

De wegen mogen nu kronkelen

NIELS 'T HOOFT
GAMERECENSENT

Iedereen die weleens *SimCity* heeft gespeeld kent het effect van deze stedenbouwgame: je gaat er anders door kijken naar de stad. Niet meer als een toevallige achtergrond, maar als een ontworpen omgeving, waarvan de componenten invloed hebben op elkaar en op de kwaliteit van leven.

27 jaar geleden was het misschien wel de eerste game waarvan je op zo'n manier iets kon leren over de wereld om je heen. Spelontwerper Will Wright kwam op het idee toen hij merkte dat hij het bij zijn helikopterschietgame *Raid on Bungeling Bay* leuker vond om de levels te tekenen dan om de game zelf te spelen.

Tijdens de ontwikkeling van *SimCity* maakte Wright kennis met de theorie van Jay Forrester's systeemodynamica over de werking en beïnvloeding van complexe systemen. Het spel werd daar een uitstekende demonstratie van: spelenderwijs merkte je bijvoorbeeld hoe verschillende stadszones elkaar beïnvloedden en hoe de bouw van een politiebureau de misdaad onderdrukte. Om de bevolking te laten groeien en verder te kunnen bouwen, moest je een goede balans vinden tussen de verschillende elementen. En Wright had gelijk: dat was leuk.

Door de jaren heen verschenen er verschillende nieuwe versies, die steeds meer detail toevoegden aan de stadssimulatie, maar de laatste is alweer tien jaar oud. Donderdag komt *SimCity* terug met een vijfde editie, voor het eerst uitgevoerd in dynamisch 3D. Dat was eerder technisch niet haalbaar.

De nieuwe editie ziet er fraai uit: lange schaduwen glijden versneld over het heuvelland, tegen een Philip Glass-achtige, minimalistische soundtrack. Maar er zijn ook nieuwe spel mogelijkheden, zoals het bouwen van kronkelende wegen, waar je voorheen vastzat aan een raster.

Norman Chan van Tested.com gebruikte die mogelijkheid al voor een onderzoekje. Hij keek met welke wijkformatie hij binnen een uur de meeste inwoners kon aantrekken. Van een rechthoekig raster, een cirkelvormig raster en een bloemkoolopzet met doodlopende straatjes was het verrassend genoeg de laatste die het beste resultaat opleverde.

Voor het eerst doet game-uitgeverij Electronic Arts nu een serieuze poging om het nut van *SimCity* verder uit te werken en onder de aandacht te brengen. De uitgeverij werkt samen met GlassLab, een non-profitinstelling die 'games wil inzetten om het onderwijs te transformeren', gevestigd op de Californische campus van de uitgeverij en onder andere gefinancierd

door de Bill & Melinda Gates Foundation. *SimCityEDU* wordt een online community die leraren helpt om het spel in de klas te gebruiken. Bijbehorend lesmateriaal moet leerlingen aanmoedigen kritisch na te denken over de uitdagingen van moderne steden, zoals ruimtelijke ordening, milieumanagement en sociaal-economisch beleid. Kortom: de game als beginpunt van discussie in de klas.

Er zijn voorsnog geen plannen om *SimCityEDU* naar Nederland te brengen, maar Electronic Arts benadrukt ook hier de nuttige kant. Voor de promotie van de nieuwe *SimCity* nam het zelfs een stedenbouwkundige in de arm om journalisten bij te praten. Op de lijst van mogelijke gespreksonderwerpen: kan het gebruikt worden om stedelijke plannen op te maken? Kan het gebruikt worden in de politiek?

De antwoorden liggen voor de hand: nee, daar is het spel toch niet realistisch genoeg voor. Wright, niet meer betrokken bij de ontwikkeling, maar wel bij de promotie, zei in een video-interview terecht dat de steden in *SimCity* langzamerhand aanvoelen als echte steden, en niet meer als plattegrond, maar dat zijn ze natuurlijk nog wel.

HET SPEL IS FRAAI: LANGE SCHADUWEN GLIJDEN OVER HET HEUVELLAND

Dat heeft een goede reden: de game moet boven alles helder en speelbaar blijven. Interessant in dit licht is de keuze om infrastructuur in de nieuwe *SimCity* geheel op te hangen aan wegen: in eerdere versies moest je de losse delen van de stad handmatig verbinden met onder andere elektriciteitsmasten en waterleidingen. Nu leg je wegen aan en is het allemaal geregeld. Realistisch is dat niet, maar het betekent wel dat de gemiddelde speler wat meer complexiteit aan zal kunnen in de rest van het spel, met onderdelen als misdaad/politie, brand/brandweer, educatie, recreatie en gezondheidszorg.

SimCity is kortom, net als vroeger, vooral verhelderend wat betreft de werking van de stad in grove lijnen en de systeemodynamica in het algemeen. Chans onderzoekje bevestigt deze conclusie: de meest effectieve wijkformatie in *SimCity* heeft weinig te maken met de werkelijkheid, maar demonstreert wel dat er diverse op elkaar inhakende systemen zijn, die samen soms onverwachte effecten produceren. Dat is leerzaam, maar toch vooral voor scholieren, en niet voor wethouders of stedenbouwkundigen.



Screenshot uit *SimCity* 2013.