SIMCITY™

THE CITY SIMULATOR

DEUTSCHES HANDBUCH



SIMCITY™

DER STÄDTE-SIMULATOR

BENUTZERHANDBUCH
AMIGA VERSION 1.0

Konzept und Design: Will Wright
Mitarbeit am Design: Jeff Braun, Robert Strobel
Programmierung der Amiga-Version: Brian Conrad, Brian Witt
Grafik-Layout: Will Wright, Scott Martindale, Don Bayless
Ton: Will Wright, Steve Hales
Dokumentation: Michael Bremer, Cliff Ellis
Design für Verpackung und Dokumentation:
Richard Bagel DESIGN, Santa Rosa
Illustrationen für Verpackung: Kurt West für
Richard Bagel DESIGN, Santa Rosa
Übersetzung ins Deutsche: Sabine Bröker

Besonderer Dank gilt Jeff Braun, Brain Hales, Bruce Joffe, Joell Jones, Edward Kilham, Kazue Osugi und Broderbund Software

Hersteller: MAXIS SOFTWARE
Vertrieb der deutschen Version:
CASABLANCA multimedia Verlagsges. mbH
Wiemelhauser Straße 247a
4630 Bochum 1

Copyright für Software und Handbuch bei Maxis Software, Will Wright 1989. Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 0-929750-01-2

Haftung

SimCity wird gekauft "wie gesehen", ohne jedweden Anspruch auf Gewährleistung. Maxis garantiert dem Käufer von SimCity für die Dauer von 90 Tagen nach Kaufdatum, daß die Diskette keine Material- und Verarbeitungsfehler aufweist.

Diskettenersatz

SimCity ist kopiergeschützt. Beschädigte Disketten, die innerhalb von 90 Tagen nach Kaufdatum eingesendet werden, werden kostenlos ersetzt. Nach Ablauf der 90-Tage-Frist werden beschädigte Disketten gegen Einsendung von DM 20,00 Bearbeitungsgebühr ersetzt.

Lizenz

Der Käufer hat das Recht, SimCity auf einem einzigen Computer zu nutzen. Das Programm darf von einem Computer auf einen anderen übertragen werden, vorausgesetzt, es wird lediglich auf einem Computer gleichzeitig genutzt. Die Weitergabe von Programmkopien und der dazugehörigen Dokumentation ist unzulässig.

DIESES HANDBUCH UNTERLIEGT DEM COPYRIGHT. DAS HANDBUCH DARF OHNE SCHRIFTLICHE ZUSTIMMUNG VON MAXIS WEDER IM GANZEN NOCH TEILWEISE KOPIERT, PHOTOKOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, ÜBERSETZT ODER AUF ELEKTRONISCHE MEDIEN ÜBERTRAGEN ODER IN EINE MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN.

SIMCITY
DER STÄDTE-SIMULATOR

BENUTZERHANDBUCH

AMIGA VERSION 1.0

INHALTSVERZEICHNIS

I. EINLEITUNG

Vorwort 5
System-Simulationen 5
Spielziele von Sim City 6

II. BEGINN MIT SIM CITY

Reaktionszeit des Simulators 8
Übung - Ein Gang durch Ihre Stadt 8

III. PROGRAMMFUNKTIONEN

Menüs 15
Das Editor Window 19
Das Budget Window 26
Das Maps/Graphs Window 28
Das Evaluation Window 35
Katastrophen 38
Szenarios 39
Spielniveau 39
Vergrößern einer Stadt 40
Übersichtskarte für Benutzer 42
Übersicht der Tastaturbefehle 43

IV. DAS LEBEN IN SIM CITY

Die unterschiedlichen Zonen 44
Die Bevölkerung - Wohnzonen 44
Der externe Markt - Industriezonen 45
Der interne Markt - Geschäftszonen 45
Steuersätze 46
Budget 46
Stromversorgung 47
Verkehr 47
Umweltverschmutzung 48
Kriminalität 49
Grundstückswert 49

V. Nachtrag

Aktuelle Hinweise 50

EINLEITUNG

Vorwort

Betreten Sie Sim City und übernehmen Sie das Kommando über die Stadt. Werden Sie zum unanfechtbaren Herrscher über eine komplexe Städte-Simulation in Echtzeit. Lenken Sie die Geschicke von Städten wie San Francisco, Tokyo und Rio de Janeiro, oder bauen Sie ihre eigene Traum- (oder Slum-) Stadt von Grund auf.

Ob Sie nun eine der bestehenden Städte "übernehmen" oder Ihre eigene bauen - Sie sind der regierende Bürgermeister und verantwortliche Städteplaner.

Ihre Stadt wird von den Sims bewohnt - von simulierten Bürgern. Wie ihre menschlichen Brüder bauen auch sie Ein- und Mehrfamilienhäuser, Appartement-Häuser, Kirchen, Geschäfte und Fabriken. Ebenfalls gemeinsam mit den Menschen ist ihnen die Kritiklust; sie beschweren sich gern über den Bürgermeister und seine Raumplanung sowie die Steuern, die sie abführen müssen. Gefällt es den Sims in der Stadt nicht mehr, ziehen sie einfach weg. Als Folge davon werden weniger Steuern eingenommen, und die Stadt geht unter.

In den nächsten Abschnitten wird das Gesamtkonzept von Sim City erklärt. Darin sind nützliche Informationen enthalten, die dazu beitragen, die vorgegebenen Spielsituationen, die sogenannten Szenarios, erfolgreich zu beeinflussen und auf diese Weise Städte mit besseren Lebensbedingungen zu planen..

System-Simulationen

Sim City ist ein Programm, das einer neuen Generation von Unterhaltungs- und Bildungssoftware zuzuordnen ist. Diese neuartigen Programme werden als Systemsimulationen bezeichnet. In diesen Simulationen sind bestimmte Regeln und Werkzeuge vorgegeben, mit denen man das System manipuliert. Im Falle von Sim City ist die Stadt das System.

Der spannende Aspekt der System-Simulationen liegt darin, die Funktionsweise des Systems herauszufinden und es zu beeinflussen. Als "Herrscher" über das System steht es ihnen frei, mit den Werkzeugen (Tools) eine unendliche Zahl von Systemen (Städte) innerhalb des vorgegebenen Rahmens und der Grenzen der Spielregeln zu schaffen und zu beeinflussen.

Die für SimCity zu erlernenden Spielregeln betreffen die Planung und die Verwaltung der Städte. Dazu gehören:

Menschliche Faktoren: Wohnraum und Wohnlage, Arbeitsmarktsituation und Lebensqualität;

Wirtschaftliche Faktoren: Grundstückswert, Lage von Handelszentren und Industrie, Arbeitslosigkeit, interne und externe Märkte, Strom, Steuern sowie die Finanzierungshöhe von Polizei und Feuerwehr;

Überlebensfaktoren: Strategien zur Bekämpfung von Katastrophen, Kriminalität und Umweltverschmutzung;

Politische Faktoren: Öffentliche Meinung, Raumplanung (Einteilung in Zonen) und der Grad der Zufriedenheit der Einwohner und der Geschäftsinhaber mit dem Bürgermeister und seiner Städteplanung;

Die Werkzeuge (Tools) dienen zum Planen, Entwerfen, Einrichten von Zonen, Zerstören von Zonen, Einrichten neuer Zonen sowie der Verwaltung der Stadt.

Planung - Stadtpläne und Landkarten bieten geographische und demographische Überblicke über die gesamte Stadt.

Layout - Anlegen von Lebens- und Arbeitsgebieten, Straßen und Transportsystemen sowie Erholungsgebieten.

Zonen - Legt die Grenzen für Parks, Wohn-, Geschäfts-und Industriezonen fest.

Bauen - Baut Straßen, Schienen, Flughäfen, Seehäfen, Feuerwehr- und Polizeistationen sowie Sportstadien und Kraftwerke.

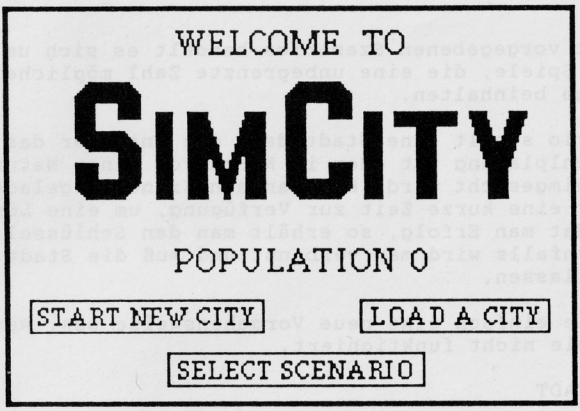
Bulldozern - Rodet Wälder zum Errichten und Vergrößern einer Stadt, schüttet Land am Wasser auf und ebnet bestehende Zonen ein.

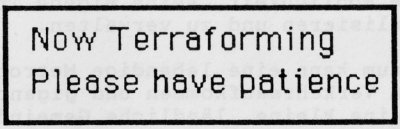
Verwalten - Anhand der Karten und Graphiken erhält man aktuelle Informationen über Verkehrsdichte, Tendenzen des Bevölkerungswachstums, Stromversorgung, Umweltverschmutzung, Kriminalität, Grundstückswert, Wirkungsradius und Effizienz von Polizei und Feuerwehr sowie Cash Flow (Kapitalrückfluß). Hiermit werden die Steuersätze festgelegt und die Höhe der Ausgaben für Polizei und Feuerwehr bestimmt.

Das wichtigste Werkzeug ist jedoch der Simulator selbst, mit dem man seine Ideen und Pläne in die Tat umsetzt. Der Erfolg ist daran abzulesen, daß emsige Sims zuziehen - oder abwandern. Die Sims besiedeln die errichteten Zonen und bauen Häuser, Krankenhäuser, Kirchen, Geschäfte und Fabriken, oder sie ziehen weg, auf der Suche nach einem Arbeitsplatz und einem besseren Leben. Das Schicksal der Stadt hängt davon ab, wie sie angelegt und verwaltet wird.

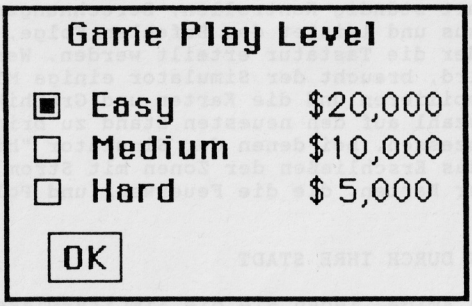
SPIELZIELE VON SIM CITY

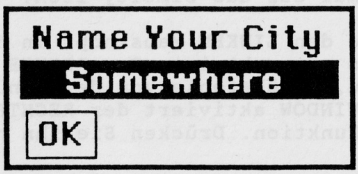
Im Laufe des Spiels sollen verschiedene Ziele erreicht werden.


WELCOME TO
SIMCITY
POPULATION 0
START NEW CITY
LOAD A CITY
SELECT SCENARIO


Now Terraforming
Please have patience


GENERATE A NEW TERRAIN
USE THIS MAP


Game Play Level
Easy $20,000
Medium $10,000
Hard $ 5,000
OK


Name Your City
Somewhere
OK

SZENARIOS

Bei den acht vorgegebenen Szenarios handelt es sich um unabhängige Spiele, die eine unbegrenzte Zahl möglicher Spielausgänge beinhalten.

Jedes Szenario stellt eine Stadt dar, die entweder das Opfer einer Fehlplanung ist oder in Kürze von einer Naturkatastrophe heimgesucht wird. Hat man ein Szenario geladen, so steht nur eine kurze Zeit zur Verfügung, um eine Lösung zu finden. Hat man Erfolg, so erhält man den Schlüssel zur Stadt. Andernfalls wird man verbannt und muß die Stadt mit der Bahn verlassen.

Probieren Sie einfach eine neue Vorgehensweise aus, wenn Ihre Strategie nicht funktioniert.

IHRE TRAUMSTADT

Sim City bietet die Möglichkeit, seine eigene Traumstadt zu konzipieren, zu realisieren und zu verwalten.

Der ideale Lebensraum kann eine lebendige Metropole mit vielen Menschen, hohem Verkehrsaufkommen und gigantischen Wolkenkratzern sein, eine kleine, ländliche Gemeinde, oder eine Ansammlung kleinerer Siedlungen, in denen das ruhige Kleinstadtleben seinen Gang geht.

BEGINN MIT SIM CITY

REAKTIONSZEIT DES SIMULATORS

Der Simulator ist ein äußerst komplexes Multitasking-Programm. Er führt ständig Kontrollen, Berechnungen und Aktualisierungen aus und leistet den Befehlen Folge, die ihm über die Maus oder die Tastatur erteilt werden. Wenn eine Stadt geladen wird, braucht der Simulator einige Minuten, um die Daten zu kompilieren und die Karten und Graphiken sowie die Bevölkerungszahl auf den neuesten Stand zu bringen. Zu den weiteren Prozessen, bei denen der Simulator "hinterherhinkt", gehört das Erschließen der Zonen mit Strom und das Aktualisieren der Karten, die die Feuerwehr und Polizei betreffen.

ÜBUNG - EN GANG DURCH IHRE STADT



Booten Sie Ihren Amiga, legen Sie die SimCity-Diskette ein und klicken Sie zweimal auf das SimCity-Icon.

Achtung: Benutzen Sie den LINKEN Mausknopf in Sim City, sofern nichts anderes vermerkt ist. Der RECHTE Mausknopf dient vorwiegend dazu, Menübefehle von der Menüleiste auszuwählen. Im EDITOR WINDOW aktiviert der RECHTE Mausknopf stets die Bulldozer-Funktion. Drücken Sie ihn nur dann,

wenn Sie diese Funktion anwenden möchten.

Nach einigen Sekunden erscheint der Bildschirm "Welcome to Sim City". Er enthält die Optionen, eine neue Stadt zu bauen (Start New City), eine Stadt zu laden (Load a City) oder ein Szenario auszuwählen (Select a Scenario).

