

Simpler Städtebau

Sim City 4

Häusle bauen im ganz großen Stil: In Sim City errichten Sie Städte nach amerikanischem Muster – rechteckig, mit vielen Straßen und ganz entspannt.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Im Tipps-Teil:
Taktiken

Politiker haben es derzeit schwer: Keiner glaubt ihnen, jeder meint, er könne es besser. Jetzt haben Sie die Chance, das auch zu beweisen: Als Bürgermeister von **Sim City 4** sind Sie dafür verantwortlich, dass Ihre Kommune blüht und gedeiht. Auch beim vierten Teil der Erfolgsserie bleibt Maxis dem mittlerweile 13 Jahre alten Spielkonzept treu. Veredelte Grafik und aufgebohrtes Mikromanagement sollen der aktuellen Aufbaukonkurrenz von **Anno 1503** und **Co. Paroli** bieten.

Die 60-Minuten-Stadt

Aller Anfang ist gleich: Mit der Maus markieren Sie Bereiche für Wohnraum, Gewerbeflächen und Industrieanlagen. Dann bauen Sie ein Kraftwerk und schauen zu, wie im Minutentakt neue Häuser, Einkaufszentren und Fabriken entstehen. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es einige Komfortfunktionen: Straßen baut das Spiel vollautomatisch beim Markieren der Nutzflächen, auch Stromkabel liegen bereits, lediglich Wasser-

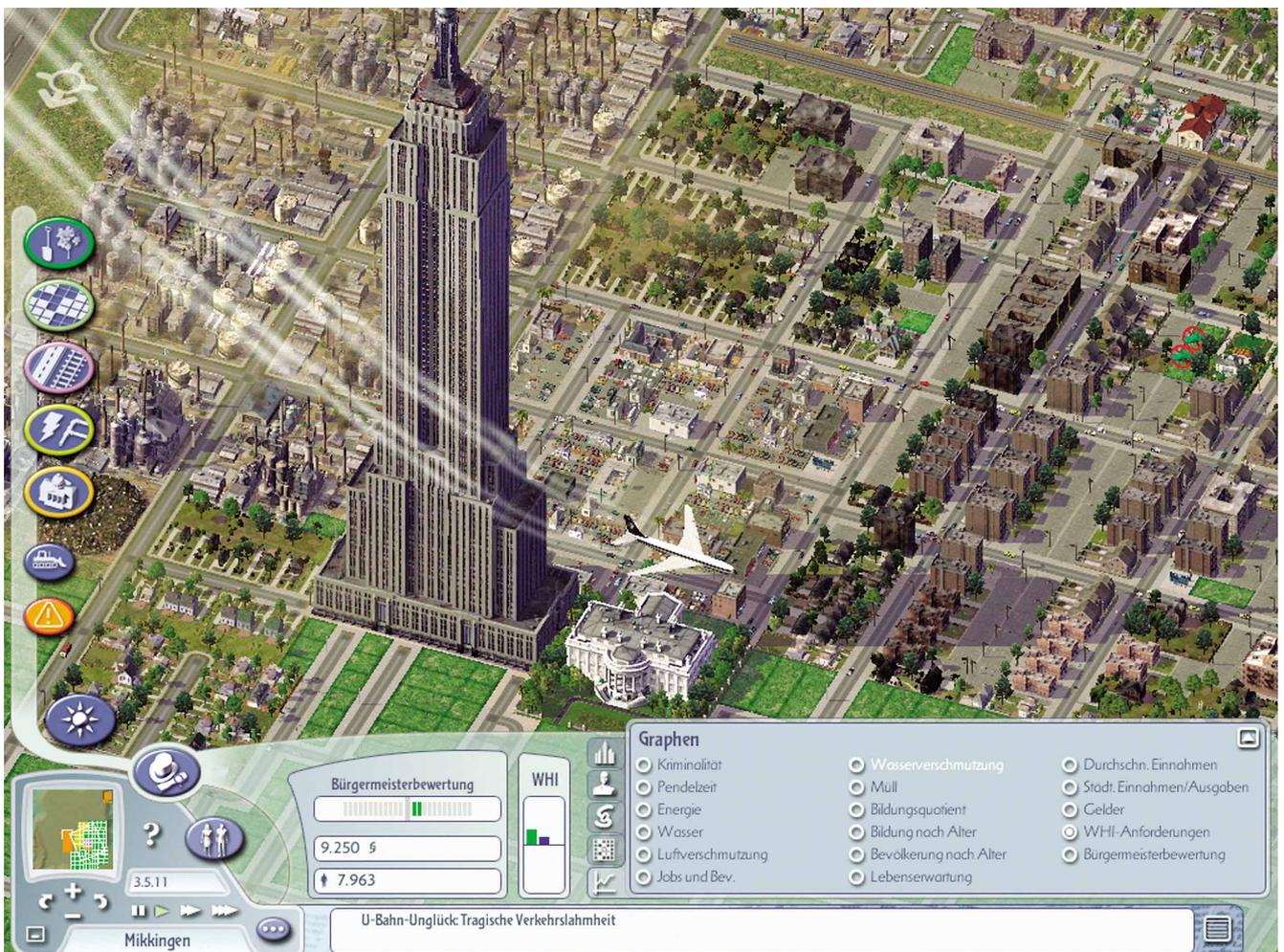
rohre müssen Sie noch per Hand verlegen. Das alles reicht dann schon aus, um die ersten 2.000 Bewohner in die neue Stadt zu locken. Ohne weiteres Zutun entstehen gleichzeitig eine Handvoll Geschäfte und ausreichend Fabriken, in denen jeder Bürger Arbeit findet. So verbringen Sie die erste Stunde im Spiel hauptsächlich mit Zugucken.

