



HALL OF FAME

SIM CITY 2000

Auf Brachland errichten Sie im Klassiker eine lebendige Metropole.

Pixelige Protestler terrorisieren die Stadt: Zu hohe Steuern! Na gut, knüppeln eben Polizisten den Aufstand nieder. Zwei Blocks weiter brennt eine Schule – denn die Feuerwehr bekommt nicht genug Geld zur Brandvorsorge. Und das stinkende Ölkraftwerk vor der Stadt vergraut Einwohner. Probleme über Probleme: In **Sim City 2000** kümmern Sie sich als Bürgermeister um eine 2D-Metropole. Das Aufbauspiel von Kultdesigner Will Wright (**Die Sims**) gibt's zum Budget-Preis von sieben Euro.

Charmante Pixel

Sim City sorgte 1989 für Furore, denn erstmals errichteten Sie unter DOS eine 2D-Stadt aus der Vogelperspektive. Vier Jahre später erscheint **Sim City 2000**. Spielerisch bleibt darin alles beim Alten, doch verbesserte Grafik lockt auch Aufbau-Muffel an den Bildschirm. Ein Polizeivier etwa ist kein grau-blaues Quadrat mit gelbem »PD« mehr, sondern ein liebevoll modelliertes Pixel-Gebäude samt aufgemalter Polizeimarke und Mini-US-Flagge. Durch Straßen brausen blaue Klötzchen (Autos), über Wolkenkratzern kreisen Flugzeuge und Verkehrshubschrauber. Unter Stahlseil-Hängebrücken tuckern Containerschiffe und Yachten hindurch. Durch diese lebendigen Details versprüht **Sim City 2000** mehr Modellbau-Charme als eine Märklin-Tischeisenbahn.

Bereits nach einer Stunde Spielzeit haben Sie eine ansehnliche Pixel-Metropole gezimmert – samt Stadtpark, U-Bahnen, Fabrikschloten, Mietskasernen, Krankenhäusern, Einkaufszentrum und Rathaus. Dann können Sie sich zurücklehnen und das bunte Treiben

in Ruhe genießen. Suchterregend: Richtig rund läuft die Stadt nur, wenn Sie ständig optimieren – etwa die Steuerrate anpassen oder das Verkehrsnetz ausbessern. Jede Entscheidung hat logische Folgen. Wenn Sie beispielsweise Fabriken abreißen, gehen Arbeitsplätze verloren und Einwohner ziehen in benachbarte Städte um.

Ufos und Helden

Katastrophen wie Tornados, Erdbeben oder Großbrände sorgen für Abwechslung. Brände löschen Sie, indem Sie Feuerwehr-Symbole um das Feuer verteilen. Wenn allerdings ein spinnenförmiges Ufo per Laserstrahl ganze Viertel einäschert, kommt Panik auf. Denn gegen die außerirdischen Schurken helfen weder Polizei noch Feu-



Städte dieser Größe errichten Sie in 60 Minuten.

erwehr: Sie müssen warten, bis das Ufo nach getaner Zerstörungsarbeit abschwirrt. Bei Katastrophen hilft manchmal der »Maxis-Man«: ein Pixelheld im grünen Cape, der Smogwolken beseitigt oder Brände löscht. Über Staus kreist häufig ein Verkehrshubschrauber – den Sie mittels Zentrier-Werkzeug abschießen können. **GR**



Ein Ufo zerkleinert Atlanta. Wenn doch nur Maxis-Man zur Stelle wäre...

SIM CITY 2000 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER: Maxis ORIGINALRELEASE: Dezember 1993
 ENTWICKLER: Maxis CA. PREIS: 7 Euro
 SPRACHE: Deutsch USK: ab 6 Jahre



HARDWARE-MINIMUM:
 CPU mit 40 MHz, 8 MByte RAM

QUELLE:
 Green Pepper, Hotline: 0900 / 110 08 23 (0,48 €/Min.)

SO LAUFT'S:
 Sim City 2000 läuft problemlos unter Windows 95/98/2000/XP.

FAZIT: SUCHTERREGENDER STÄDTEBAU MIT VIEL MODELLBAU-CHARME.

DESHALB EIN KLASSIKER:

- Hohes Suchtpotential: Es gibt in der Stadt immer etwas zu tun.
- Perfektes Balancing: Jede Entscheidung hat logische, nachvollziehbare Auswirkungen auf Einwohner.
- Nimmt sich selber nicht bierernst: Gags (Maxis-Man, etc.) erzeugen eine dichte, humorvolle Atmosphäre.
- Details wie kreisende Verkehrshubschrauber und blaue Pixel-Autos beleben das Städtebau-Szenario.
- Stimmige Grafik dank liebevoll modellierter 2D-Gebäude.