Klicken Sie auf START NEW CITY. Die Workbench erscheint wieder, und das Programm lädt weiter. Es erscheint ein kleines Informationsfenster, das mitteilt, daß das Programm eine neue Stadt errichtet. Eine Karte mit unbebautem Land wird erstellt und angezeigt. Nun wählen Sie das Spielniveau aus; klicken Sie hierfür EASY an. Anschließend vergeben Sie einen Namen oder bestätigt den vorgegebenen Namen SOMEWHERE. Man hat ebenfalls die Möglichkeit, das angezeigte Terrain abzulehnen und ein neues zu schaffen (GENERATE A NEW TERRAIN) oder mit dieser Karte zu arbeiten (USE THIS MAP). Klicken Sie auf USE THIS MAP.

MAPS UND GRAPHS WINDOW

BUDGET WINDOW

Es erscheint nun das MAPS/GRAPHS WINDOW.

Auf der linken Seite des Fensters befindet sich die Karte Sie vermittelt einen Überblick über dás gesamte Gebiet, das ungefähr 10 mal 10 Quadratmeilen umfaßt.

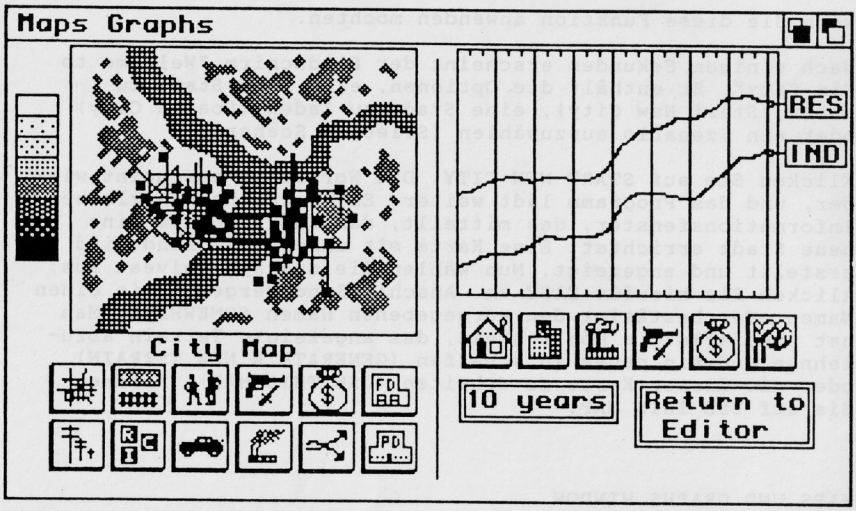
Mit den Buttons unter der Karte kann man verschiedene demographische Ansichten der Stadt aktivieren. Wir werden später noch darauf zurückkommen.

Auf der rechten Seite des Bildschirms befinden sich zeitabhängige Kurven zu stadtspezifischen Daten. Wir kommen hierauf ebenfalls später zurück.

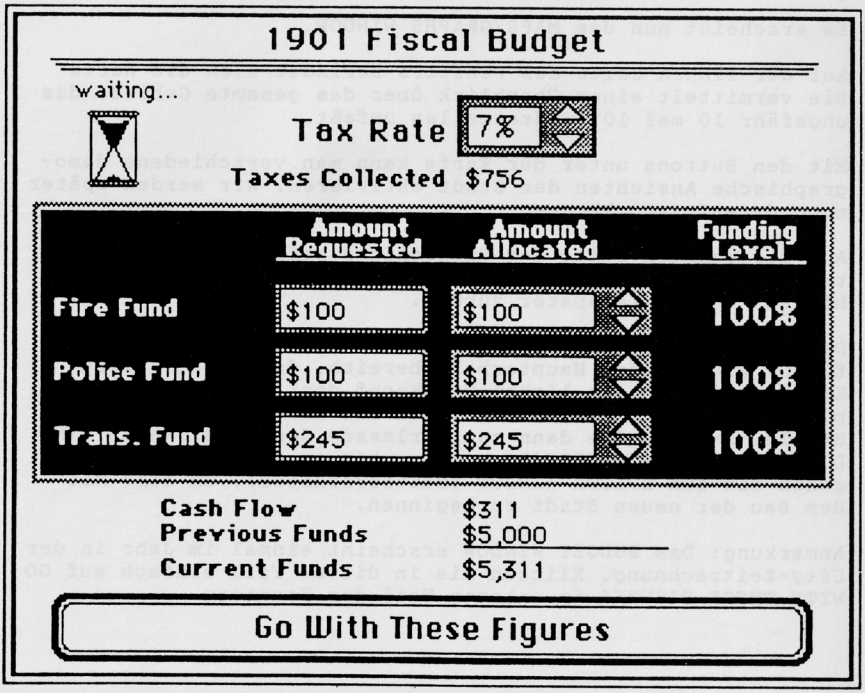
Das Rechteck auf der Karte zeigt den Ausschnitt an, der im EDITOR WINDOW, dem Hauptarbeitsbereich, dargestellt wird. Klicken Sie mit dem linken Mausknopf dort, wo das Rechteck plaziert werden soll, oder ziehen Sie es an die gewünschte Stelle. Drücken Sie dann zum Verlassen des MAPS/GRAPHS WINDOW auf RETURN TO EDITOR unten rechts am Bildschirm, und gehen sie zum EDITOR WINDOW (Editierfenster), um dort mit dem Bau der neuen Stadt zu beginnen.

Anmerkung: Das BUDGET WINDOW erscheint einmal im Jahr in der City-Zeitrechnung. Klicken sie in diesem Fall einfach auf GO WITH THESE FIGURES im unteren Teil des Fensters.

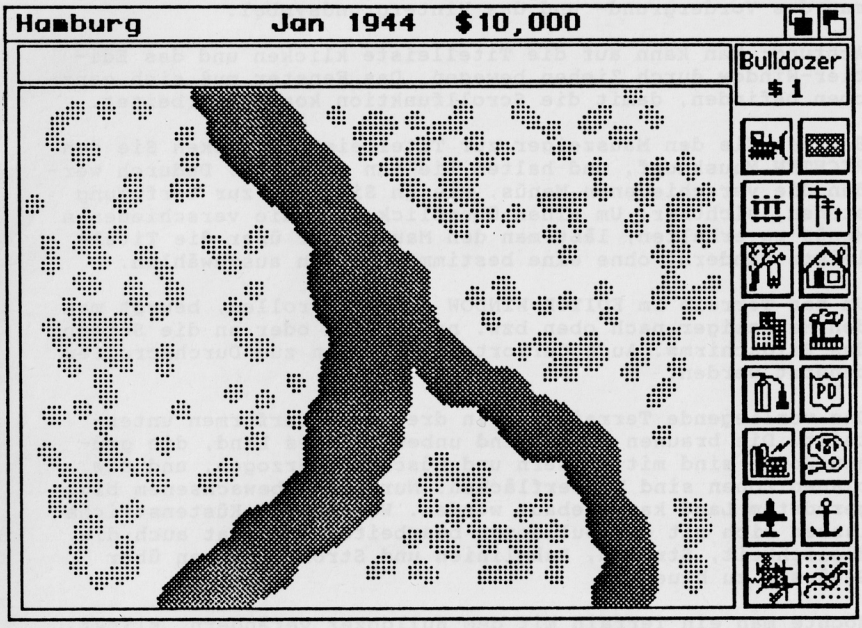
Maps and Graphs Window



Budget Window



Editor Window



EDITOR WINDOW

Dieses Editor-Window zeigt eine vergrößerte Ansicht des Ausschnitts, der in der rechteckigen Box im MAPS/GRAPHS-Window enthalten ist. Beachten Sie die Icons auf der rechten Seite, die genauso angewendet werden wie die Icons in den verschiedenen, auf dem Markt erhältlichen Zeichen- und Malprogrammen.

Am oberen Rand des EDITOR WINDOWS befindet sich die Titelleiste. Sie zeigt den Namen der Stadt, das Datum und die zur Verfügung stehende Geldsumme an. Rechts außen findet man das Vordergrund- und das Hintergrundsymbol.

Achtung: Man kann auf die Titelleiste klicken und das Editier-Window durch Ziehen bewegen. Das Fenster muß sich ganz oben befinden, damit die Scrollfunktion korrekt arbeitet.

Bewegen Sie den Mauszeiger zur Titelleiste, drücken Sie den RECHTEN Mausknopf, und halten Sie ihn gedrückt. Dadurch werden die verschiedenen Menüs, die in Sim City zur Verfügung stehen, sichtbar. Um einen Überblick über die verschiedenen Menüs zu erhalten, läßt man den Mauszeiger über die Titelleiste wandern, ohne eine bestimmte Option auszuwählen.

Um das Terrain im EDITOR WINDOW durchzuscrollen, bewegt man den Mauszeiger nach oben bzw. nach unten oder an die Seiten des Bildschirms. Auch Cursortasten können zum Durchscrollen benutzt werden.

Das vorliegende Terrain ist in drei Strukturformen unterteilt. Die braunen Zonen sind unbewachsenes Land, die grünen Zonen sind mit Wäldern und Büschen überzogen, und die blauen Zonen sind Wasserflächen. Nur auf unbewachsenem bzw. gerodetem Land kann gebaut werden. Wälder und Küstenstriche lassen sich mit dem Bulldozer bearbeiten. Man hat auch die Möglichkeit, Straßen, Bahnlinien und Stromleitungen über Gewässer zu bauen.



Möchte man ein Terrain mit dem Bulldozer verändern, klickt man das Bulldozer-Icon im Editor Window an. Bewegt man nun den Mauszeiger auf Land, erhält er ein kleines Rechteck, das den Bereich anzeigt, der mit jedem Klicken des linken Mausknopfes planiert wird. Bewegen Sie einfach den Mauszeiger des Bulldozers über Waldgebiet und klicken Sie. Unmittelbar wird der Teil unter dem Zeiger gerodet. Nun hält man den Mausknopf gedrückt und bewegt den Mauszeiger langsam über eine Waldfläche. Auf diese Weise wird eine größere Fläche gerodet. Bereiten Sie nun ein größeres Gebiet für späteres Bebauen vor.

Zum Errichten einer neuen Stadt benötigt man zunächst Wohn- und Arbeitsraum für die Sims sowie Strom.



Klicken Sie nun das Haus-Icon (Residential) an und führen Sie die Maus zur Karte zurück. Der Mauszeiger hat sich in ein größeres Rechteck verwandelt. Dieses Rechteck zeigt an, wieviel gerodete Fläche man benötigt, um ein Wohngebiet für die Sims zu bauen. Durch Klicken mit dem linken Mausknopf wird im gerodeten Terrain eine Zone errichtet. Das "R" in der Mitte der Zone steht für "Residential" und deutet darauf hin, daß es sich um eine Wohnzone handelt. Der aufleuchtende

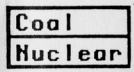


Blitz macht darauf aufmerksam, daß die Zone noch nicht mit Strom versorgt ist. Legen Sie neben diesem Wohngebiet noch weitere Wohngebiete an.

Hat man Schwierigkeiten beim Anlegen einer Zone, sollte man überprüfen, ob das Land auch wirklich frei ist. Man kann auf Wasser, Wald oder anderen Zonen keine Zone errichten.



Als nächstes muß ein Kraftwerk "konstruiert" werden, um die Stadt mit Strom zu versorgen. Führen Sie den Mauszeiger auf das Kraftwerk-Icon (PowerPlant) und klicken Sie mit dem linken Mausknopf. Es erscheint ein Auswahlfenster mit den Optionen für ein Kohle- (Coal) oder ein Kernkraftwerk (Nuclear). Fürs erste wählen wir Coal. Das Kohlekraftwerk nimmt eine größere Fläche in Anspruch als ein Wohngebiet. Wählen Sie als Standort eine freie Fläche in der Nähe eines Wohngebietes. Wird das Kraftwerk nicht direkt neben den Wohngegenden plaziert, muß eine Stromleitung vom Kraftwerk zu den Wohngebieten verlegt werden.





Dies wird bewerkstelligt, indem man das Stromleitungs-Icon (Power Lines) anklickt. Mit Hilfe des Mauszeigers und des Mausknopfes verlegt man eine Leitung vom Kernkraftwerk bis in das Wohngebiet. Sich berührende Stromleitungen werden automatisch miteinander verbunden. Dies gilt übrigens auch für Straßen und Eisenbahnlinien. Wenn das aufblinkende Symbol verschwindet, werden die Wohnzonen mit Strom versorgt. Die Zonen, die an eine mit Strom versorgte Zone angrenzen, benötigen keine eigenen Stromleitungen. Schon bald sind kleine Häuser am Bildschirm zu erkennen. Die Sims haben begonnen, einzuziehen.

Bei der raumplanerischen Aufteilung des Landes in Zonen legt man selbst fest, wo gebaut werden darf. Anschließend beginnen die Sims, ihre Häuser zu bauen.



Nachdem nun einige Wohnzonen angelegt sind, kann mit der Anlage von Geschäfts- und Industriezonen begonnen werden. Wählen Sie das Geschäfts-Icon (Commercial) aus und plazieren Sie einige Geschäftszonen neben die Wohngebiete. Aktivieren



Sie anschließend das Industriegebiet-Icon (Industrial), und schaffen Sie einige Industriegebiete. Verbinden Sie die Stromleitungen miteinander, sofern dies erforderlich ist.

Achtung: Wenn man eine Zone an das Stromnetz anschließt,

dauert es eine Zeit, bis das aufleuchtende Blitzsymbol verschwindet. Diese Verzögerung dauert um so länger, je größer die Stadt ist.

Beim Aktivieren der Icons werden die Namen der Funktionen und die mit dem Vorgang verbundenen Kosten in dem Feld über den Icons angezeigt. Die Titelzeile am oberen Rand des Editor Windows zeigt den gesamten, zur Verfügung stehenden Budget-Betrag an. Ist in der Kasse nicht mehr genügend Geld vorhanden, um einen Vorgang zu bezahlen, wird das Icon zum "Geister"-Icon und kann nicht mehr aktiviert werden.



Klicken Sie nun das Straßen-Icon (Roads) an und legen Sie Straßen an, die die Wohnzonen mit den Geschäfts- und Industriezonen verbinden, damit die Sims zwischen ihren Häusern und ihrem Arbeitsplatz hin- und herpendeln können. Straßenabschnitte werden genau wie Stromleitungen automatisch miteinander verbunden. Sobald Straßen vorhanden sind, setzt der Verkehr ein.

