

Sims and the City

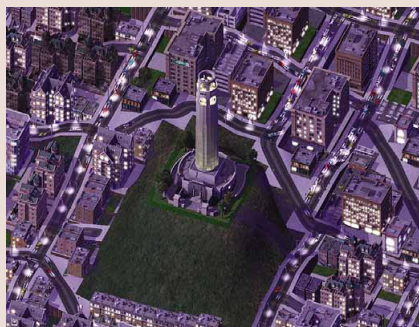
Sim City 4

Die simulierte Stadtverwaltung dehnt sich aus. Im neuesten Teil des Aufbau-Hits bestücken Sie ganze Landstriche mit bis zu 32 Metropolen.



fentliche Einrichtungen wie **Feuerwehr**-Stationen decken gleich den Vorgängern Gebäude in einem bestimmten Umkreis ab. Durch die neue Grafik-Engine können Sie beim **Löschen** zuschauen.

»Unterschied wie Tag & Nacht«



Die Sims folgen ihrem **Tagesablauf**: Straßenlaternen, erleuchtete Fenster und die Scheinwerfer des abendlichen Berufsverkehrs bilden nachts die Lichter der Großstadt.

Die Aussicht auf einen Behördenangang beim örtlichen Gemeindeamt verbreitet gemeinhin Angst und Schrecken. Selber Bürgermeister zu spielen hat dagegen einen anhaltenden Reiz: Rund sechs Millionen Exemplare der **Sim City**-Serie wurden bislang weltweit verkauft. Die neueste Ausgabe ist gerade in die Beta-Phase gelpumpt. Producer Sean Decker von Maxis ging mit uns auf einen Stadtbummel in **Sim City 4**.

Industrien anlocken

Spielerischer Kern von **Sim City 4** ist wieder die Stadtverwaltung. Als Mausclick-OB, der von sieben Beratern bequasselt wird, geben Sie Landparzellen zur Bebauung mit Wohn-, Industrie- und Shopping-Immobilien frei. Ob sich statt schmucker Ein-Familien-Häuschen Slumhütten auf den Grundstücken entwickeln, hängt von Infrastruktur, Beschäftigungslage sowie At-

traktivität der Umgebung ab. Das Bildungsniveau Ihrer Bürger entscheidet darüber, welche Industriezweige sich ansiedeln. Akademiker-Nachwuchs lockt Computerfirmen an, während eher schlicht gestricktes Proletariat Ihnen Smog-Schwaden verbreitende Industrie beschert.

Pendlerglück

Bei **Sim City 4** planen und verwalten Sie in einem größeren Maßstab als früher. Auf der Landkarte gibt es 32 Sektoren, von denen jeder eine andere Stadt beherbergen kann. Die

Siedlungen beeinflussen sich gegenseitig. Gründen Sie zum Beispiel eine entlegene Schlafstadt, suchen deren Einwohner Jobs in der nächsten Metropole. Vor dem ersten Spatenstich verändern Sie im Gott-Modus die Landschaft und ziehen Hügel hoch, plätten Baugrund, legen Seen an oder streuen Bäume.

Sims-Aussiedler

Im ebenfalls neuen »Mein Sim«-Modus importieren Sie Charaktere aus Ihren **Die Sims**-Spielständen oder wählen unter 21 mitgelieferten Spielfiguren. Sternzeichen, Charakterwerte,

aber vor allem die städtische Umgebung prägen den weiteren Werdegang der Sims, die sich bei Ihnen über Ärgernisse in der Nachbarschaft beschweren. Direkt steuern lassen sich



Diese 21 Bürger dienen als **Polit-Barometer**. Sie dürfen auch Ihre Lieblinge aus **Die Sims**-Spielständen importieren, allerdings nicht steuern.

diese wandelnden Stimmungs-Barometer allerdings nicht.

Dank einer 3D-Engine wirkt die Spielwelt lebendiger als in den Vorgängern. Es gibt Wolkenschleier, Tag-Nacht-Wechsel und Straßenverkehr mit Staus während der Rush-Hour. Auch die Auswirkungen dösigter Kommunalpolitik sind schwer zu übersehen: Wer bei der Straßenreinigung spart, muss zum Beispiel mit Müllsackstapeln auf den Bürgersteigen rechnen. Mit sieben Katastrophen vom Meteoriten-Einschlag bis zum Tornado können Sie für zusätzliche Aufregung sorgen. **HL**

Sim City 4

Genre: Aufbauspiel

Entwickler: Maxis

Termin: November 2002

Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Mir war das putzige SimCity schon immer lieber als so manche deutsche Wirtschaftssimulation, bei der knochentrockene Komplexität den Spielwitz erschlägt. Gespannt bin ich vor allem auf die gegenseitige Beeinflussung meiner Städte bei der Regions-Planung.«