungsfäden so in der Hand. Gleichzeitig ist lösungsorientierte Kreativität gefordert: Welche Verbindung brauchen wir an welcher Stelle? Wo wollen die meisten Cims hin? Wann schlie-

ßen wir Autobahnen an, wann reicht eine normale Straße? Nicht selten haben wir stundenlang getüftelt, um die Lösung für ein Verkehrsproblem zu finden. Und jedes Mal war es ein großartiges Gefühl, wenn der Plan aufging und der Verkehr schließlich wieder flutschte! Buslinien, U-Bahn und Eisenbahn entlasten die Straße ebenfalls hervorragend. Die nötige Infrastruktur lässt sich kinderleicht bauen und in die Stadtplanung integrieren. Linien und Haltestellen weisen wir mit Linksklicks zu, mit Rechtsklicks entfernen wir sie wieder. Leider fehlt eine Linienübersicht, sodass spätere Modifikationen an Haltestellen, an denen viele Linien kreuzen, knifflig werden. Zur Erleichterung dürfen wir Bus- und Bahnrouen aber unterschiedlich einfärben, was nicht nur die Farbe der Strecke, sondern auch die der zugehörigen Vehikel ändert – clever!

Okay, ganz perfekt ist der Verkehr noch nicht: Auf mehrspurigen Strecken ordnen sich Fahrzeuge oft viel zu früh zum Abbiegen

ein und nutzen nur die rechte Spur. Unsere Teststadt litt zudem unter verstopften Bahngleisen, auf denen sich Züge stauten – dieses Problem wurde inzwischen aber gelöst. Die SOS-Mechanik, die den totalen Verkehrskollaps verhindern soll, wird Simulationspuristen jedoch nicht gefallen: Werden Staus zu lang, entfernt das Spiel am Stauende Fahrzeuge und setzt sie an den Anfangspunkt ihrer Route zurück. Allerdings ist diese Mechanik kein Freibrief für Faulheit: Das Stauende wird zwar entschärft, der Stau selbst aber nicht automatisch aufgelöst.



Wir können Industriegebiete auf Land-, Erz-, Öl- oder Holzwirtschaft spezialisieren.



Verkehrssimulator

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Cities: Skylines könnte auch »Verkehrssimulator 2015« heißen, die Straßenoptimierung ist für mich die Kernstärke und -herausforderung des Spiels. Jenseits der 90.000-Einwohner-Marke gibt's schließlich keine neuen Gebäude mehr, und Geldprobleme habe ich auch nicht – ab dann dreht sich Skylines tatsächlich nur noch ums Austarieren der Verkehrswege. Man merkt eben, dass die Entwickler vorher das stark verkehrsfokussierte Cities in Motion verantwortlich haben. Natürlich ginge hier noch mehr: Mautstraßen etwa, Tunnel oder Ausweichspuren nur für Einsatzfahrzeuge. Und natürlich könnte die Bedienung ausgefeilter sein, von Einbahnstraßen-Upgrades bis zum großflächigen Abreißen zur leichteren Stadtumgestaltung. Ich bin gespannt, ob die Community entsprechende Mods bastelt. Doch schon so entfaltet die Verkehrsplanung massig Bastelspaß; wer gerne Straßen und Schienen verlegt – und nebenbei eine lebendige und schöne Stadt hochzieht –, ist bei Skylines an der allerrichtigsten Adresse.

Politik bringt Abwechslung

Wer auf Güterzüge und Frachthäfen verzichtet, findet sich schnell im Lieblingsalpträumchen des deutschen Autofahrers wieder: Lkws und Lieferfahrzeuge machen die Spritztour durch die Stadt zur Qual. Der stammtischerfahrene BMW-Besitzer fordert: freie Fahrt für freie Bürger – dafür muss die Politik sorgen! Lläuft, sagt der Großstadtdianier: In deutschen Großstäd-



Endlich sehr guter Städtebau!

