

Urban Empire

POLITIKVERDROSSENHEIT

Genre: **Strategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Reborn Interactiv** Termin: **20.1.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video



Neue Bezirke planen wir über ein einfaches Tool, bestehende Bezirke können wir (die Zustimmung des Rats vorausgesetzt) verändern.



Urban Empire sieht gut aus. Insbesondere die Lichtstimmungen des Tag- und Nachtwechsels sind sehr ansehnlich geworden.

Wir werden Bürgermeister und lassen unsere Stadt über geschickte Politik wachsen.

Von Benjamin Danneberg

Die erste Frage: Ist unser Bürgermeister ein Mitglied des Landadels? Ein Denker, ein Arbeiter oder gar ein russischer Immigrant. Unsere Wahl definiert unterschiedliche Boni für unsere spätere Stadt. Der Russe Vasilij Shuysky etwa hat die Eigenschaft »Elitär«, was sich positiv auf Wachstum und soziales Leben von Elite und Mittelschicht auswirkt, Arbeiter und Unterschicht aber benachteiligt. Im fiktiven Land Swarella gründen wir die Stadt Kaisershafen. Ein Pop-up-Tutorial bringt uns die ersten Schritte bei, dann ziehen wir das Rathaus hoch.

Die ersten Leute ziehen ein und wir müssen ab sofort ihre Bedürfnisse befriedigen.

Die lesen wir am sogenannten Rad des Lebens ab, einer Anzeigeleiste am oberen Bildschirmrand. Soziales Leben (kommunale Dienstleistungen und Verordnungen), Sicherheit (Polizei, Feuerwehr), physisches Umfeld (Parks), Gesundheit (Kliniken), persönliches Wachstum (Bildung) und Spaß (Theater, Sport, Unterhaltung) sind die sechs Grundpfeiler, die über die Zufriedenheit der Bürger entscheiden.

Nichts ohne den Stadtrat

Als unabhängiger Bürgermeister sind wir vom Wohlwollen der Parteien und ihren Stimmen abhängig. Sämtliche Änderungen an der Stadt (neue Bezirke, Veränderung von Zonen, neuer Straßenbelag oder der Bau von Dienstleistungsgebäuden) müssen allesamt vom Rat abgenickt werden. Erst planen wir und danach geht dieses Vorhaben als Antrag an den Stadtrat. Nur wenn der Antrag

angenommen wird, werden unsere Planungen umgesetzt. Ein politischer Kompass gibt vorab an, wie die Parteien zu unserem Vorhaben stehen. Das ist wichtig, denn sobald wir den Antrag eingereicht haben, gibt es kein Zurück mehr. Das jeweils aktuelle Stimmungsbild sehen wir im Stadtrat anhand eines Abstimmungsbalkens, in dem die Parteien in ihrem voraussichtlichen Wahlbereich dargestellt sind.

Ob die Ratsmitglieder für einen Antrag stimmen, hängt von der Ausrichtung der Partei und den kommunalen Umständen ab. Das schafft theoretisch die gewünschte Spieltiefe, praktisch leidet das Konzept aber daran, dass uns das Spiel zu wenig Informationen zur Verfügung stellt. Wie wählen die Bürger ihre Parteien und warum? Wir bekommen nur durch Zeitungsmeldungen die Ergebnisse einer Wahl um die Ohren gehauen, wie es dazu kam, erfahren wir nicht.



Ob es die Bürgermeisterwahl ist, eine Bezirksänderung oder neue Verordnungen: Alles muss vom Rat abgenickt (oder abgelehnt) werden.



Mit Bitten, Fordern, Drohen und sogar Erpressung können wir versuchen, die Ratsmitglieder zu beeinflussen.



Die Großstadt unserer Spielerträume legen wir nicht selbst an: Wir planen sie und müssen sie dann politisch absegnen lassen.

In der Forschung liegt die Kraft

Der umfangreiche Forschungsbaum teilt sich in fünf Epochen auf. Dort schalten wir Verordnungen, neue Gebäude oder Industriezweige frei. Beispiel: Erforschen wir Fotografie, dürfen wir Parteien ausspionieren. Andere Forschungen bringen etwa Gasleitungen oder elektrisches Licht.

Egal was wir mit den Forschungsergebnissen anstellen wollen, wir müssen immer durch den Stadtrat. Wenn wir Asphaltbelag in zehn Bezirken einführen wollen, müssen wir zehn Abstimmungen gewinnen. Lästig!