Bewegen Sie nun den Mauszeiger auf die Titelleiste, halten Sie den RECHTEN Mausknopf gedrückt, bewegen Sie den Zeiger zum WINDOWS-Menü und wählen Sie BUDGET aus. In diesem Fenster werden die Beträge festgelegt, die für Feuerwehr (Fire), Polizei (Police) und Transportsysteme, also Straße und Bahn, aufgewendet werden sollen. Zum Ändern des Betrages klickt man den Pfeil oben bzw. den Pfeil unten an. Auch der aktuelle Satz für die Grundsteuer kann hier neu bestimmt werden. Sind keine Feuerwehr- und Polizeistationen vorhanden, braucht man dafür auch nichts auszugeben. Man kann nicht mehr als 100 % des verlangten (requested) Betrages zuweisen. Anschließend klickt man auf GO WITH THESE FIGURES.

Dann aktiviert man MAP & GRAPH aus dem WINDOW Menü, um zum MAPS/GRAPHS WINDOW zurückzugelangen. Durck Anklicken der Icons auf der linken Seite erhält man verschiedene demographische Übersichten über die Stadt. Die hier zu entnehmenden Informationen sind für ein weiteres Vorgehen in der Stadtplanung von großer Bedeutung. So kann man sich zum Beispiel die Gebiete vornehmen, die eine hohe Kriminalitätsrate aufweisen, und dort neue Polizeistationen einrichten.

Weitere Informationen sind über die Graphiken abrufbar. Im Gegensatz zu den Karten, die lediglich den aktuellen Zustand einer Stadt reflektieren, dokumentieren die Graphiken die Geschichte der Stadt, was beim Einschätzen von Trends und Entwicklungen eine große Hilfe darstellt.

Soviel zu den Grundlagen, die zum Spielen mit SIM CITY unumgänglich sind. Wir möchten Ihnen jedoch nahelegen, weiterzulesen. Im Kapitel "Programmfunktionen" wird jede Funktion und ihre Anwendung im Detail erläutert. Das Kapitel "Leben in SIM CITY" erklärt die Funktionsweise des Simulators und gibt nützliche Tips und Kniffe mit auf den Weg.

PROGRAMMFUNKTIONEN

MENÜS

Die Menüs in SimCity lehnen sich an die Standard-Benutzerschnittstelle für den Amiga an. Benutzen Sie den rechten Mausknopf, um Programmfunktionen auszuwählen.

FILE MENÜ

ABOUT - Ruft einen Bildschirm mit wissenswerten Informationen über Sim City und Maxi auf.

START NEW CITY - Neue Stadt beginnen. Hiermit wird neues, leeres Terrain erzeugt und gegebenenfalls eine im Speicher befindliche Stadt gelöscht. Man wird gefragt, ob man eine neue Karte erstellen und die alte löschen möchte ("GENERATE A NEW GROUND MAP AND LOOSE CURRENT ONE ?"). Danach kann man das Spielniveau (GAME LEVEL) einstellen und die Stadt benennen.

PICK SCENARIO - Szenario laden. Ruft eine Liste mit Szenarios auf, die geladen werden können.

LOAD CITY - Stadt laden. Ruft den Standard-Bildschirm zum Laden von Files auf, über den zuvor gespeicherte Städte geladen werden können.

SAVE CITY - Stadt speichern. Ruft den Standard-Bildschirm zum Speichern auf. Hiermit wird ein Szenario bzw. eine im Aufbau befindliche Stadt für spätere Zwecke gespeichert. Hat man ein Szenario geladen, kann es nach der Katastrophe gespeichert und ohne die Katastrophe erneut geladen werden, wie jede andere Stadt auch.

PRINT CITY - Stadt drucken. Öffnet ein Fenster mit den Optionen, die Stadt als eine Seite oder als mehrseitiges Poster zu drucken. Man kann diese Auswahl auch mit `Cancel` widerrufen.

QUIT OUT! - Ende. Beendet SIM CITY.

EDIT MENÜ

UNDO - macht die zuletzt durchgeführte Operation rückgängig.

OPTIONS MENÜ

Die in diesem Fenster eingestellten Optionen gelten für die gesamte Simulation und nicht nur für eine Stadt.

AUTO BUDGET - Behält die Prozentsätze bei, so daß diese

nicht jedes Jahr neu festgelegt und bestätigt werden müssen.

AUTO-BULLDOZER. Automatischer Bulldozer. Erlaubt das Anlegen von Zonen, Straßen etc. über Bäumen und auf Küstenstrichen, ohne daß zuvor manuell planiert werden muß. Hierfür wird der gleiche Betrag in Rechnung gestellt wie für manuelles Planieren.

AUTO GOTO EVENT. Versetzt einen automatisch an den Ort des Geschehens, an dem sich die Katastrophe oder das zentrale Ereignis abspielt.

SOUNDS ON. Zum Ein- und Ausschalten der verschiedenen stadttypischen Geräusche. Vorgegeben ist die Position "Ein". Die Simulation wird bei ausgeschaltetem Ton etwas schneller ausgeführt.

GAME SPEED. Läßt ein Untermenü zum Einstellen der Simulationsgeschwindigkeit am Bildschirm erscheinen. MEDIUM ist die Standard-Einstellung, die etwa dreimal langsamer arbeitet als FAST. SLOW arbeitet siebenmal langsamer als der FAST-Modus. Mit PAUSED wird die Zeit gestoppt; das Einteilen in Zonen und das Bauen ist in diesem Modus möglich.

POWER BOLTS (Blitz). Schaltet das Blitzsymbol ein und aus. Ist es eingeschaltet, blinkt es in den Zonen auf, die nicht mit Strom versorgt werden.

DISASTERS MENÜ

Über das DISASTERS Menü bringt man Naturkatastrophen über die Stadt. Anhand dieser Katastrophen kann man die eigene Fähigkeit testen, mit Notsituationen in der Stadt fertig zu werden. Näheres zu den Katastrophen, ihren Ursachen und ihrer Bekämpfung finden Sie in späteren Kapiteln.

Achtung: Speichern Sie die Stadt zur Sicherheit immer auf Diskette ab, bevor sie eine Katastrophe herbeiführen!

FIRE. "Feuer" läßt innerhalb der Stadtgrenzen ein Feuer ausbrechen.

FLOOD. Bringt Hochwasser (Flooding).

AIR DESASTER. Flugzeugabsturz. Befindet sich in der Luft kein Flugzeug, daß abstürzen könnte, wird eines erzeugt.

TORNADO. Läßt einen Tornado in der Stadt ausbrechen.

EARTHQUAKE. Führt zu einem STARKEN Erdbeben.

MONSTER. Ein Monster bricht aus und wütet in der Stadt.

WINDOWS MENÜ

BUDGET ruft das BUDGET Window auf den Bildschirm.

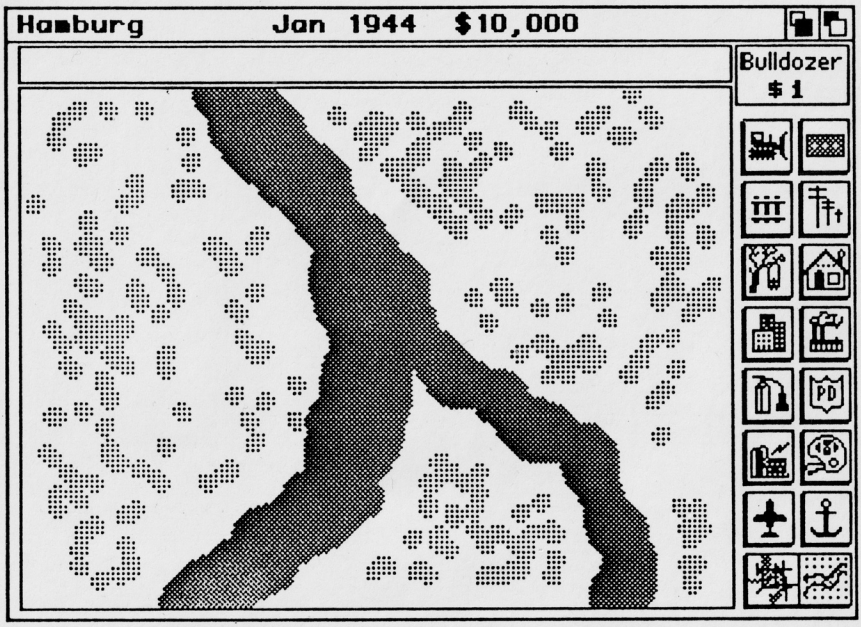
EVAL läßt das EVALUATION Window erscheinen.

MAP & GRAPH ruft das MAPS/GRAPHS Window auf.

WORKBENCH öffnet und schließt das WORKBENCH Window. Wird es geschlossen, werden weitere 30 KByte Speicherplatz frei.



EDITOR WINDOW



DAS EDITOR WINDOW

DAS EDITOR WINDOW

In diesem Window finden die eigentlichen Spielschritte wie das Anlegen von Zonen und das Bauen statt.

TERRAIN

Es gibt drei verschiedene Arten von Flächen im EDITOR WINDOW.

Die braune Fläche ist freies Land, auf dem man bauen und Zonen anlegen kann.

Die grünen Flächen stellen Wälder und Bäume dar. Auf diesen Flächen kann man nicht bauen und auch keine Zonen errichten. Um sie in Bauland umzuwandeln, müssen Wälder und Bäume mit dem Bulldozer gerodet werden. Es ist jedoch zu beachten, daß der Grundstückswert sinkt, wenn man zu viele Grünflächen entfernt.

Die blauen Flächen sind Wasserflächen. Auf dem Wasser kann man keine Zonen errichten. Küstenstriche muß man mit dem Bulldozer bearbeiten und sie mit Land auffüllen, bevor man dort eine Zone errichten und Häuser bauen kann.

Straßen und Stromleitungen können über Gewässer verlegt werden. Sie dürfen jedoch keine Kurven oder Schnittpunkte enthalten.

SYMBOLE IM EDITOR WINDOW

TITELLEISTE. Zeigt den Namen der Stadt, das Datum und die verfügbare Geldsumme an. Durch Anklicken und Ziehen der Titelzeile kann das Editor-Window am Bildschirm verschoben werden.

Achtung: Das Editor-Window muß sich ganz oben am Bildschirm befinden, wenn man die Scrollfunktion benutzen möchte. Ganz rechts auf der Titelleiste ist das Vordergrund- und das Hintergrundsymbol zu sehen.

Hinter der Titelleiste befindet sich die Menüleiste.

INFORMATIONSZEILE. Diese Zeile, die direkt unter der Titelzeile liegt, zeigt Status-Meldungen des Simulators an und informiert über die Bedürfnisse der Sims.

GOTO-PFEIL. Klickt man den Pfeil rechts auf der Info-Zeile an, wird man unmittelbar zum Ort des Geschehens gebracht, wie z. B. zu einer Katastrophe oder einem anderen wichtigen Ereignis, auf das in der Info-Zeile hingewiesen wird.

Die ICONS am rechten Fensterrand stehen für die Editier-Funktionen.

Die ICON TITEL BOX über den Icons zeigt den Namen der aktiven Funktion und die Kosten an, die mit ihr verbunden sind.

OPERATIONEN IM EDITOR WINDOW

Die Maus dient dazu, die Icons zu aktivieren. Bewegt man den Mauszeiger zum Rand des Bildschirms, wird das Gebiet durchgescrollt.

Den LINKEN Mausknopf benutzt man zum Auswählen von Icons und zum Plazieren von Gegenständen.

Der RECHTE Mausknopf führt die Bulldozer-Funktion aus, egal welches Icon zur Zeit aktiviert ist.

Die CURSORTASTEN können ebenfalls zum Durchscrollen verwendet werden.

Z und X - Aktiviert nacheinander die Icons, vorwärts bzw. rückwärts.

Q - (Query = Frage) - Hält man die Taste Q gedrückt und klickt einen Teil der Stadt an, erscheint eine Status-Box mit Angaben über die Zone (Art der Zone, Straße, Terrain etc.), sowie Informationen über die dort herrschende Bevölkerungsdichte (Density), den Wert des Landes (Value), die Kriminalität (Crime), die Umweltverschmutzung (Pollution) und das Wachstum (Growth).

B, R, T und P sind Tastaturabkürzungen für Menübefehle. Drückt man die Taste B, wird von allen Icon-Funktionen aus der Bulldozer-Modus aktiviert. Sie bleibt aktiv, solange man die Taste gedrückt hält. Läßt man sie wieder los, gelangt man in den vorherigen Modus zurück. Die Taste "R" aktiviert den Straßenbau-Modus und wird auf gleiche Weise angewendet. Mit "T" werden Bahnlinien gebaut und mit "P" Stromleitungen verlegt.

ICONS IM EDITOR WINDOW

Aktive Icons sind stets hell umrandet. Geister-Icons sind nicht aktivierbar, weil die Gelder im Budget für den gewählten Vorgang nicht mehr ausreichen. Wurde ein Icon gewählt, erscheint ein Rechteck am Mauszeiger, das auf die Größe der Fläche hinweist, die durch Anklicken bearbeitet wird.



BULLDOZER. Er rodet mit Bäumen und Wäldern bewachsene Gebiete, füllt Küstenstreifen mit Land auf, ebnet bereits vorhandene, bebaute Zonen ein und entfernt durch Katastro-

phen verursachten Schutt. Die Auto-Bulldozing-Funktion läßt sich auf Urland, Stromleitungen, Straßen und Schienen anwenden.

Anmerkung: Durch das Planieren des Mittelpunktes einer Zone wird die gesamte Zone zerstört.

Das Planieren eines Gebietes kostet $1.



STRAßEN. Sie verbinden Zonen miteinander. Kreuzungen und Kurven werden automatisch angelegt. Durchgehende Straßen werden gezogen, indem man das Symbol anklickt und den Mauszeiger zieht. Man sollte jedoch aufpassen - legt man versehentlich eine Straße falsch an, muß für das Planieren (Bulldozer) und erneute Anlegen der Straße bezahlt werden.

Straßen dürfen nicht über Zonen angelegt werden. Sie können über Bäume, Büsche und Küstenstriche gezogen werden, nachdem diese mit dem Bulldozer gerodet wurden, es sei denn, die Auto-Bulldozing Funktion aus dem OPTION Menü ist aktiviert. Straßen können über Stromleitungen und Schienen nur im rechten Winkel verlegt werden.

