

Eigene Sims 2 Nachbarschaften mit SimCity 4 erstellen

Wusstest du schon, dass du selber Nachbarschaften für *Die Sims 2* erstellen kannst, wenn du *SimCity 4* besitzt? Ja, kannst du! Wenn du mit den Geländetools in *SimCity 4* arbeitest, ist es ein Kinderspiel, komplette neue Nachbarschaften für *Die Sims* selbst zu erstellen. In diesem Tutorial geben wir dir einige Tipps dazu.

Die Grundlagen

SimCity 4-Städte gibt es in drei Größen – klein, mittel und groß. Starte mit einer kleinen Stadt. Mittlere oder größere Städte können nicht in *Die Sims 2* importiert werden. Achte also darauf, keine der Optionen für diese Stadtgrößen auszuwählen. Vergiss auch nicht, Straßen in deiner Stadt zu bauen, denn sonst kannst du keine Grundstücke in deiner Nachbarschaft platzieren. Nachdem deine Stadt fertig ist, verlässt du *SimCity 4* und suchst in C:\Program Files\Maxis\SimCity 4 Deluxe\Regionen\[Name der Stadt] die *.sc4-Datei, die du verwenden möchtest.

Diese kopierst du nach: C:\Dokumente und Einstellungen\[Benutzer]\Eigene Dateien\EA Games\Die Sims 2\SC4Terrains

Wenn du dein Spiel das nächste Mal startest, steht das Gelände zur Verfügung und du kannst damit eine neue Nachbarschaft erstellen.

Was enthalten sein wird und was nicht

Die meisten der Geländefeatures, die mit den Gottmodus-Tools erstellt wurden, können in *Die Sims 2* importiert werden - einschließlich Blattwerk (bis auf Palmen). Die Fauna (Tiere) deiner Stadt kann hingegen leider nicht importiert werden. Ein weiterer wichtiger Punkt ist außerdem, dass importierte Gelände im Vergleich zum *SimCity*-Layout gespiegelt dargestellt werden.

Im *SimCity 4* Bürgermeister-Modus gibt es seine Vielzahl von Straßentypen, die in *Die Sims 2* importiert werden:

- Original *SimCity 4*-Straßenbrücken
- Kleine Stahl-Bogenbrücken aus *Rush Hour*
- Gerade, manuell angelegte Straßen
- Rechtskurven
- Sackgassen
- T-Kreuzung und
- 4-spurige Einmündungen

Es wird jedoch nicht alles von *SimCity 4* in *Die Sims 2* importiert. Anbei eine Liste mit Dingen, die nicht in *Die Sims 2* importiert werden:

- Zonen
- Erhöhte Straßen/Highways/Freeways
- Gebäude und andere Einrichtungen
- Flughafen
- Wahrzeichen

Ob Gras oder Wüste, du hast die Wahl

Auch wenn deine Nachbarschaft bereits in das Spiel geladen wurde, können die Standard-Geländearten immer noch mithilfe des folgenden Cheats bearbeitet werden:

Lade die Nachbarschaft, die du verändern möchtest, öffne den Cheat-Dialog, indem du Strg+Shift+C drückst, und gib Folgendes ein (achte dabei auf die richtige Schreibweise!):

- terrainType Desert – Hierdurch wird die aktuelle Geländeart der Nachbarschaft in Wüste geändert.
- terrainType Temperate – Hierdurch wird die aktuelle Geländeart der Nachbarschaft in Gras geändert.

Und noch ein, zwei weitere Punkte:

- Du solltest dein bebaubares Gebiet auf eine Fläche von ungefähr der Hälfte der *SimCity 4*-Straßenkarte begrenzen. Gruppier deine Straßen in der Mitte der Karte, dann kannst du dein bebaubares Gebiet maximieren. Experimentiere einfach mit ein paar Städten und schau, was gut aussieht, wenn du die .sc4-Datei in Die Sims 2 importierst.
- Schön ist es auch noch...

Ein Foto der selbst erstellten Nachbarschaft hinzufügen

Um ein Foto von deiner selbst erstellten Nachbarschaft zu machen, das du dann im Hauptmenü präsentieren kannst, speicherst du das gewünschte Foto als .png-Datei (ein 4x3-Verhältnis funktioniert am besten, Fotos mit anderen Proportionen werden jedoch auch auf die erforderliche Größe angepasst). Die Datei muss N0XX_Neighborhood.png (wobei XX die Nummer der Nachbarschaft darstellt) benannt werden. Dann stellst du die Datei in das Nachbarschaftsverzeichnis (z.B. Eigene Dateien\EA Games\Die Sims 2\Neighborhoods\N004).