Eine Frage der Bildung

Dass **Sim City 4** mehr ist als ein umfangreicher Bildschirmschoner, merken Sie, wenn plötzlich

das Bevölkerungswachstum stagniert. Anders als bei den Vorgängern gibt es eine echte Alters- und Bildungsstruktur: Junge Sims besuchen Grund- und weiterführende Schulen, damit aus ihnen gebildete Bürger werden. Ältere Semester nutzen Bibliotheken und Museen zum Wissensaufbau. Deshalb reicht es nicht aus, irgendwo eine Lehranstalt in die Gegend zu pflastern: Wenn nur alte Leute im Einzugsbereich leben, nutzt die schönste Penne wenig. Und da gebildetere Menschen in

Fürs **Empire State Building** und das **Weißes Haus** sind unsere ganzen Ersparnisse draufgegangen. Doch der nahe liegende **Flughafen** wird die Industrie ankurbeln und so neues Geld in die Kassen spülen.





Ein rasanter **Wirbelsturm** tobt mit voller Wucht durch die Innenstadt von Mikkingen. Diese Katastrophe haben wir aber selbst ausgelöst.

Sim City 4 auch reichere Menschen sind, stellen sie höhere Ansprüche in Sachen Umfeld, sprich Wasserversorgung, Erholungszentren und Sauberkeit.

Verkehr auf Ami-Art

Nur ausreichend Straßen und Autobahnen machen den Sim glücklich. Den öffentlichen Nahverkehr straft er mit Gering-schätzung, lediglich bei sehr großer Belastung der Asphalt-

wege steigt er auf die Schiene um. Zug und U-Bahn bewältigen gleich größere Menschenmengen. Ebenfalls sehr wichtig für eine blühende Großstadt ist die Qualität der Luft. Kraftwerke und Industrieanlagen mit ihren qualmenden Schloten vertreiben die Sims, wenn Sie nicht rechtzeitig für Abhilfe sorgen. Neben den altbekannten Parks und Grünflächen bewähren sich diesmal auch Tennis-

plätze oder Fußballfelder. Selbst ein Friedhof ist gut für die Gesundheit – die Leichen verstorbener Sims würden andernfalls allmählich die Luftqualität senken. Eine angeschlossene Kirche steigert das Seelenheil.

Cooler Katastrophen

Erstmals setzt das Maxis-Team auf 3D-Grafik: Gebäude werfen realistische Schatten, und in der höchsten Vergrößerungsstufe wirkt die Stadt richtig schnuckelig und lebendig. Sie sehen, wie Ihre Sims zur Arbeit fahren oder ihrem Unmut mit wütenden Demonstrationen Luft machen. Allerdings gibt's nach wie vor nur fünf feste Zoomstufen, Rotationen sind auf 90-Grad-Schritte beschränkt, und die Häuser entstehen ausschließlich in rechteckigen Blocks. Effekte kommen nur ins Spiel, wenn Katastrophen zuschlagen. Besonders beeindruckend wird's, sobald ein Vulkan die Innenstadt verwüstet. Aber auch der Tornado wirbelt schick die Fußgänger-



Rot markierte Strecken deuten auf **überlastete** Straßen hin.

Das ist neu

- deutlich schönere Grafik
- Steuern nach drei Einkommensgruppen
- Budgetzuweisungen für einzelne Schulen, Polizeireviere, etc.
- Nachbargemeinden beeinflussen Stadt
- unterschiedliche Altersgruppen
- mehrere Bildungsstufen
- automatischer Straßen- und Stromleitungsbau beim Markieren der Flächen
- Charaktere aus Die Sims importierbar



Figuren aus **Die Sims** (Bild) importieren, schon fährt Mick in seine neue **Sim City**-Wohnung.

Heiko Klinge



Renovierungsbedürftig

Aus **Sim City 4** hätte ein brillantes Aufbauspiel werden können. Hübsche Grafik und die durchdachte Bedienung laden ein zum fröhlichen

Drauflosbasteln. Nach maximal fünf Stunden kommt dann die Ernüchterung, denn spätestens dann hat man bereits alles gesehen. Wo sind neue Ideen oder spannende Szenarien, die mich im Bürgermeister-Sessel festhalten? Sowohl **Anno 1503** als auch **Tropico** bieten deutlich mehr Aufbau-Abwechslung – und ganz nebenbei auch nicht so eine nervige Fahrstuhlmusik!

Jörg Langer

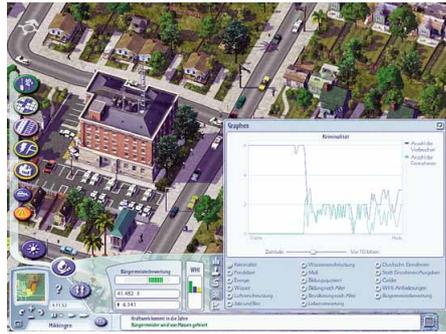


Fluch und Segen

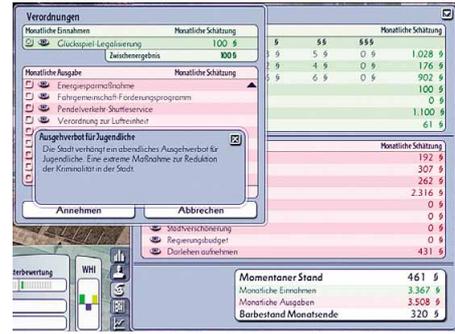
... des Massenmarkts kann ich bei Sim City eng nebeneinander sehen. Die guten Auswirkungen des auf Normal-Spieler schielenden Konzepts: Die Bedienung ist

fast nicht mehr zu optimieren, die Grafik schnuckelig-detailliert und der Spielablauf ebenso übersichtlich wie beherrschbar. Auf der negativen Seite fehlen die Voraussetzungen, um Profis bei der Stange zu halten: Missionen, echte Konkurrenzstädte und unvermittelt hereinbrechende Katastrophen. Da Letztere schöner als in jedem anderen Aufbauspiel sind, spiele ich immer wieder gerne mal eine Stunde Bürgermeister – aber eben nicht tagelang am Stück.

zone durcheinander. Nicht mithalten kann der verrückt gewordene Riesenroboter, der sehr hamplig in der Gegend herumstakt. Von allein tauchen diese und die restlichen vier Disaster nie auf, sie müssen manuell ausgelöst werden. Dabei darf man in



Seit wir unser neues **Polizeirevier** eröffnet haben, ist die Kriminalität auf ein erträgliches Niveau gesunken.



Mittels der **Stadtverordnungen** haben wir das Glücksspiel legalisiert, was uns monatlich 100 Dollar extra einbringt.

einem winzigkleinen Mini-Spiel den Meteor selbst »steuern«.

Drei-Klassen-Stadt

Die Budgetierung ist das zentrale Instrument, um Ihre Stadt effektiv zu verwalten. Hier legen Sie fest, wer wie viele Steuern zahlen muss. Erstmals bitten Sie Reiche, Mittelständler und arme Schlucker unterschiedlich stark zur Kasse. Dadurch steuern Sie jeweils den Zuzug dieser Bevölkerungsgruppen. Das ist

besonders dann sinnvoll, wenn Sie ein umweltschonendes Solarkraftwerk errichten wollen: Dieses setzt mindestens 3.000 wohlhabende Bürger voraus.

Was wäre aber eine Stadtverwaltung ohne Verordnungen? Davon hält **Sim City 4** eine ganze Menge bereit: Von der Bildungsinitiative bis hin zur Kampagne über die Nutzung neuer Autoreifen haben Sie ein weites Regulierungsfeld. Manche Verordnungen bringen aber einfach

nur Geld ein, wie etwa die Legalisierung des Glücksspiels.

Schule für Reiche

Neuerdings können Sie Einrichtungen wie Schulen einzeln modifizieren. So weisen Sie etwa den Kindern in reicheren Gegenden mehr Lehrer zu oder subventionieren dort die Schulbusse höher. Dafür verstärken Sie die Polizei-Reviere in den Slums. Der Erfolg dieser Maßnahmen zeigt sich mittels ein-

Technik-Check

Auflösung

Sim City 4 lässt sich nur unter 1024 mal 768 Pixeln vernünftig steuern, sonst wird die Schrift zu klein. Dafür brauchen Sie eine CPU mit 1,0 GHz und eine Geforce 2 sowie 256 MByte RAM. Leicht ruckelig geht's mit 800 mal 600 Bildpunkten auf einer 600-MHz-CPU samt Geforce 1.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 256 MByte

RAM, für Windows XP sollten es 512 MByte sein. Mit 128 MByte Arbeitsspeicher, die Electronic Arts als Minimum angibt, ruckelt das Spiel über den Monitor. Sim City 4 benötigt auf Ihrer Festplatte 900 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Steckt eine langsame 3D-Karte (unterhalb einer Geforce 1) mit SD-RAM in Ihrem Rechner, setzen Sie die Farbqualität auf 16 Bit.

TIPP 2: Gehen Sie zu Beginn einer Partie alle Zoomstufen durch, und scrollen Sie über die komplette Karte, um alle Texturen in den Speicher zu laden.

TIPP 3: Regeln Sie Grafikeffekte, Städtedetails sowie die Anzahl der Sims auf »Gering« herunter.

TIPP 4: Die spielerisch unwichtigen Wolken, Nebel und Wellen sollten Sie deaktivieren, wenn Ihr Rechner über weniger als 600 MHz verfügt. **SG**



800 mal 600 Bildpunkte, minimale Details.



1600 mal 1200 Bildpunkte, maximale Details.

Die Performance-Tabelle

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
600 MHz (256 MByte RAM) (512 MByte RAM)	800x600x16 800x600x32	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz (256 MByte RAM) (512 MByte RAM)	800x600x32 800x600x32	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz (256 MByte RAM) (512 MByte RAM)	1024x768x32 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz (256 MByte RAM) (512 MByte RAM)	1024x768x32 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz (256 MByte RAM) (512 MByte RAM)	1280x1024x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Brandkatastrophe in der Innenstadt: Vier Brände sind gleichzeitig ausgebrochen, und wir haben nur drei Feuerwehrgewagen.

gefärbter Bereiche, die Sie jederzeit über die normale Ansicht der Stadt legen können. Knallrote Markierungen deuten auf arge Probleme hin, um die Sie sich sofort kümmern sollten.

Den Realitäts-Check liefern Ihnen ausgewählte Bürger, die Sie per Hand ansiedeln. Für bis zu fünf Personen, wahlweise aus **Die Sims** übernehmen, stellen Sie Häuser bereit. Die Bewohner suchen sich einen Job und wechseln gelegentlich die Wohnung. Mit Kommentaren wie »Ich bin häufig krank« weisen sie auf Mängel hin. Allerdings sind die Tipps wenig

verlässlich und nur für die unmittelbare Nachbarschaft gültig.

Nachbarschafts-Hilfe

Erstmals dürfen Sie sich selbst um Nachbarstädte kümmern. Auf ein Areal passen bis zu 64 von Ihnen gebaute Orte, die voneinander unabhängig existieren. Wenn Sie diese durch Straßen verbinden, treiben Sie Handel mit Energie, Müll und Wasser. Gibt's Arbeitermangel in der einen Stadt, gleicht den die Nachbarkommune aus.