Durch Anlegen von Straßen über Wasser wird eine Brücke errichtet. Es können nur gerade Brücken gebaut werden - Kurven oder Kreuzungen sind nicht möglich. Küstenstreifen müssen vor dem Bau einer Brücke planiert werden.

Die Straßen werden mit Geldern aus dem Transit-Budget gewartet. Der Straßenzustand verschlimmert sich, wenn nicht genügend Gelder vorhanden sind. Jährlich sind $1 für jeden Straßenabschnitt und $4 für Brücken abzuführen.

Das Anlegen eines Straßenabschnittes kostet $10 und das Bauen eines Brückenabschnittes $50.



SCHIENEN. Hiermit wird ein Schienennetz für den innerstädtischen Verkehr geschaffen. Verlegt man Schienen in Gegenden mit starkem Sraßenverkehr, so nehmen die Verkehrsstaus ab.

Kreuzungen und Kurven werden automatisch erzeugt. Durchgehende Bahnlinien erhält man, indem man das Symbol anklickt und den Mauszeiger zieht. Schienen unter Flüssen hindurch erscheinen als gestrichelte Linien. Diese Unterwassertunnel müssen horizontal oder vertikal verlaufen, Kurven, Abzweigungen und Kreuzungen sind nicht möglich.

Die Bahnstrecken werden von Geldern aus dem Transit-Budget unterhalten. Die Höhe der verfügbaren Gelder hat großen Einfluß auf den Zustand des Schienennetzes. Man muß im Jahr $4 für jeden Schienenabschnitt und $10 für jeden Tunnelabschnitt zahlen.

Das Anlegen einer Bahnstrecke über Land kostet $20, unter Wasser hindurch $100.



STROMLEITUNGEN. Sie leiten den Strom von den Kraftwerken in die Zonen sowie von einer Zone zur benachbarten. Um sich entwickeln zu können, benötigt das Land Strom.

Stromleitungen können keine Zonen überqueren. Sie können über Bäume, Sträucher und Küstenstreifen hinweg verlegt werden, sofern diese planiert wurden. Ist die Auto-Bulldozing-Funktion aktiviert, geschieht das Planieren automatisch.

Der Strom wird auch in die benachbarten Zonen geleitet. Zonen, die nicht mit Strom versorgt werden, sind an dem aufleuchtenden Blitzsymbol zu erkennen. Zwischen dem Anschluß einer Zone an das Stromnetz und dem Erlöschen des aufleuchtenden Blitzsymbols vergeht eine gewisse Zeit. Diese Verzögerung ist umso länger, je größer die Stadt wird.

Verbindungspunkte von Stromleitungen entstehen automatisch. Durchgehende Stromleitungen erzeugt man, indem man das Strom-Symbol anklickt und den Mauszeiger zieht. Stromleitungen, die über einen Fluß führen, müssen horizontal oder vertikal verlaufen und dürfen keine Krümmungen, Abzweigungen oder Schnittpunkte enthalten. Küstenstriche müssen mit dem Bulldozer bearbeitet werden, bevor Stromleitungen verlegt werden.

Das Anlegen einer Stromleitung über Land kostet $5, für eine Stromleitung über Wasser sind $25 aufzubringen.



PARKS. Parks können nur auf gerodetem Land angelegt werden. Durch Parks mit Wäldern und Wasser steigt der Wert des umliegenden Landes. Parks können zur Bekämpfung von Bränden planiert (Bulldozer) werden oder provisorisch errichtet wer den, wenn man später dort Straßen oder Schienen verlegen möchte.

Das Anlegen eines Park-Segments kostet $10.



WOHNZONEN. Hier bauen die Sims ihre Häuser, Wohnungen und Kommunaleinrichtungen wie Schulen, Krankenhäuser und Kirchen.

Diese Zonen können sich zu vier verschiedenen Wohn-Kategorien entwickeln: Elendsviertel (Slums), Wohnraum für die untere Mittelschicht, die obere Mittelschicht und die High Society. Sie umfassen sowohl Ein- und Mehrfamilienhäuser als auch Appartement-Häuser.

Die Qualität des Wohnraums hängt von Faktoren wie Krimina-

lität, Umweltverschmutzung, Verkehrs- und Bevölkerungsdichte ab. Weiterhin ist auch die Beschaffenheit des umliegenden Landes und die Nähe zu Straßen, Parks Polizei und Feuerwehr ausschlaggebend.

Das Umformen einer Landzone in ein Wohngebiet kostet $100.

Wohnzonen sind grün.



GESCHÄFTSZONEN. Sie erfüllen viele Zwecke. In ihnen findet man Einzelhandelsgeschäfte, Bürogebäude, Parkhäuser und Tankstellen.

Es gibt vier Wert-Kategorien und fünf Größenordnungen für Grundstücke in Geschäftszonen, angefangen beim kleinen Tante Emma-Laden bis hin zu gigantischen Wolkenkratzern. Zu den Faktoren, die den Wert und das Wachstum von Geschäftszonen beeinflussen, gehören die allgemeine Marktlage, der Grad der Umweltverschmutzung, die Verkehrsdichte, die Nähe zum Wohngebiet, das Angebot an Arbeitskräften sowie Flughäfen, Kriminalitätsrate, Nähe zu öffentlichen Verkehrsmitteln und Stromversorgung.

Das Umformen einer Landzone in eine Geschäftszone kostet $100.

Geschäftszonen erscheinan am Bildschirm in blau.



INDUSTRIEZONEN. In diesen Zonen werden Waren und Güter produziert und Dienste rund um die Industrie angeboten. Es gibt vier Größenordnungen bei der Industrie, angefangen bei kleinen Pumpwerken bis hin zu großen Warenlagern und Fabriken.

Das Wachstum der Industriezonen wird durch Faktoren wie externe Märkte, Nähe zu Seehäfen, öffentlichen Verkehrsmitteln und Wohnzonen sowie durch das Angebot an Arbeitskräften und die öffentlichen Dienstleistungen (Polizei, Feuerwehr, Strom) beeinflußt.

Das Umformen einer Landzone in eine Industriezone kostet $100.

Industriezonen sind gelb.



FEUERWEHRSTATION. Ihre Präsenz erringert die Gefahr, daß ein Feuer ausbricht. Fängt es irgendwo an zu brennen, wird das Feuer schneller gelöscht und verursacht daher nur geringe Folgeschäden. Die Wirksamkeit der Feuerbekämpfung hängt von der Höhe der verfügbaren Gelder ab.

Das Errichten einer Feuerwehrstation kostet $1000. Für die Aufrechterhaltung einer Feuerwehrstation müssen jährlich $100 abgeführt werden.

POLIZEISTATION. Nach dem Errichten von Polizeistationen sinkt die Kriminalität in der Umgebung. Als Folge davon steigen wiederum die Grundstückspreise. Polizeistationen werden in Gegenden mit einer hohen Kriminalitätsrate eröffnet, die der Crime Rate Map zu entnehmen sind. Die Leistung und die Wirksamkeit einer Polizeistation hängt weiterhin von den Geldern ab, die ihr zur Verfügung stehen.

Das Eröffnen einer Polizeistation kostet $1000. Der jährliche Betrag, der für jede Polizeistation zu zahlen ist, liegt bei $100.



KRAFTWERK. Hierbei kann es sich um ein Kohle- oder Kernkraftwerk handeln. Die Auswahl wird über ein Auswahlfenster getroffen, das man über das Kraftwerk-Icon öffnet. Das Kernkraftwerk weist zwar eine höhere Leistung auf, doch birgt es das Risiko eines GAU (Schmelzen der Brennstäbe). Das Kohlekraftwerk arbeitet kostengünstiger, ist jedoch weniger leistungsstark.

Alle erschlossenen Gebiete benötigen Strom, um sich zu entwickeln und zu wachsen. Wird eine Zone nicht mehr mit Strom versorgt, verfällt sie wieder zu Urland.

Das Anschließen zu vieler Zonen an ein Kraftwerk führt zu Stromausfällen.

Das Konstruieren eines Kohlekraftwerks kostet $3000. Ein Kohlekraftwerk liefert genügend Strom für etwa 50 Zonen. Der Bau eines Kernkraftwerkes kostet §5000; dieses kann ungefähr 150 Zonen mit Strom versorgen.



STADION. Wenn die Stadt schon etwas größer ist, wächst dort, wo sich ein Stadion befindet, der Bedarf an Wohnraum. Man kann jedoch auch ein Stadion in einer kleineren Stadt bauen, ohne dadurch einen negativen oder positiven Effekt zu erhalten. Ein Stadion erhöht zwar die Steuereinnahmen, erzeugt jedoch auch eine Menge Verkehr, und es kann nur dann optimal genutzt werden, wenn das Straßen- und Bahnnetz gut ausgebaut ist.

Das Errichten eines Stadions kostet $3000.



FLUGHAFEN. Durch das Anlegen von Flughäfen erhöht sich das Wachstumspotential der Wirtschaft. Ist bei einer heranwachsenden Stadt kein Flughafen vorhanden, sinkt das Wachstum der Geschäftszonen.

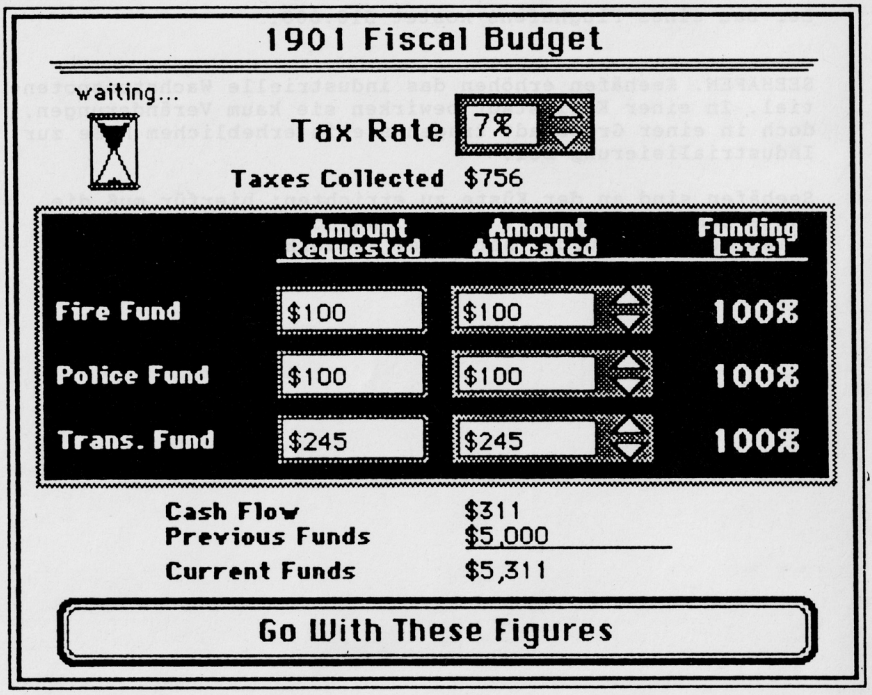
Flughäfen nehmen große Flächen ein und sind teuer in der Unterhaltung; sie sollten daher nur gebaut werden, wenn eine Stadt es sich leisten kann. Am besten legt man Flughäfen so an, daß die Flugbahnen über Wasser führen. Auf diese Weise kann die Zahl der Flugunfälle in Grenzen gehalten werden.

Nach dem Anlegen eines Flughafens setzt der Flugverkehr über der Stadt ein. Hierbei gibt es auch einen Hubschrauber, der die Verkehrslage kontrolliert und größere Verkehrsstaus meldet.

Der Bau eines Flughafens kostet $10.000.

SEEHÄFEN. Seehäfen erhöhen das industrielle Wachstumspotential. In einer Kleinstadt bewirken sie kaum Veränderungen, doch in einer Großstadt tragen sie in erheblichem Maße zur Industrialisierung bei.

Seehäfen sind an der Küste zu errichten; hierfür muß die Küste zunächst planiert werden. Nachdem der Hafen in Betrieb genommen wurde, setzt der Seeverkehr ein.


1901 Fiscal Budget
waiting...
Tax Rate
7%
Taxes Collected $756
Amount Requested
Amount Allocated
Funding Level
Fire Fund
$100
$100
100%
Police Fund
$100
$100
100%
Trans. Fund
$245
$245
100%
Cash Flow
$311
Previous Funds
$5,000
Current Funds
$5,311
Go With These Figures

DAS BUDGET WINDOW

DAS BUDGET WINDOW

Wenn in einer neuen Stadt zum ersten Mal Steuern eingenomme werden, erscheint das BUDGET-WINDOW (es sei denn, die Auto-Budget-Funktion ist eingeschaltet). Später wird dieses Window regelmäßig einmal jährlich geöffnet. Man wird aufgefordert, die Höhe der Ausgaben für die Feuerwehr (Fire Fund), die Polizei (Police Fund) und die öffentlichen Verkehrsmittel (Trans. Fund) festzulegen und den Steuersatz (Tax Rate) für die Grundsteuer zu bestimmen.

Der Betrag, den man für diese Posten aufwenden möchte, kann mit Hilfe der dazugehörigen Pfeile erhöht bzw. gesenkt werden. Die Finanzierungshöhe (Funding Level) wird ebenfalls als Prozent-Wert angezeigt. Sie bleibt bei eingeschalteter Auto-Budget-Funktion stets gleich. Der Steuersatz (Tax Rate) kann verändert werden, indem man die Pfeile neben dem Wert anklickt. Möchte man das Budget-Window verlassen, klickt man auf "GO WITH THESE FIGURES".

STEUERSÄTZE

Der höchstmögliche Steuersatz beträgt 20%.

Der niedrigstmögliche Steuersatz beträgt 0%

Der optimale Steuersatz liegt zwischen 5 und 7%.

Um den Entwicklungsprozeß einer Stadt zu verlangsamen, ohne eine Verkleinerung zu bewirken, legt man den Steuersatz auf 9% fest.

Die Steuereinnahmen aus den verschiedenen Zonenarten (Wohn-, Geschäfts-, Industriezonen) werden nach folgender Formel berechnet:

Steuern = Bevölkerung x Grundstückswert x Steuersatz x Konstante.

Diese Konstante ändert sich mit dem Schwierigkeitsgrad des Spiels.