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Skylines hat meine ohnehin hohen Erwartungen noch übertroffen: Kein Citybuilder hat bisher diese Möglichkeiten, diese Planungsvielfalt, diese Simulationstiefe erreicht. Geschenkt, dass die Simulation manchmal mogelt und hin und wieder unsichtbare Cims herumbeamt. Denn das, worauf es ankommt, die visuelle Simulation, funktioniert bestens. Dadurch habe ich endlich die Macht über den Verkehr. Ich kann umstrukturieren, umleiten, entlasten, drüber und drunter her bauen (allerdings noch keine Tunnel) – und am Ende funktioniert es so, wie ich es mir gedacht habe. Dazu noch die simple, fehlerfreie Bedienung und die hervorragende Performance: Das ist ganz großes Kino!

Meine (ganz und gar offline spielbare) Teststadt mit 110.000 Einwohnern war ein Quell steter Freude – und Arbeit. Hier noch optimieren, da noch ein Servicegebäude setzen. Diese Verkehrslinie verschieben und dort einen Haufen Bäume pflanzen. Hier noch einen Fußgängerüberweg und – hey! – ich wollte am Flughafen noch mal den Jumbojets beim Landen zusehen. Wer es schafft, an der Millionenmarke zu kratzen, hat meinen höchsten Respekt – denn dafür muss richtig akribisch geplant und optimiert werden. Es ist schon Ironie des Schicksals, dass die Schließung des SimCity-Traditionsstudios zwei Tage nach den ersten Streams und Let's Plays für Cities: Skylines bekannt gegeben wurde. Von einem neunköpfigen Entwicklerteam aus Finnland zum Abschluss vorgeführt zu werden, das ist bitter für Maxis und Electronic Arts. Für uns Spieler ist es aber eine Offenbarung, denn das Genre der Städtebausimulationen hat wieder eine Hauptstadt: Tampere in Finnland.

ten hat der 40-Tonner keine Zufahrt! Läuft hier auch, sagt der Skylines-Planer, malt mit dem Distriktpinsel einen Bezirk über die Innenstadt und verbietet dort per Richtlinien-Menü alle schweren Transportfahrzeuge. Geht doch! Die Richtlinien lassen sich zudem für besondere Steuerregeln verwenden, die beispielsweise dicht besiedelte Gewerbegebiete begünstigen – oder schröpfen. Oder wir stellen unseren Dienstleistungen Vorschriften an die Seite: Um die Gesundheit der Bürger zu verbessern, verbieten wir das Rauchen. Das macht sie allerdings auch unglücklicher. Und was halten wir von kostenlosem öffentlichem Personennahverkehr? Die politischen Vorschriften sind ein simpler spielmechanischer Kniff, der für die perfekte Abrundung des sehr guten Simulationsunterbaus sorgt, weil wir unsere Stadt in mehrere Abschnitte gliedern können, für die auch jeweils andere Regeln gelten.

Technisch hochwertig

Das Ausmaß an Grafikdetails ist überwältigend: Gebäude mit dekorierten Balkonen, spiegelnde Fenster und lesbare Werbeplakate. Bestatter transportieren Särge ab, Parkplätze und -bänke werden wirklich genutzt. Das lebendige Stadtgeschehen wird durch scharfe Texturen, realistisch schaltende Ampeln und fein gearbeitete Bäume untermauert. Nur das Kantenflimmern lässt sich nicht abstellen. Tageszeitenwechsel sind ebenfalls Fehlanzeigen – wir würden unsere Stadt liebend gern bei Nacht bewundern! Beim Sound arbeitet Colossal Order mit soliden Umgebungsgeräuschen, die an bestimmte Infrastrukturen geknüpft sind. Das ist dann etwas merkwürdig, wenn selbst ein alleinstehendes Haus wie eine Kleinstadt klingt. Dafür stürzte das Spiel in 90 Stunden Testzeit nur zweimal ab und lief sonst vollständig glatt und ruckelfrei.