Damit es nicht allzu eintönig wird, gibt es ständig neue (historische oder persönliche) Events (Textfenster), die mehrere Auswahlmöglichkeiten zulassen. Nutzen wir Dynamit zum Straßenbau oder in der Rüstungsindustrie? Verboten wir Partys nach 22 Uhr? Das wirkt sich unterschiedlich aus und verleiht eine sehr interessante Dynamik, die Ergebnisse sind aber oft nicht vorhersehbar. Das macht viele Entscheidungen von Vermutungen abhängig, zumindest solange, bis wir das Ergebnis nicht erstmalig erlebt haben.

mangelnden Informationen. Mehr Transparenz würde dem Spiel guttun. So aber verpasst Urban Empire die Chance, ein bemerkenswertes Spiel zu sein. ★



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Ich liebe Spiele, die zum Tüfteln einladen. Umso komplizierter, umso besser – zumindest dann, wenn die Spielmechaniken transparent genug sind, um einen ordentlichen Spielfluss zu gewährleisten. Urban Empire schafft das nicht. Es ist nicht klar, wie die Bürger ihre Parteien wählen. Viele der interessanten Events bringen Auswahlmöglichkeiten mit, die ich nicht einschätzen kann. Da wird das Spiel im ersten Durchgang zum Zufallsgenerator, dessen Ergebnisse ich mir dann für den zweiten Durchgang merken muss. Ich denke, Urban Empire braucht noch einige Feinarbeit, einiges Tuning und vor allem viel mehr Informationen. Und zwar Informationen, die sich nicht auf die Unzahl unübersichtlicher statistischer Werte beziehen, sondern darauf, wie ich mit den Verordnungen die politische Landschaft beeinflussen kann.

Niederlage und Willkür

Sind wir pleite, lehnt der Rat fast alles ab. Da Urban Empire aber kaum Zusammenhänge erklärt, sind wir auf Trial & Error angewiesen. Deshalb enden wir irgendwann dabei, nur noch aufs Geld zu achten. Das ist nicht komplex, das wird irgendwann langweilig. Dazu kommt, dass die Finanzen oft unerklärlich stark schwanken.

Ab der dritten Epoche müssen wir uns alle zwei Jahre wiederwählen lassen. Das sorgt für eine gewisse Spannung, allerdings wirken die Partei-Entscheidungen oft willkürlich: In der einen Wahl werden wir mit überwältigender Mehrheit gewählt, in der folgenden Abstimmung verlieren wir mit einer Stimme Unterschied – bei gleichbleibenden Beliebtheitswerten. Es gibt noch mehr Ungereimtheiten im Spielablauf. So stieg nach dem Laden eines Spielstands unsere monatliche Bilanz plötzlich um das Zehnfache an. Unser Lieblingsunsinn ist der: Wir gingen eine Partnerschaft mit Oxford ein, um unsere Bildung zu boosten – und bekamen Boni für die Erotikbranche.

Urban Empire ist eine interessante Variante des Citybuilder-Prinzips, leidet aber an undurchsichtigen Zusammenhängen und

URBAN EMPIRE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2400 / AMD FX-6350
GeForce GTX 560 / AMD HD 6850
6 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4690K / AMD FX-8320
GeForce GTX 970 / AMD R9 290
12 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- organische Spielwelt gelungener Tag-/Nachtwechsel
- teils hübsche, detaillierte Häuser dünner Sound schlechte Performance bei größeren Städten

SPIELDESIGN



- spannendes Politiksystem umfangreiche Forschung
- viele Events – Zusammenhänge oft nicht nachvollziehbar
- keine Opposition und Wiederwahl möglich

BALANCE



- freies Speichern grundlegendes Tutorial viel zu wenig Informationen viel Trial & Error unerklärliche, massive Budgetschwankungen

ATMOSPHÄRE / STORY



- gute Stadt-Atmosphäre witzige Events Stadtratsabstimmungen können spannend sein meist aber öde Abstimmungen
- politische Zuordnungen nicht immer nachvollziehbar

UMFANG



- ordentliche Kampagnen-Spielzeit (10 Stunden) guter Wiederholungswert durch unterschiedliche Familien fünf Siegmöglichkeiten
- Szenarien nur drei Karten

FAZIT

Interessantes Städtebau-Spielkonzept mit politischem Fokus, dem es aber an Informationen und Feinschliff mangelt.

