

Evolution statt Revolution

# Sim City 3000

Von Grund auf renoviert und frisch gestrichen kehrt Maxis'

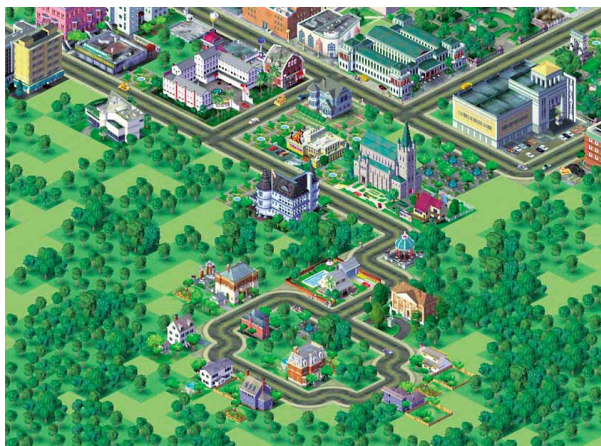
Städtebau-Klassiker auf den Computerbildschirm zurück.



Erstmals haben alle Gebäude vier **unterscheidbare Seiten**, was die Übersicht erhöht.

**E**igentlich sollte **Sim City 3000** nach dem Willen von Maxis erstmals echte 3D-Grafik in riesigen, detaillierten Städten bieten. Offensichtlich haben die Sim-Kings den Mund aber doch etwas zu

voll genommen: Mit der offiziellen Begründung, daß die aktuelle PC-Hardware noch nicht reif für den von einem dreidimensionalen **Sim City** geforderten Detailreichtum sei, mußte die 3D-Engine nun



Im **Vorstadtbereich** ist die Welt noch in Ordnung; früher oder später wird die Idylle jedoch einer Wolkenkratzer-Siedlung weichen müssen.

einer (wesentlich hübscheren) Neuauflage der isometrischen **Sim City 2000**-Grafik weichen – alte Fans atmen auf.

## Gewaltiger Wuselfaktor

Eine der größten Schwächen der 2000er Engine war, daß die meisten Gebäude von allen vier Seiten gleich aussahen. Dadurch ging beim Rotieren der Karte leicht die Übersicht verloren. Die Highcolor Bauten des Nachfolgers wurden komplett vorgeordnet und bieten nun von allen Seiten unterschiedliche Ansichten. Die meisten Gebäude, von denen das Spiel etwa 250 verschiedene enthalten soll (**Sim City 2000**: 80), schmücken sich mit Animationen wie flatternden Fahnen oder rotierenden Satellitenschüsseln. Der Wuselfaktor ist wieder immens: Die zahllosen Fußgänger, Autos und Flugzeuge werden vom sogenannten »Traffic-Simulator« mit individuellen Zielen und Fahrtrouten gefüttert. Neue Gebäude und Straßenführungen haben so nicht nur statistische Auswirkungen auf das Leben und die Zufriedenheit Ihrer Bürger.

## Mehr Macht bitte

Gegenüber dem Vorgänger steht Ihnen nun die vierfache Fläche zur Verfügung, um die Stadt Ihrer Träume aus dem Boden zu stampfen. Außerdem wurden bei der Programmierung die zahllosen Fanbriefe berücksichtigt. Die Hauptforderung der Spieler war laut Maxis schlicht: »Mehr Macht und Kontrolle«. Die Entwickler planen deshalb wesentlich tiefgreifendere Ein-



Die **Industrien** werden wieder eine wichtige Rolle bei der Stadtentwicklung spielen.

griffsmöglichkeiten für den Städtebauer. So sollen Sie die Zahl der Polizeikräfte in jeder Station erhöhen oder senken können, und somit größeren Einfluß auf die Kriminalitätsrate haben. Oder Sie setzen die Preise der örtlichen Hotels herab, um den Tourismus anzuheizen. **HH**

## Sim City 3000

Genre: Aufbauspiel

Termin: 3. Quartal '98

Hersteller: Maxis

Ersteindruck: Sehr gut

**Heiko Häusler:** »Viel kann bei Sim City 3000 eigentlich nicht schiefgehen. Die Grafik ist schmuck, und die Stärken des Vorgängers wurden konsequent ausgebaut.«