Noch dazu gibt es einen mächtigen Karteneditor, zudem lassen sich Gebäude bearbeiten und sogar eigene Objekte erschaffen: Vorgefertigte Straßenkreuzungen sind genauso möglich wie neue Parkanlagen oder sogar Gebäudemodelle. Auch Mods, die Spielmechaniken verändern, sind kein Problem. Schon jetzt gibt es eine Modifikation für eine höhere Schwierigkeit (weniger Einnahmen, teurere Gebäude) und eine, die alle 25 Kartenkacheln freischaltet, damit Städte noch größer werden können. Alle Mods las-

sen sich komfortabel ein- und ausschalten sowie mit anderen Spielern teilen, die Einbindung des Steam Workshop macht's möglich – klasse! Benjamin Danneberg / GR

TERMIN 10.3.2015 PREIS 28 Euro USK ab 0 Jahren

Cities: Skylines

Aufbaustrategie

Publisher Paradox Interactive
Entwickler Colossal Order
Sprache Deutsch, Englisch, 3 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS: »Starkes Aufbauspiel mit großer Langzeitmotivation.«

EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO realistisch		fiktiv
MASSSTAB lokal		global
SPIELSTIL Aufbau		Kampf
EINHEITEN Individuen		Masse
HANDLUNG Einfach	NICHT ZUTREFFEND	Komplex

GRAFIK

- organische Spielwelt
- sehr detaillierte Gebäude und Fahrzeuge
- Weichzeichner abschaltbar
- gute Animationen
- detaillierte Cims
- Clipping-Fehler und Kantenflimmern

9/10

SOUND

- passende Musik
- lebendige Stadtgeräusche
- realistisch klingender Verkehr
- unauffällige Warntöne
- Sound setzt manchmal abrupt ein
- Geräusche teils dünn

8/10

BALANCE

- leichter Einstieg
- klasse verzahnte Mechanik
- Anspruch steigt mit der Größe der Städte
- fast nie Geldnot
- Kapazitäten von Servicegebäuden werden manchmal nicht voll genutzt

8/10

ATMOSPHERE

- Cims sind simulierte Personen
- tolles Stadtpanorama, besonders bei Großstädten
- extrem hoher Zuguckfaktor
- viele atmosphärische Details
- kein Tag-Nacht-Wechsel

10/10

BEDIENUNG

- selbstklärendes Interface
- freies und millimetergenaues Bauen
- öffentliche Gebäude können nachträglich verschoben werden
- Straßen-Upgrades
- einige Komfortschwächen

8/10

UMFANG

- neun Karten
- viele Gebäude
- vier Industriespezialisierungen
- optionaler Sandkastenmodus
- hervorragende Mod-Unterstützung
- keine Szenarien

9/10

STARTPOSITIONEN

- Startkachel im Editor leicht änderbar
- unterschiedliche Ressourcen
- Hügel, Flüsse, Strände, Ozeane
- große Karten
- Terraforming nur im Editor
- immer gleiche Anfangsphase

8/10

KI

- glaubhafte, funktionierende Simulation
- gute Wegfindung
- nachvollziehbarer Gütertransport
- ab und zu beamen sich Cims
- Einsatzfahrzeuge kommen oft von zu weit weg

9/10

EINHEITEN & GEBÄUDE

- umfangreiche Verkehrsoptionen
- fünf schwer erreichbare Monumente als starke Belohnungen
- Distriktspezialisierungen
- keine Meilensteine mehr jenseits der 90.000 Einwohner

9/10

ENDLOSSPIEL

- eine Million Cims als ultimative Herausforderung
- zeitintensives, motivierendes Optimieren
- Großstädte brauchen akribische Planung
- alle denkbaren Stadtarten möglich

10/10



Touristen kommen unter anderem am Flughafen an – vorausgesetzt, es gibt etwas zu sehen!

PROFIS

STANDARD C2 Quad Q9650
Phenom II X4 965, Geforce GTX 260
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

MINIMUM C2 One E4400
Athlon G4 X2 6400+, Geforce 9800
4 GB RAM, 1 GB Festplatten

OPTIMUM Core i3-3110
Athlon FX-8320 Geforce GTX 650
6 GB RAM, 4 GB Festplatte

88

Großartig simulierter Städtebau.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Hervorragend

SPIELZEIT 100+ Stunden

ANSPRECHER: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE