

Das Spiel mit dem Bulldozer

Sim City 4

Den Moloch Düsseldorf platt machen, ganz neu aufbauen – ein Traum? Zumindest in Ihrem PC kann der wahr werden. Und das schöner als je zuvor.

Wenn sich München 2006 zur Fußball-Weltmeisterschaft präsentiert, wird es noch die gleiche Stadt wie heute sein – aber vorbildlich herausgeputzt. So ähnlich geht es dem vierten Teil der legendären **Sim City**-Reihe: Am Städtebau-Spielprinzip ändert sich nichts, dafür glänzen die virtuellen Metropolen in aufpolierter Grafik.

Unsere Stadt soll schöner werden

Baukurs für Einsteiger: Brachliegende Geländeflächen als Wohnsiedlung, Industriegebiet oder Geschäftsviertel ausweisen, mit Straßen durchziehen und an Strom- und Wasserleitung anschließen – kurz darauf wachsen die ersten Gebäude in den Himmel. Für die Grundversorgung der Sims genannten Einwohner ist die Schule um die Ecke genauso wichtig, wie es Polizei- und Feuerwachen sind, und spätestens in Großstädten gehört auch ein effizientes Nahver-



Schicke Alleen, glänzende Büroblocks, durchzogen von einem breiten Highway: Sim City 4 in neuem Gewand.

kehrnetz zum guten Ton. **Sim City 4** rüttelt nicht an den Grundpfeilern des digitalen Städtebaus, sondern hievt vor allem die Optik der Erfolgsreihe in die Neuzeit. Klar, dass es noch viel mehr unterschiedliche Gebäude geben wird als im Vorgänger, klar auch, dass die deutlich größer und schöner ausfallen – die Screenshots sprechen für sich. Neuerdings spiegeln die Häuser den Zustand des Stadtteils wider. In Boom-Vierteln mit hohem Grundstückswert verzieren Werbetafeln die protzig herausgeputzten Blocks; wenn die Wirtschaftskraft nachlässt und sich das Verbrechen breit macht, verfallen die Bauten nach und nach zu heruntergekommenen Slums. Zudem wird die Attraktivität eines Grundstücks nicht mehr nur von Landwert und Bebauungsdichte bestimmt, sondern auch von der Nachfrage.

Was genau sich hinter dem neuen Einflussfaktor verbirgt, wollte Maxis aber noch nicht verraten.

Der Natur trotzen

Selbst bestens geführte Metropolen sind nicht vor Unglücken gefeit – dann ist echtes Krisenmanagement gefragt. Was tun, wenn in Stadtnähe ein Vulkan aus der Erde wächst und glühende Lavaströme in die City speit? Eine direkte Kontrolle von Polizei und Feuerwehr soll Ihnen in **Sim City 4** effektiveren Katastro-

phenschutz ermöglichen. So schicken Sie die Helfer gezielt an die Brennpunkte oder stoppen den Verkehr mit Straßensperren. Eine besonnene Rede des Bürgermeisters kann verhindern, dass unter der Bevölkerung Panik ausbricht. Krisenbewältigung und Wiederaufbau werden Sie wie gewohnt in vorgegebenen Szenarien üben dürfen; gemütlichere Geister stellen die Naturgewalten einfach ab und basteln in Ruhe an der perfekten Großstadt. **CS**

Glanz und Elend



Das ehemals florierende Stadtviertel verfällt zu einem dreieckigen Slum. Die neue Grafik-Engine zeigt es deutlich.

Sim City 4

Genre: Aufbauspiel Entwickler: Maxis
Termin: 3. Quartal 2002 Erstdruck: Gut

Christian Schmidt: »Revolutionäre Neuerungen sind nicht zu erwarten, aber das werden Fans des erprobten Spielprinzips auch gar nicht wollen. Stattdessen belohnt eine zeitgemäße Optik erfolgreiches Stadtmanagement. Bleibt abzuwarten, ob die Detailverbesserungen mehr Abwechslung in den Bürgermeister-Alltag bringen.«