Auf Online-Karten können mehrere menschliche Bürgermeister ihre Städte verwalten

und Absprachen treffen. Allerdings funktionierte der Server während unserer Testphase noch nicht, weshalb wir auf eine Wertung des Mehrspielermodus verzichtet haben. **MIC**

Mick Schnelle



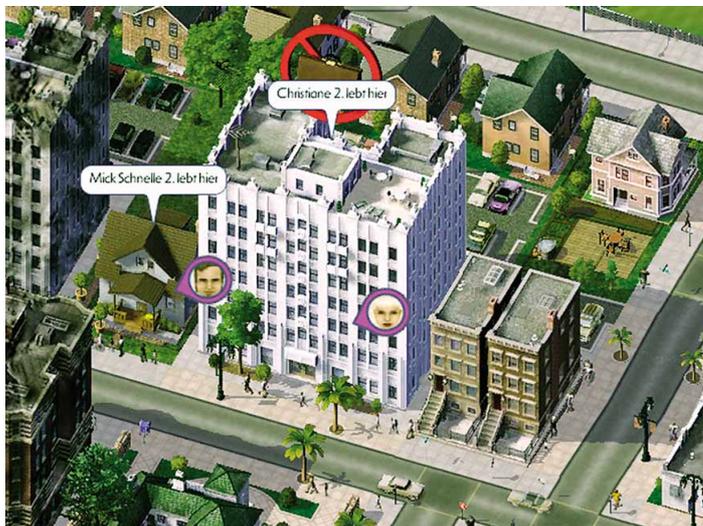
Alles wie gehabt

Das Positive vorweg: Sim City 4 ist hübsch, und es macht eine ganze Weile Spaß, meinen Bürgern bei der Stadtentwicklung zuzusehen. Das neue Mikromanagement sorgt dafür, dass ich mich noch intensiver als zuvor um das Wohlergehen meiner Leutchen kümmern muss. Aber schneller, als mir lieb war, hatte ich meine Stadt im Griff. Wenn man dann mal alles gesehen hat, ist die Motivation schnell flöten. Vor allem die viel zu großzügige Kreditfunktion, über die selbst ungeübte Einsteiger binnen kurzem fast alles kaufen und bauen können, verdirbt mir den Langzeitspaß.

Warum gibt es eigentlich keine Szenarien mehr? Und wieso bauen die Sims ihre Häuser immer noch in streng rechteckigen Blocks wie schon im ersten Teil? Mir hat der fordernde Vorgänger viel besser gefallen. Wer nur ohne Leistungsdruck entspannt vor sich hinbauen möchte, kann guten Gewissens nach Sim City ziehen. Wenn Sie nach einem packenden Aufbauispiel mit mehr Abwechslung (oder Aufgaben) suchen, sind Sie bei Anno 1503 oder den Spielen der Caesar-Reihe besser aufgehoben. Für ein Stündchen unkomplizierte Stadtplanung krame ich Sim City 4 aber gern mal wieder raus.

Keine Herausforderung

Warum gibt es eigentlich keine Szenarien mehr? Und wieso bauen die Sims ihre Häuser immer noch in streng rechteckigen Blocks wie schon im ersten Teil? Mir hat der fordernde Vorgänger viel besser gefallen. Wer nur ohne Leistungsdruck entspannt vor sich hinbauen möchte, kann guten Gewissens nach Sim City ziehen. Wenn Sie nach einem packenden Aufbauispiel mit mehr Abwechslung (oder Aufgaben) suchen, sind Sie bei Anno 1503 oder den Spielen der Caesar-Reihe besser aufgehoben. Für ein Stündchen unkomplizierte Stadtplanung krame ich Sim City 4 aber gern mal wieder raus.



Mick und Christiane haben wir aus **Die Sims** importiert. Sie lebt luxuriös, er darbt im Holzhaus.

Sim City 4 Aufbauspiel

Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906 Release (D): 17.01.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 47 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einstieger	Fortgeschrittene			Profis						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 1 Stunde			Solo-Spaß: 10 Stunden			Multiplayer-Spaß: nicht testfähig				

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ detaillierte Grafik	- wenig Langzeitspaß
+ unkompliziertes Spielprinzip	- keine Szenarien
+ gute Steuerung	- kaum Abwechslung
+ entspanntes Aufbauen	- Katastrophen nur von Hand auslösbar

MULTIPLAYER

Internet (64 Spieler) | Netzwerk (0 Spieler) | Modem (2 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
900 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Anno 1503 (87%, GS 12/02)
Mittelalterliches Aufbauispiel mit knackigem Wirtschaftspart und atmosphärischer Grafik.

Tropico (87%, GS 06/01)
Unterhaltsame Verwaltung einer Bananenrepublik. Grafisch simpel, aber sehr fordernd.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Noch nicht bewertbar

Komfortabler Stadtbaukasten ohne Langzeitspaß.

79%
SPIELSPASS