FINANZIERUNGSHÖHE

Die jährlichen Ausgaben für Feuerwehr- und Polizeistationen betragen je Station $100. Sind noch keine Stationen vorhanden, braucht man auch kein Geld dafür aufzuwenden. Man kann den Feuerwehr- und Polizeistationen nicht mehr als 100% der notwendigen (requested) Gelder zuweisen. Die Polizeibeamten und Feuerwehrleute in Sim City sind ehrlich und nehmen keine Bestechungsgelder an.

Weist man einer Station eine geringere Summe zu, arbeitet diese Polizei- oder Feuerwehrstation weniger effektiv.

Jährlich sind der Verkehrsbehörde (Transportation Department) $1 für jeden Straßenabschnitt, $4 für jeden Brückenabschnitt (Sraßen über Wasserflächen), $4 für jeden Schienenabschnitt und $10 für jeden Tunnelabschnitt (Schienen unter Wasser) zu zahlen. Man kann nicht mehr als 100% der fälligen Summe abführen.

Die Zuweisung von weniger als 100% des Betrages für die Wartung des Straßen- und Schienennetzes führt zu einer langsamen Verschlechterung des Transportsystems - gelegentliche Schlaglöcher oder schlechte Schienenabschnitte sind die Folge. Eine Finanzierung zwischen 70 und 90% verursacht spürbare Schäden, die bewirken, daß viele Straßen- und Schienenabschnitte unbefahrbar werden. Die Zuweisung von weniger als 75% der Gelder führt zu einer rapiden Verschlechterung des Transportnetzes.

CASH FLOW

Unter Cash Flow (deutsch: Kapitalrückfluß) versteht man in SimCity die Summe der Steuereinnahmen abzüglich aller Kosten. Ist der Cash Flow-Wert negativ, so bedeutet dies, daß die jährlichen Ausgaben größer sind als die Steuereinnahmen.

Ein großer Unterschied zwischen Sim City und einer Stadt in der Realität ist darin zu sehen, daß Sim City keine Haushaltsdefizite zuläßt. Wenn man kein Geld zur Verfügung hat, kann man auch keins ausgeben. Die Stadt kann mit einem negativen Cash Flow-Wert nicht verwaltet werden.

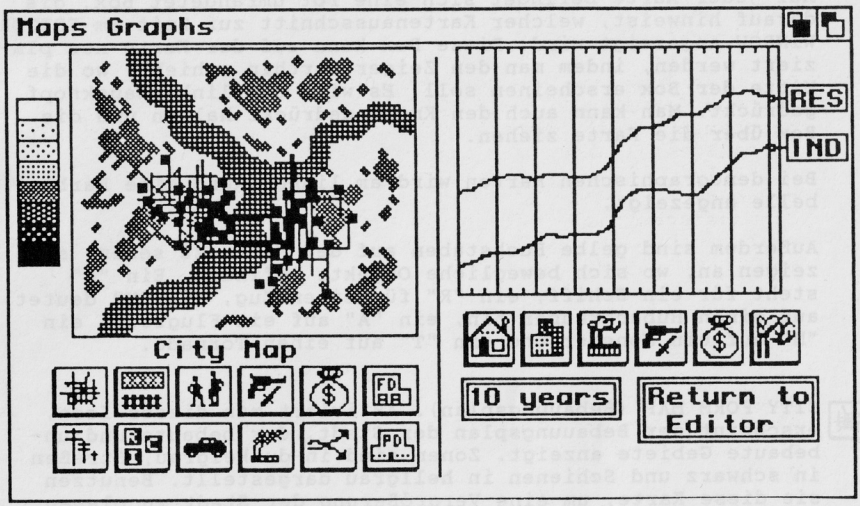

Oben links im Budget-Window befindet sich eine Sanduhr, die anzeigt, wieviel Zeit noch zur Eingabe der Budget-Informationen bleibt. Ist der obere Teil der Sanduhr leer, werden die zu diesem Zeitpunkt geltenden Werte als Budget "verabschiedet". Die Zeit für die Festlegung des Budgets läßt sich verlängern, indem man in das Budget-Fenster klickt. Die Sanduhr beginnt dann wieder von vorn.

DAS MAPS/GRAPHS WINDOW

DAS MAPS/GRAPHS WINDOW

Das MAPS/GRAPHS WINDOW, das man entweder über das WINDOWS Menü oder durch Anklicken seines Icons öffnet, vermittelt dem Stadtplaner wichtige Information über seine Stadt. Zum Verlassen des MAPS/GRAPHS WINDOWS klickt man auf "RETURN TO EDITOR". Man gelangt dann unmittelbar in den Editiermodus zurück.

MAPS/GRAPHS WINDOW



KARTEN

Auf der linken Seite des MAPS/GRAPHS WINDOWS werden die Karten mit aktuellen Informationen zur Stadt gezeigt. Die verschiedenen Karten können über ihre Icons aufgerufen werden.

Auf jeder Karte befindet sich eine rot umrandetet Box, die darauf hinweist, welcher Kartenausschnitt zur Zeit im EDITOR WINDOW angezeigt wird. Diese Box kann auf der Karte neu plaziert werden, indem man den Zeiger dorthin schiebt, wo die Mitte der Box erscheinen soll. Es wird der linke Mausknopf gedrückt. Man kann auch den Knopf gedrückt halten und die Box über die Karte ziehen.

Bei demographischen Karten wird am linken Rand eine Farbtabelle angezeigt.

Außerdem sind gelbe Buchstaben auf der Karte zu sehen; sie zeigen an, wo sich bewegliche Objekte befinden. Ein "S" steht für ein Schiff, ein "R" für einen Zug, ein "H" deutet auf einen Hubschrauber hin, ein "A" auf ein Flugzeug, ein "M" auf ein Monster und ein "T" auf einen Tornado.


CITY FORM MAP (Bebauungsplan). Aktiviert man dieses Icon, erscheint der Bebauungsplan der Stadt, der bebaute und unbebaute Gebiete anzeigt. Zonen sind in dunkelgrau, Straßen in schwarz und Schienen in hellgrau dargestellt. Benutzen sie diese Karte, um eine Vergrößerung der Stadt zu planen.


POWER GRID MAP (Stromnetz). Diese Karte zeigt das Stromleitungsnetz. An das Stromnetz angeschlossene Zonen sind mit einem gelben Fleck in der Mitte markiert, andernfalls enthalten sie einen schwarzen Punkt. Stromleitungen über Land sind in schwarz gezeichnet, Stromleitungen über Wasser in gelb. Benutzen sie diese Karte, um noch nicht angeschlossene Zonen und Unterbrechungen im Stromnetz zu ermitteln.


TRANSIT MAP (Straßen- und Schienennetz). Diese Karte enthält alle Straßen- und Bahnlinien der Stadt. Straßen sind in grau und Schienen in schwarz dargestellt. Anhand dieser Karte kann man sich über die Erreichbarkeit bestimmter Gebiete informieren, um zukünftige Erweiterungen des Straßen- und Schienennetzes zu planen.


ZONES MAP (Zonenkarte). Sie zeigt die verschiedenen Zonen und bebauten Gebiete in der Stadt an. Wohnzonen sind in grün, Geschäftszonen in blau und Industriezonen in gelb gehalten. Andere Flächen wie Kraftwerke, Flughäfen und Seehäfen erscheinen in schwarz.


POPULATION DENSITY MAP (Bevölkerungsdichte). Dieses Icon zeigt in etwa die Zahl der Menschen an, die sich täglich in

einem Gebiet aufhalten. Man benutzt diese Karte, um die weniger genutzten oder überbevölkerten Gebiete herauszufinden.



TRAFFIC DENSITY MAP (Verkehrsdichte). Diese Karte verschafft einen Überblick über die Verkehrsdichte auf den Straßen. Sie trägt dazu bei, Verkehrsprobleme zu lokalisieren und Entscheidungen hinsichtlich des Baus neuer Straßen und Schienenabschnitte zu treffen.



POLLUTION INDEX MAP (Umweltverschmutzung). Zeigt den Grad der Umweltverschmutzung in der Stadt an. Die Umwelt wird durch Verkehr, Industrie und Kohlekraftwerke stark belastet.



CRIME RATE MAP (Kriminalitätsrate). Aus dieser Karte läßt sich das Ausmaß der Kriminalität und die von ihr betroffenen Gebiete ablesen. Die Kriminalität variiert je nach der Bevölkerungsdichte, nach Anzahl der Polizeistationen und des Grundstückswertes.



LAND VALUE MAP (Grundstückswert). Diese Karte zeigt den relativen Wert des Landes innerhalb der Stadtgrenzen an. Anhand der Grundstückswerte wird die Höhe der Steuereinnahmen ermittelt.



GROWTH RATE MAP (Wachstumsrate). Aus dieser Karte ist das Wachstums und die Entwicklung (positiv oder negativ) der Stadt abzulesen, sowie das genaue Gebiet, in dem sich das Wachstum vollzogen hat.



FIRE PROTECTION MAP (Feuerschutz) Diese Karte zeigt den Wirkungsradius der Feuerwehrstationen an, der von der Lage der Station, ihrer Wirksamkeit und den zur Verfügung stehenden Geldern abhängt.



POLICE INFLUENCE MAP (Polizeischutz). Diese Karte gibt den Wirkungsradius der Polizeistationen wieder, der von der Lage der Station, ihrer Wirksamkeit und den zur Verfügung stehenden Geldern abhängt.

DIE ANWENDUNG DER KARTEN

Das MAPS/GRAPHS WINDOW sollte während der Städteplanung regelmäßig konsultiert werden.

Vor dem ersten Spatenstich

Sehen Sie sich die Karte an, bevor Sie eine neue Stadt entwerfen, und beantworten Sie folgende Fragen:

- Wo soll das Stadtzentrum angelegt werden?
- Wo in der Nähe des Wassers sollen die Häuser der High

Society liegen?
- Wo sollen Brücken, Tunnel, Stromleitungen über bzw. unter Wasserflächen herführen?
- Wo soll ein Kraftwerk gebaut werden?
- Wo sollen größere Industriezonen gebaut werden, die in ausreichender Entfernung zu den Wohnzonen liegen?
- Wie soll die Stadt im allgemeinen aufgebaut sein?

Das Ausdrucken der Stadt und Einzeichnen der Planungsschritte mit einem Stift erspart das Roden, Neuerrichten und Wiederbebauen von Zonen.

In der Wachstumsphase

Benutzen Sie die Karten, um die Stadt um Waldflächen herum wachsen zu lassen und die Grundstückswerte zu steigern.

Verwenden Sie die TRANSIT MAP zusammen mit der TRAFFIC DENSITY MAP, um den Verkehr unter Kontrolle zu halten und eine Erweiterung des Verkehrsnetzes zu planen.

Anhand der CITY MAP und der ZONES MAP kann man feststellen, ob das Verhältnis von Wohn-, Industrie- und Geschäftszonen ausgewogen ist.

Die Karte zur Umweltverschmutzung POLLUTION INDEX MAP hilft bei der Erkennung von Problemzonen. Abhilfe schafft man durch eine Auslagerung der Idustriezonen und durch das Ersetzen des Straßen- durch Schienenverkehr.

Es kann sehr nützlich sein, die Karten in verschiedenen Entwicklungsstadien auszudrucken und mit dem Stift die Entwicklung der Stadt zu skizzieren. Außerdem kann die Geschichte der Stadt anhand der Ausdrucke dokumentiert werden.

Die Verwaltung der Stadt

Kohlekraftwerke versorgen ungefähr 50 Zonen mit Strom, während Kernkraftwerke bis zu 150 Zonen mit Strom abdecken. können. Überlastete Kraftwerke können Stromausfälle zur Folge haben. Mit der POWER GRID MAP kann man Zonen ermitteln, die nicht ausreichend mit Strom versorgt werden.

An den Karten FIRE PROTECTION MAP und POLICE INFLUENCE MAP läßt sich der Wirkungsgrad der Polizei- und Feuerwehrstationen erkennen.

Mit der CRIME RATE MAP ermittelt man Problemzonen, die einen größeren Polizeischutz benötigen.

Anhand der POLLUTION MAP findet man die Zonen heraus, in denen die Umwelt verschmutzt ist.

Die TRANSIT MAP und die TRAFFIC DENSITY MAP zeigen, wo Straßen durch Schienen ersetzt werden müssen.

Die LAND VALUE MAP deutet auf vernachlässigte Gebiete hin, die verbessert oder ersetzt werden müssen.

Die CITY MAP und die ZONES MAP tragen dazu bei, die Wohn- und Geschäftszonen in einem ausgewogenen Verhältnis zu halten.

GRAPHIKEN

Im rechten Teil des MAPS/GRAPHS WINDOWS befinden sich die Graphen diverser Stadtdaten in Abhängigkeit von der Zeit. Man hat die Möglichkeit, die Graphen der letzten 10 oder 120 Jahre zu betrachten, indem man auf 10 YEAR bzw. 120 YEAR klickt.


Der Graph RESIDENTIAL POPULATION GRAPH (Bevölkerung in Wohnzonen) zeigt die Gesamtbevölkerung an, die in den Wohnzonen lebt.


In den Graphiken COMMERCIAL POPULATION (Bevölkerung in Geschäftszonen) wird die Gesamtbevölkerung in den Geschäftszonen dargestellt.


Die Graphik INDUSTRIAL POPULATION GRAPH (Bevölkerung in Industriezonen) gibt Aufschluß über die Gesamtbevölkerung in den Industriezonen.


Der CRIME RATE GRAPH (Kriminalitätsrate) zeigt das Ausmaß der Kriminalität im gesamten Stadtgebiet an.

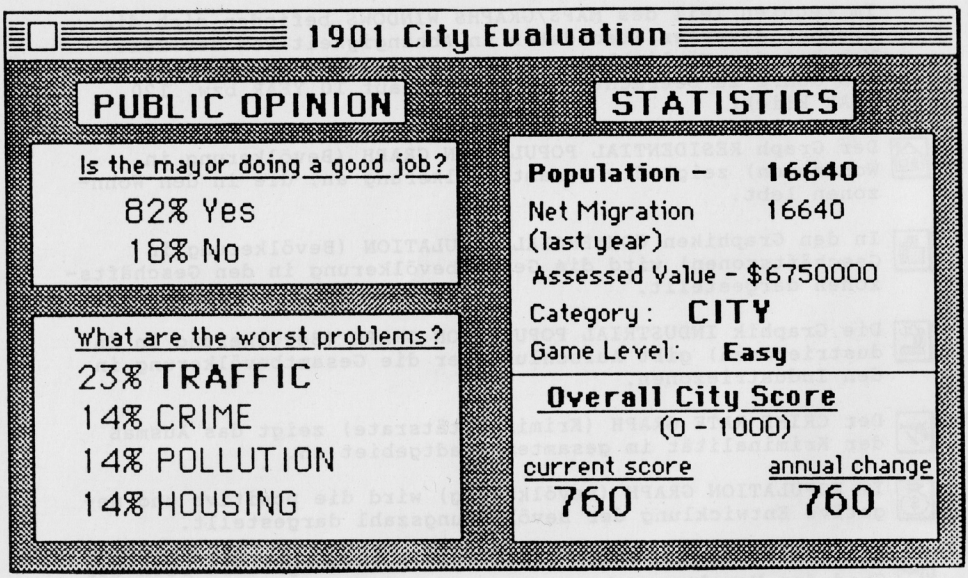

Im POPULATION GRAPH (Bevölkerung) wird die positive und negative Entwicklung der Bevölkerungszahl dargestellt.


Aus dem POLLUTION GRAPH (Umweltverschmutzung) läßt sich der Grad der Umweltverschmutzung der gesamten Stadt ablesen.

DIE ANWENDUNG DER GRAPHIKEN

Die Graphiken geben Aufschluß über dieselben Faktoren, die auch in den Karten angezeigt werden, jedoch in Abhängigkeit von der Zeit. Hier werden Entwicklungen und Tendenzen dargestellt, die man anhand einer Karte nicht veranschaulichen kann. Sieht man zum Beispiel einmal im Jahr auf die Karte der Kriminalitätsrate, kann ein leichter Anstieg nur schwer festgestellt werden. Aus einer Graphik geht ein Anstieg der Kriminalität jedoch klar hervor, weil hier die Statistiken mehrerer Jahre dargestellt sind.

Das Anwachsen bzw. die Abnahme der Bevölkerung in den Wohn-, Geschäfts- und Industriezonen kann auf diese Weise abgelesen und ausgewertet werden. Bemerkt man eine Tendenz


1901 City Evaluation
PUBLIC OPINION
Is the mayor doing a good job?
82% Yes
18% No
What are the worst problems?
23% TRAFFIC
14% CRIME
14% POLLUTION
14% HOUSING
STATISTICS
Population - 16640
Net Migration (last year) 16640
Assessed Value - $6750000
Category : CITY
Game Level : Easy
Overall City Score
(0 - 1000)
current score
760
annual change
760

zur Abnahme, zieht man am besten die Übersichtskarte hinzu, um die Ursachen zu ermitteln und geeignete Lösungen zu finden.

Die Kriminalitätsrate kann an der CRIME RATE Graphik abgelesen werden. Hier sind auch leichtere, aber konstante Aufwärts-oder Abwärtstendenzen zu erkennen.

Benutzen Sie den Cash Flow Graphen, um den Erfolg in der Planung und im Aufbau der wachsenden Stadt abzulesen. Sind die Unterhaltungskosten höher als als die Steuereinnahmen, führt dies zu einem negativen Cash Flow.

Anhand des POLLUTION GRAPH kann man sich über die Umweltverschmutzung informieren, bevor man von ernsthaften Problemen überrascht wird.

DAS EVALUATION WINDOW

DAS EVALUATION WINDOW

Das EVALUATION WINDOW (Bewertungsfenster) wird über das WINDOWS-Menü aufgerufen und gibt Aufschluß darüber, wie die Städteplanung und Stadtverwaltung von den Sims bewertet wird.

Die öffentliche Meinung (Public Opinion) die sich aus einer Umfrage ergibt, bewertet die Leistung des Bürgermeisters und Städteplaners. In diesem Fenster wird man ebenfalls auf das Hauptproblem der Stadt aufmerksam gemacht. Sind die Bewohner der Stadt unzufrieden, ziehen sie weg, und zurück bleibt eine "Geisterstadt".

Im allgemeinen darf man als Bürgermeister "im Amt" bleiben, wenn mehr als 55% der Bevölkerung mit dem Ergebnis der Stadtplanung und -verwaltung zufrieden sind.

Sehen 10% der Bevölkerung oder weniger einen Umstand als Problem an, hat dies keine weitere Auswirkung.

Nachfolgend einige Beispiele für Probleme, die die Einwohner als störend empfinden, sowie Vorschläge zu ihrer Lösung:

Verkehr (Traffic) - Stark befahrene Straßenabschnitte durch Schienen ersetzen.

Kriminalität (Crime) - Mehr Polizeistationen einrichten oder den Grundstückswert erhöhen.

Umweltverschmutzung (Pollution) - Straßen durch Schienen ersetzen und Industriezonen in größerer Entfernung von den Wohnzonen anlegen.

Wohnprobleme (Housing) - Mehr Wohnzonen anlegen.

Zu hohe Mieten (House costs) - Mehr Wohngebiete in Gegenden mit niedrigem Grundstückswert anlegen.

Brände (Fires) - Mehr Feuerwehrstationen einrichten.

Steuern (Taxes) - Sofern möglich, die Steuern senken.

Arbeitslosigkeit (Unemployment) - Mehr Geschäfts- und Industriezonen schaffen.

Darüber hinaus werden in diesem Fenster Informationen zur Bevölkerung (Population), zur Abwanderung (Migration) und zum geschätzten Wert der Stadt (Assessed Value) angezeigt. Auch das Spielniveau und eine allgemeine Bewertung der Stadt (Overall City Score) werden angegeben. Diese Daten werden einmal jährlich zum Zeitpunkt der Verabschiedung des Budgets errechnet.

Die Bevölkerung umfaßt alle Einwohner der Stadt.

Die Statistiken zur Abwanderung (Net Migration) lassen Rückschlüsse auf die Attraktivität der Stadt zu. Wandern die Menschen in großer Zahl ab, ist etwas nicht in Ordnung.

Der geschätzte Wert (Assessed Value) setzt sich aus dem Gesamteigentum der Stadt zusammen: Straßen, Schienen, Kraftwerke, Polizei- und Feuerwehrstationen, Flughäfen, Grünanlagen, Industrie-, Wohn- und Geschäftszonen werden nicht berücksichtigt.

Hinsichtlich der Größe gibt es verschiedene Kategorien von Städten, die sich nach der Bevölkerungszahl richten:

Dorf (Village) - 0 bis 1.999
Kleinstadt (Town) - 2.000 bis 9.999
Großstadt (City) - 10.000 bis 49.999
Hauptstadt (Capital) - 50.000 bis 99.999
Metropole (Metropolis) - 100.000 bis 249.999
Megalopole (Megalopolis) - 250.000 und mehr

Die allgemeine Bewertung (Overall City Score) wird von folgenden negativen und positiven Faktoren beeinflußt:

Hauptfaktoren - Kriminalität, Umweltverschmutzung, Wohnkosten, Steuern, Verkehr, Arbeitslosigkeit, Feuerschutz, Stromversorgung und Wachstumsrate der Stadt.

Nebenfaktoren - Notwendiges, aber noch nicht errichtetes Stadion, notwendiger, aber noch nicht angelegter Seehafen, notwendiger, aber noch nicht gebauter Flughafen, sowie Gelder für Straßen, Polizei und Feuerwehrstationen.

Eine hohe Bevölkerungszahl läßt nicht unbedingt auf eine erfolgreiche Stadt schließen. Die Bevölkerungszahl hat keinen Einfluß auf die allgemeine Bewertung der Stadt, da sich Einwohner auch in einer kleineren Stadt wohlfühlen können.

Angesichts der Tatsache, daß die Wachstumsrate der Stadt die allgemeine Bewertung beeinflußt, schneidet eine Stadt, in der das Wachstum auf Grund von Umweltproblemen stagniert, natürlich schlechter ab.

KATASTROPHEN

Beim Spielen mit SIM CITY treten willkürlich Katastrophen (Disasters) auf, die je nach Spielniveau mehr oder weniger häufig vorkommen. Die meisten Katastrophen können über das DISASTERS-Menü ausgelöst werden.

FEUER können überall in der Stadt ausbrechen. In Wäldern und bebauten Gebieten breitet sich das Feuer recht schnell aus, während es Straßen und Bahnschienen nur langsam überquert. Über Wasser oder freies Gelände geht ein Feuer nicht hinaus.

Die Wirksamkeit der Feuerbekämpfung durch die Feuerwehr (siehe auch die entsprechende Karte im MAPS/GRAPHS WINDOW) hängt davon ab, wie weit das Feuer von der Feuerwehrstation entfernt ist und wie hoch die Finanzierung (Funding Level) ist. Feuer, die im Wirkungsradius der Station enstehen, werden sofort automatisch gelöscht. Sind in der Umgebung keine Feuerwehrstationen vorhanden, kann man versuchen, das Feuer selbst unter Kontrolle zu bringen. Da es sich nicht über freies Gelände hinweg ausbreitet, kann man ein Gebiet schnell mit dem Bulldozer planieren. Man schafft einfach freies Gelände um das Feuer herum und verhindert so seine Ausbreitung. Nach einiger Zeit erlischt es von selbst.

Wichtig: Ein Feuer kann nicht mit dem Bulldozer bearbeitet werden.

ÜBERFLUTUNG. Das Land wird überflutet und Gebäude und andere Einrichtungen werden zerstört, wenn der Wasserstand steigt. Nach einer Weile geht das Wasser zurück und hinterläßt freies Gelände.

FLUGZEUGABSTURZ. Zu einem Flugzeugabsturz kann es in einer Stadt immer dann kommen, wenn ein Flughafen in Betrieb ist. Stößt ein Flugzeug auf einen Gegenstand, z. B. ein anderes Flugzeug oder einen Tornado, stürzt es ab und beginnt zu brennen, es sei denn, es stürzt ins Wasser. Am besten legt man den Flughafen in größerer Entfernung vom Stadtzentrum an, um die Folgeschäden des Feuers in Grenzen zu halten.

TORNADO. Tornados können jederzeit über der Stadt auftauchen. Sie sind schnell und unberechenbar, und verschwinden so schnell, wie sie erschienen sind. Tornados zerstören alles, was ihnen im Wege ist, z. B. Flugzeuge, Hubschrauber, Züge und Schiffe.

ERDBEBEN. Ein Erdbeben ist die folgenschwerste Katastrophe in SIM CITY. Es handelt sich hierbei stets um größere Erdbeben mit einer Stärke zwischen 8,0 und 9,0 auf der Richter-Skala. Ein Erdbeben läßt Gebäude einstürzen und löst Brände aus. Die unmittelbaren Folgen hängen dabei von der Intensität des Bebens ab, während spätere Feuerschäden durch eine effiziente Feuerbekämpfung vermindert werden

können.

Wird die Stadt von einem Erdbeben heimgesucht, bebt das EDITOR WINDOW eine Zeitlang. Sobald das Beben aufgehört hat, müssen die verschiedenen Brände gelöscht werden. Am besten geht man so vor, daß man zunächst gegen größere Feuer mit dem Bulldozer einschreitet und sich anschließend den kleineren Bränden zuwendet.

MONSTERANGRIFF. Monsterangriffe werden durch eine hohe Umweltverschmutzung begünstigt. Ein Monster zerstört alles, was ihm in die Quere kommt, es löst Feuer aus und verursacht Flugzeug- und Hubschrauberabstürze sowie Zug- und Schiffsunglücke.

SCHMELZEN DER BRENNSTÄBE. Hierzu kann es kommen, wenn Kernkraftwerke in Betrieb sind. Bei einem solchen Vorfall explodiert das Kernkraftwerk und beginnt zu brennen. Die Umgebung ist im Anschluß daran für die Überlebenden nicht mehr bewohnbar, da sie radioaktiv verseucht ist. Ein Reaktorunfall ist über das DISASTERS-MENÜ nicht aktivierbar.

SCHIFFSWRACK. Sie treten auf, wenn ein Seehafen in Betrieb ist. Trifft ein Wrack auf eine Küste oder eine Brücke, entsteht ein Feuer. Schiffswracks können über das DISASTERS-MENÜ nicht aktiviert werden.

SZENARIOS

Die vorgegebenen Szenarios konfrontieren den Spieler mit realistischen und hypothetischen Problemsituationen in sieben berühmten Städten und einer weniger berühmten Stadt. Die Schwierigkeitsgrade sind unterschiedlich: einige Probleme treten als Katastrophen kurz nach Spielbeginn auf, andere wiederum machen sich erst nach längerer Zeit bemerkbar, wie im Falle der Kriminalität.

Aufgabe des Spielers ist es, mit diesen Problemen auf bestmögliche Weise fertigzuwerden. Nach einer gewissen Zeit wird das Ergebnis von den Bewohnern der Stadt in einer Wahl bewertet. Schneidet man dabei gut ab, erhält man den Schlüssel zur Stadt. Sind die Einwohner nicht zufrieden, wird man aus der Stadt verbannt.

Wichtig: Um eine Katastrophe, die zu einem Szenario gehört, auszuschalten, speichert man die Stadt nach der Katastrophe auf Diskette und lädt die abgespeicherte Datei wieder neu ein.

SPIELNIVEAU

Wenn man eine Stadt von Grund auf neu errichtet, muß zunächst das Spielniveau festgelegt werden. Hat man erst

einmal mit dem Aufbau der Stadt begonnen, kann das Niveau nicht mehr verändert werden; während der gesamten Lebensdauer der Stadt wird diese Einstellung beibehalten. Das Spielniveau wird im Evaluation Window angezeigt.

Über das Spielniveau - Easy, Medium oder Hard - wird die Simulation den individuellen Fähigkeiten angepaßt, indem verschiedene Faktoren verändert werden. Bei höherem Schwierigkeitsgrad wird die Gefahr von Katastrophen vergrößert, und die Menschen sind weniger gewillt, Steuern zu zahlen; zudem steigen die Unterhaltungskosten schneller an, etc.

Vergrößern einer Stadt

Beim Vergrößern einer Stadt sollte man des öfteren auf die Übersichtskarte für Benutzer sehen. Sie gibt Aufschluß über die Dynamik der Stadt, also darüber, wie die Faktoren des Lebens in der Stadt mit dem städtischen Wachstum verknüpft sind.

Die wichtigsten Punkte, auf die man achten sollte:

Die Stadt langsam wachsen lassen. Nicht zuviel Geld ausgeben.

Jede Zone muß mit Strom versorgt sein, um sich entwickeln zu können.

Eine Zone muß genutzt werden, damit sie Steuergelder einbringt.

Zonen müssen über Straßen und Schienen erreichbar sein, damit sie sich entwickeln können.

Für jeden Straßen-, Schiene-, Brücken- und Tunnelabschnitt muß einmal im Jahr eine Wartungsgebühr gezahlt werden. Hier kommt einiges zusammen. Man sollte nicht durch zuviele Straßen- und Schienen hohe Kosten verursachen, bevor die Stadt genügend Steuergelder einimmt.

Zusätzliche Kraftwerke und Stromleitungen sind kostspielig, können aber vor Stromausfällen während einer Katastrophe oder eines Notfalls und vor dem Verfall der Zone bewahren.

Die Bahn kann viel mehr Reisende befördern als der Straßenverkehr. Wenn man Gebiete plant, die später von vielen Reisenden durchquert werden, ist es sinnvoll, schon im frühen Stadium Bahnschienen statt Straßen anzulegen.

Erscheinen oft Meldungen über Verkehrsstaus, sollten Straßen durch Schienen ersetzt werden. Man kann sogar eine Stadt ohne Straßen bauen.

Ein Großteil der Stromleitungen kann durch das Zusammenfassen von 4 oder 5 Zonen eingespart werden.

Flughäfen, Seehäfen und Sportstadien tragen nicht unbedingt zur Vergrößerung einer Stadt bei. Man hebt das Geld besser für spätere Zwecke auf. Die Sims lassen einen wissen, wenn sie diese Einrichtungen benötigen.

Beim Anlegen von Zonen, Straßen, Schienen etc. sollte man vorsichtig vorgehen, denn sie können nicht mehr verschoben werden, und für das Planieren und Neuanlegen muß man bezahlen.

Als Faustregel gilt, daß den Wohnzonen etwa die gleiche Anzahl an Industrie- und Geschäftszonen zusammen gegenüberstehen sollten. Eine Kleinstadt benötigt mehr Industrie- als Geschäftszonen; vergrößert sich die Stadt, benötigt sie mehr Geschäfts- als Industriezonen.

Die Wohngebiete sollten in größerer Entfernung von den Industriegebieten angelegt werden.

Der Grundstückswert wird durch Nähe zu Wäldern, Grünanlagen und Wasserflächen erhöht, was wiederum zu höheren Steuereinnahmen führt. Es sollte nur gerade soviel Wald gerodet werden, wie unbedingt erforderlich ist. In der Nähe von natürlichen Küstenstrichen liegt der Grundstückswert höher als bei Küstenstrichen, die mit Land aufgefüllt wurden.

Man sollte beachten, daß auch die Nähe zum Geschäftsviertel den Grundstückswert erhöht. Der Simulator erkennt im "Zentrum mit der größten Bevölkerungsdichte" das Geschäftsviertel.

Eine größere Stadt mit einer hohen Einwohnerzahl bietet nicht unbedingt auch eine bessere Lebensqualität. Eine autonome Stadt, die Gewinne erwirtschaftet und in einer angenehmen Umgebung liegt, ist erstrebenswerter als eine große Stadt, die ständig mittellos ist und keine Wälder oder Küsten besitzt.

Anhand der verschiedenen Karten und Graphiken läßt sich das Wachstum der Stadt planen; es können Probleme lokalisiert und Fortschritte erkannt werden. Man sollte darauf achten, daß genügend Feuerwehr- und Polizeistationen angelegt werden, damit einmal entwickelte Zone nicht wieder gerodet werden müssen, um Platz für diese Einrichtungen zu schaffen.

Es ist ratsam, die Stadt des öfteren abzuspeichern, insbesondere dann, wenn man eine neue Strategie ausprobieren möchte. Sollte das Vorhaben dann nicht gelingen, kann man die Stadt einfach wieder neu einladen.

Um die Vergrößerung der Stadt zu planen und nachzuvollziehen, sollte man die Stadt in ihren verschiedenen Entwicklungsstadien ausdrucken.

Das EVALUATION WINDOW sollte regelmäßig geöffnet werden. Die Sims teilen einem hier mit, ob sie zufrieden sind. Auch die Statistiken sind recht aufschlußreich. Nimmt die Bevölkerung ab, sollte man keine neuen Zonen anlegen, die sich später nicht mehr weiterentwickeln können. Man sollte auf Probleme in den bestehenden Zonen achten und Zeit und Geld dafür aufwenden, diese zu beheben.

Speichern Sie die Stadt öfter auf Diskette ab!!!

ÜBERSICHTSKARTE

Zum Lieferumfang von Sim City gehört auch die Übersichtskarte für Benutzer.

ZONE EVOLUTION CHART (ENTWICKLUNG DER ZONEN)

Auf der Übersichtskarte befindet sich die ZONE EVOLUTION CHART, die verschiedene Entwicklungsstufen und Verfallstadien von Wohn-, Industrie- und Geschäftszonen aufzeigt. Der Grad der Entwicklung hängt weitgehend vom Grundstückswert und von der Bevölkerungsdichte ab.

Diese Übersicht sollte man zusammen mit der Suchfunktion (Query) verwenden, um Informationen über verschiedene Zonen zu erhalten.

CITY DYNAMICS CHART (STADTDYNAMIK)

Auf der anderen Seite der Übersichtskarte ist eine Tabelle zur Stadtdynamik abgebildet. Hier sind die Faktoren aufgelistet, die das Bestehen und die Entwicklung der Stadt in Wechselwirkung beeinflussen. Anhand dieser Tabelle läßt sich der Stadtaufbau planen. Sie hilft auch, Lösungen für die Probleme und Mißstände zu finden, die aus den Karten und Graphiken abgelesen werden.

ÜBERSICHT DER TASTATURBEFEHLE

Die Amiga-Shift-Taste ist die "A"-Taste unten rechts neben der Leertaste.

Tastaturbefehle

AMIGA SHIFT - B - Öffnet das BUDGET WINDOW
AMIGA SHIFT - E - Öffnet das EVALUATION WINDOW
AMIGA SHIFT - G - Öffnet das MAPS/GRAPHS WINDOW
AMIGA SHIFT - L - Öffnet das Window zum Laden einer Stadt
AMIGA SHIFT - P - Öffnet das Window PICK SCENARIO
AMIGA SHIFT - Q - Aktiviert den UNDO Befehl
AMIGA SHIFT - S - Öffnet das Window zum Speichern einer Stadt

SONDER-TASTATURBEFEHLE DES EDITOR WINDOWS

X und Z - Aktivieren die Icon-Funktionen vorwärts bzw. rückwärts.

Q (Query - Suche) - Klickt man im EDITOR WINDOW mit dem linken Mausknopf eine Zone oder ein Objekt an und hält dabei "Q" gedrückt, erscheinen Informationen über die Zone bzw. den Gegenstand.

B - Aktiviert den Bulldozer, solange sie gedrückt wird. Die aktuelle Icon-Funktion wird unterbrochen.

R - Aktiviert den Straßenbau, solange sie gedrückt wird. Die aktuelle Icon-Funktion wird unterbrochen.

T - Aktiviert den Schienenbau, solange sie gedrückt wird. Die aktuelle Icon-Funktion wird unterbrochen.

P - Aktiviert den Stromleitungs-Modus, solange sie gedrückt wird. Die aktuelle Icon-Funktion wird unterbrochen.

Mit den Cursortasten wird das Stadtgebiet im EDITOR WINDOW durchgescrollt.

DAS LEBEN IN SIM CITY

Funktonsweise des Simulators und Benutzungsstrategien

Viele verschiedene Faktoren beeinflussen das Wachstum und den Verfall der Stadt; hierzu gehören sowohl innere Faktoren, wie der Aufbau und die Wirtschaftlichkeit, als auch äußere, wie die regionale Wirtschaftslage, Katastrophen usw..

DIE UNTERSCHIEDLICHEN ZONEN

Die Stadt läßt sich in drei Hauptzonen einteilen: Wohn-, Geschäfts- und Industriezonen. Diese Zonen enthalten die drei Grundelemente, von der das Fortbestehen einer Stadt abhängig ist, nämlich Bevölkerung, Handel und Industrie. Diese Elemente sind notwendig, damit eine Stadt wächst und gedeiht.

In den Wohnzonen leben die Sims. Hier bauen sie Häuser, Wohnungen und öffentliche Einrichtungen wie Schulen und Kirchen. Die Sims stellen die Arbeitskräfte für die Geschäfts- und Industriezonen der Stadt.

In den Industriezonen befinden sich Lagerhäuser, Fabriken und andere unansehnliche und die Umwelt verschmutzende Gebäude, die einen negativen Einfluß auf die Umgebung haben. Eines der Hauptziele bei der Stadtplanung ist die Trennung dieser "Störfaktoren" von den Gebieten, in denen die Sims leben. In dieser Simulation werden die Grundstoffe in den Industriegebieten erzeugt. Die hier hergestellten Waren werden außerhalb der Stadt auf einem "externen" Markt abgesetzt. Sie lassen Geld für weitere Investitionen in die Stadt zurückfließen.

Die Geschäftszonen bestehen aus dem Einzelhandel und den Dienstleistungsbetrieben. Dazu gehören unter anderem Tankstellen, Lebensmittelgeschäfte, Banken und Büros. In den Geschäftszonen werden vorwiegend die Güter und Dienstleistungen erzeugt, die in der Stadt, also auf dem "internen" Markt, benötigt werden.

DIE BEVÖLKERUNG - WOHNZONEN

Zu den Hauptfaktoren, die für die Bevölkerungsdichte in den Wohngebieten ausschlaggebend sind, gehören Geburtenrate, Arbeits- und Wohnungsmarktlage, Arbeitslosigkeit sowie Lebensqualität der Stadt.

Das Bevölkerungswachstum in SimCity ergibt sich aus der Geburten- und der Sterberate. In Sim City ist das Bevölkerungswachstum stets positiv.

Die Arbeitsmarktlage bzw. Beschäftigungsrate ergibt sich aus dem Verhältnis der werktätigen Bevölkerung, d. h. der Bevöl-

kerung in den Geschäfts- und Industriezonen, zur gesamten Bevölkerung in den Wohnzonen. Als Faustregel gilt, daß der Zahl der Geschäfts- und Industriezonen stets etwa die gleiche Anzahl an Wohnzonen gegenüberstehen sollte.

Wenn in der Stadt mehr Arbeitsplätze als Einwohner vorhanden sind, kommen neue Bewohner. Geht das Angebot an Arbeitsplätzen infolge einer lokalen Rezession zurück, wandern die Einwohner ab, um sich woanders Arbeit zu beschaffen.

In den Wohnzonen werden die Häuser für die Einwohner, die Sims, gebaut. Diese Gebiete müssen mit Strom versorgt und durch Straßen mit den Arbeitsplätzen verbunden werden. Die Struktur eines Wohngebietes hängt vom Grundstückswert und von der Bevölkerungsdichte ab.

Die Lebensqualität ist das Maß für die "Attraktivität" der verschiedenen Gebiete. Sie wird durch negative Faktoren wie Umweltverschmutzung und Kriminalität sowie durch positive Faktoren wie Grünflächen und Erreichbarkeit beeinflußt.

DER EXTERNE MARKT - INDUSTRIEZONEN

Es gibt sehr viele variable Faktoren, die das Leben und das Wachstum einer Stadt beeinflussen. All diese Faktoren sind wiederum vom Spieler manipulierbar - bis auf eine Ausnahme.

Der externe Markt (die wirtschaftlichen Gegebenheiten außerhalb der Stadt) wird durch die Simulation gesteuert, hier gibt es keinen Prozeß, in den der Spieler eingreifen könnte. In vielerlei Hinsicht ist der externe Markt der Ursprung allen Wachstums in der Stadt. Häufig entsteht eine Stadt in der Nähe von Produktionszentren (Stahlverarbeitung, Raffinerien, usw.), die eine Nachfrage in der Umgebung decken. Mit der Zeit wächst dieser externe Markt heran und spiegelt das regionale Wachstum der Stadt wider.

Die Industrie in der Stadt muß mit der Ausweitung des externen Marktes ebenfalls expandieren. Um diesem Bedürfnis zu entsprechen, muß genügend Raum für eine Ausdehnung (weitere Industriezonen) vorhanden sein und ein ausreichendes Angebot an Arbeitskräften (weitere Wohnzonen) vorliegen.

DER INTERNE MARKT - GESCHÄFTSZONEN

Der interne Markt hängt einzig und allein von den Lebensbedingungen in der Stadt ab. Die "interne" Produktion der Geschäftszonen umfaßt alles, was in der Stadt gekauft und verbraucht wird. Hier sind Lebensmittelgeschäfte, Tankstellen, Einzelhandelsgeschäfte, Banken, Ärzte, usw. ansässig, die allesamt auf die Bevölkerung angewiesen sind. In Sim City wird die Wachstumsrate von der Größe und Bedeutung des internen Marktes bestimmt. Die Geschäftszonen benötigen genügend Fläche, um sich auszudehnen, sowie ausreichend Arbeitskräfte. Die Struktur der Geschäftszonen wird

hauptsächlich vom Grundstückswert und von der Bevölkerungsdichte beeinflußt.

Geschäftszonen wachsen und entwickeln sich, um den expandierenden internen Markt zu bedienen. Am Anfang, wenn die Bevölkerungszahl noch niedrig ist und nur wenig Güter konsumiert werden, entwickeln sich die Geschäftszonen noch recht langsam. Wird die Stadt größter, wächst die Geschäftstätigkeit umso schneller, und der interne Markt benötigt einen höheren Anteil der Gesamtproduktion der Stadt. Überholt das interne Wachstum die externe bzw. industrielle Produktion, so kann dieser Beschleunigungseffekt eine kleine, verschlafene Stadt mit 50.000 Einwohnern innerhalb weniger Jahre in eine Metropole mit 200.000 Einwohnern verwandeln.

STEUERSÄTZE

Der vom Spieler festgelegte Steuersatz bestimmt die Höhe der städtischen Einnahmen. Steuern werden einmal im Jahr erhoben (in der simulierten Zeit). Zu diesem Zeitpunkt erscheint das BUDGET WINDOW am Bildschirm, das Angaben über die Steuern anzeigt und die Möglichkeit bietet, die Steuern anzupassen. Die Simulation bestimmt die Summe der Einnahmen aus jeder Zone, indem sie den jeweiligen Grundstückswert, den aktuellen Entwicklungsstand der einzelnen Zonen sowie den gegenwärtigen Steuersatz zugrunde legt.

Der Steuersatz hat einen weiteren Effekt auf die Wachstumsrate der Stadt. Wird er niedrig angesetzt (0 - 4%), so erhöht sich die Wachstumsrate schnell, die Einnahmen der Stadt sind jedoch gering. Setzt man den Steuersatz höher an, so nimmt man in kurzer Zeit viel Geld ein, aber auf lange Sicht werden die Steuereinnahmen zusammen mit der unzufriedenen Bevölkerung abnehmen. Die Steuereinnahmen müssen hoch genug sein, um investieren zu können, auf der anderen Seite aber auch so niedrig wie möglich, damit Einwohner und Geschäftsleute nicht vergrault werden. Hohe Steuersätze sind ein Mittel, um das Wachstum der Stadt zu steuern, falls man experimentieren möchte.

BUDGET

Das Budget der Stadt wirkt sich auf ihr Wachstum aus. Kosten für die Infrastruktur entstehen in drei verschiedenen Bereichen: für Polizei, Feuerwehr und Transit (Straßen + Bahnen). Die Gelder für diese Einrichtungen werden separat zugeordnet. Alle drei Behörden benötigen bestimmte Geldsummen im Jahr. Man kann das gesamte Geld (100% Finanzierung) oder nur einen Teil zur Verfügung stellen, mit dem Ziel, die Erfordernisse in Bezug auf Sicherheit mit der Höhe der Ausgaben in Einklang zu bringen.

Polizei

Polizeistationen vermindern die Kriminalitätsrate in einem Gebiet. Der Wirkungsradius einer Polizeistation hängt von der Summe ab, die der Polizeistation zur Verfügung steht. Polizeistationen kosten $100 im Jahr.

Feuerwehr

Die Feuerwehr verhütet und löscht Brände. Die Höhe der ihr zugewiesenen Gelder bestimmt den Wirkungsradius einer Feuerwehrstation. Brände innerhalb dieses Radius können sehr viel schneller gelöscht werden als Brände in weiterer Entfernung. Zudem ist innerhalb dieses Radius das Risiko geringer, daß überhaupt ein Feuer ausbricht. Feuerwehrstationen benötigen $100 im Jahr.

Verkehr

Der Bau und die Unterhaltung von Straßen und Schienenstrekken ist kostenpflichtig. Je ausgedehnter das Transportnetz ist, desto mehr muß man bezahlen. Wenn man sich entschließt, den jährlich fälligen Betrag nicht zu bezahlen, oder nicht in der Lage ist, diesen abzuführen, verkommen die Straßen recht schnell und werden unbefahrbar. Die Unterhaltungskosten pro Einheit betragen: Straße $1, Brücke $4, Schiene $4, Eisenbahntunnel $10.

STROMVERSORGUNG

Erst die Versorgung mit Strom macht das Leben in einer modernen Stadt möglich. Eine ausreichende und konstante Stromversorgung in allen Zonen ist das Ziel einer guten Stadtplanung.

Die Verbindungen des gesamten Stromversorgungsnetzes der Stadt werden in regelmäßigen Abständen überprüft. Eine Zone ist dann mit Strom versorgt, wenn sie mit einem Kraftwerk (über andere Zonen oder Stromleitungen) verbunden ist.

Um sich entwickeln zu können, müssen Zonen mit Strom versorgt sein. Durch Brände, Tornados, Erdbeben und den Bulldozer können Stromleitungen zerstört werden, was zu Stromausfällen in einzelnen Stadtteilen führt. In Zonen, die nicht mit Strom versorgt sind, stagniert die Entwicklung, und wenn die Zone nicht schnell genug wieder an das Stromnetz angeschlossen wird, fällt sie in den ursprünglichen Zustand zurück. Durch zusätzliche Kraftwerke und Stromleitungen wird zwar die Zuverlässigkeit des Stromnetzes erhöht, doch steigen damit auch die Konstruktionskosten, da mehr Leitungen verlegt werden müssen.

VERKEHR

Das Transportnetz ist eines der wichtigsten Elemente der

städtischen Infrastruktur. Es ermöglicht den Sims, sich in der Stadt zu bewegen und gewährleistet die Versorgung der gesamten Stadt mit Waren. Normalerweise nehmen Sraßen zwishen 25 bis 40 % der Fläche eines Stadtgebietes ein. Die unterschiedliche Verkehrsdichte auf den Straßen zeigt an, welche Strecken des Straßennetzes am meisten genutzt werden.

Das Verkehrsaufkommen wird durch einen simulierten Pendelverkehr herbeiführt. Jeder Wohnzone ergibt sich je nach Bevölkerungszahl eine bestimmte Stärke des Pendelverkehrs. Jede erzeugte Fahrt beginnt in der Ausgangszone, führt die Straße entlang und endet am Zielort, vorausgesetzt, das Ziel wird erreicht. Wenn nicht, wird die Fahrt abgebrochen. Der Abbruch einer Fahrt deutet an, das eine Zone unzugänglich ist; ihr Wachstum wird dadurch erheblich eingeschränkt.

Der Pendelverkehr macht den Großteil des Verkehrsaufkommens aus. Zusätzlicher Verkehr wird durch die Einwohner, die zum Einkaufen oder in die Erholungsgebiete usw. fahren, erzeugt. Bei der Auswertung des Verkehrs prüft der Simulator folgende Reisen:

Ausgangspunkt:	Ziel:
Wohnzonen	Geschäfts- und Industriezonen
Geschäftszonen	Wohn- und Industriezonen
Industriezonen	Wohnzonen

Wenn die Sims in der Ausgangszone losfahren, haben sie eine begrenzte Zeit zur Verfügung, innerhalb der sie die Zielzone finden müssen. Durch hohes Verkehrsaufkommen wird die Reisezeit verlängert. Liegt das Ziel zu weit entfernt, so bleibt die Reise ohne Erfolg, d.h. der Reisende gelangt nicht ans Ziel. Wiederholte, erfolglose Reiseversuche bewirken, daß die Sims aus der Ausgangszone wegziehen.

Jede Straße kann nur begrenzt Verkehr aufnehmen. Wenn die Kapazität erschöpft ist, bilden sich Verkehrsstaus, die sehr hinderlich sind und die Autofahrer frustrieren. Die Verkehrsverhältnisse ändern sich ständig. Die Verkehrsstaus können durch Ausweichmöglichkeiten auf andere Straßen reduziert werden.

Eine Straße muß in der Nähe einer Zone angelegt werden, damit Verkehr entsteht. Straßen- und Schienenverkehr ergänzen sich, da die Sims die Möglichkeit haben, aus ihren Fahrzeugen auszusteigen und in die Bahn umzusteigen und umgekehrt, ohne daß dies zu Verzögerungen führt.

UMWELTVERSCHMUTZUNG

Der Grad der Umweltverschmutzung wird in allen Teilen der Stadt ermittelt. Dies ergibt den allgemeinen "Belästigungspegel", der Luft- und Wasserverschmutzung, Lärm, Giftmüll, usw., einschließt. Die Umweltverschmutzung wirkt sich auf

das Wachstum der Wohnzonen negativ aus.

Die Industriezonen sind die Hauptverursacher der Umweltverschmutzung. Mit dem Wachstum dieser Zonen erhöht sich auch der Grad der Verschmutzung.

Ein anderer Verursacher ist der Straßenverkehr. Es sind nur begrenzt Mittel vorhanden, um die Umweltverschmutzung zu bekämpfen. Eine Reduzierung des Verkehrsaufkommens und der Industrie-Expansion schafft hier Abhilfe. Es hilft auch, die Industriezonen in weiter Entfernung von den Wohnzonen anzulegen.

KRIMINALITÄT

Die Kriminalitätsrate hängt von der Bevölkerungsdichte, von der lokalen Kriminalitätsbekämpfung durch die Polizei und dem Grundstückswert eines Gebietes ab. Steigt die Bevölkerungsdichte in einem Gebiet, so erhöht sich die Zahl der ausgeübten Verbrechen. In Gebieten mit niedrigem Grundstückswert steigt die Kriminalität ebenfalls.

Die wirksamste Lösung zur Eindämmung einer hohen Kriminalität ist das Errichten einer Polizeistation in diesem Gebiet. In Abhängigkeit von der Geldsumme, die ihr zur Verfügung steht, verringert eine Polizeistation die Kriminalitätsrate in ihrem Einzugsbereich. Als längerfristige Maßnahme zur Reduzierung der Kriminalität kann man den Grundstückswert in diesem Gebiet erhöhen. Dies geschieht unter anderem nach Zerstörung des Gebietes und anschließender Neubebauung (Stadtsanierung).

GRUNDSTÜCKSWERT

Der Grundstückswert ist ein wichtiger Aspekt in der Verwaltung einer Stadt. Er ist ausschlaggebend dafür, wie ein Gebiet genutzt wird. In dieser Simulaton ist der Grundstückswert abhängig von der Umgebung, der Erreichbarkeit, der Umweltverschmutzung und der Entfernung zur Innenstadt.

Je weiter der Weg ist, den die Sims zur Arbeit zurücklegen müssen, desto niedriger ist der Grundstückswert, was unter anderem an den erhöhten Kosten für das Pendeln liegt. Der Grundstückswert in den Geschäftszonen richtet sich in erster Linie nach ihrer Lage und der Erreichbarkeit durch die Bevölkerung.

Der Grundstückswert hängt ebenfalls von der Beschaffenheit der Umgebung ab. Durch die Nähe zum Wasser, zu Wald, zu landwirtschaftlich genutzten Flächen oder Grünflächen wird der Wert eines Grundstücks erhöht. Versteht man es, die Zonen geschickt zu plazieren, ohne dabei allzu häufig auf den Bulldozer zurückzugreifen, kann man die natürlichen Gegebenheiten vorteilhaft nutzen.

Aktuelle Hinweise zu SimCity

Einige Änderungen sind im SimCity-Handbuch noch nicht vermerkt.

Statt einer gedruckten Zonenentwicklungs-Tabelle (Zone Evolution Chart) wird das Programm ZoneEvolutionChart mitgeliefert. Klickt man dieses Icon an, erscheint eine Tabelle mit den verschiedenen Faktoren, die das Wachstum einer Stadt beeinflussen. Die Tabelle kann an den Drucker ausgegeben werden, indem man Print aus dem Menü anwählt.

ACHTUNG: MIT DEN DRUCKERTREIBERN VON AMIGA-DOS 1.1 ODER 1.2 IST DAS DRUCKEN NICHT MÖGLICH!

Zum Ausdrucken der SimCity-Karten und -Poster können nur die Druckertreiber von AmigaDOS 1.3 verwendet werden. SimCity ist mit dem Druckertreiber EpsonX konfiguriert; möchte man einen anderen Druckertreiber laden, startet man SimCity von der Workbench 1.3 oder von der Systemdiskette aus.

Über den SimCity-Print-Requester läßt sich auch die Druckdichte und die Farbpalette für den Drucker einstellen. Da die Original-Palette von SimCity sich eventuell als zu dunkel erweisen könnte, stehen zwei hellere Töne im Print-Requester zur Verfügung. Am besten probiert man aus, welche Einstellung für den angeschlossenen Drucker geeignet ist. Weitere Informationen zum Drucken findet man im AmigaDOS 1.3-Benutzerhandbuch.

Eine wichtige Funktion, die im Handbuch nicht beschrieben wird, ist die Nachfrage-Anzeige (Demand-Indicator), die sich am linken Rand des Editor Windows befindet. Die Nachfrage-Anzeige gibt Auskunft über die Nachfrage der Einwohner nach Wohnzonen (grüner Balken), nach Geschäftszonen (blauer Balken) und Industriezonen (gelber Balken). Zeigen die Balken nach oben zum Kreuz "+" hin, ist die Nachfrage positiv, d.h. daß mehr Zonen benötigt werden. Weisen die Balken nach unten, zum Minuszeichen "-" hin, ist die Nachfrage negativ. Dies bedeutet, daß zuviele Zonen vorhanden sind. Im allgemeinen entwickeln sich Zonen nicht weiter, wenn keine Nachfrage besteht.

Bei den Angaben zur Bevölkerungszahl einer Megalopole ist ein Fehler unterlaufen: Eine Megalopole hat 500.000 Einwohner.

Das Budget-Window ist um eine Funktion erweitert worden. Bei der Festlegung der Finanzierungshöhe bewirkt das einmalige Anklicken eines Pfeils, daß der Betrag um 1% nach oben

bzw. unten verändert wird. Hält man die Shift-Taste gedrückt, während man einen Pfeil anklickt, ändern sich die Beträge um jeweils 10%.

Anm.: Mit dem Aktivierungs-Symbol oben rechts wird SimCity von einer anderen Applikation aus erneut aktiviert.

HINWEISE ZUM INSTALLIEREN VON SIMCITY AUF FESTPLATTE:

Kopieren Sie den Inhalt der SimCity-Diskette in ein Unterverzeichnis auf der Festplatte. Am einfachsten wird dies mit Copy SimCity 1.0: <dest> all bewerkstelligt.

Um SimCity von der Festplatte aus zu starten, müssen sich SimCity, das Szenario-Verzeichnis und die SimData-Files im aktuellen Verzeichnis befinden.

Zum Starten von SimCity von einem Stadt-Icon auf einer anderen Diskette aus hält man die Shift-Taste gedrückt und klickt auf das SimCity Icon. Anschließend klickt man zweimal auf den Stadt-File.

Nun noch viel Spaß mit SimCity, und denken Sie daran: Langsam wachsen und die Kosten niedrig halten!

Kommen Sie zur

AMIGA '89

in Köln

Veranstaltet von der

AmiEXPO-Organisation der USA

Termin: 10. bis 12. November 1989