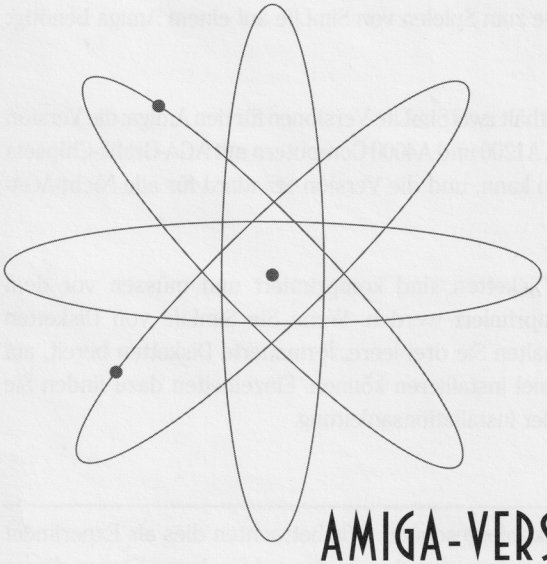
SIM LIFE

NACHTRAG & SCHNELLSTARTKARTE



AMIGA-VERSION

SIMLIFE

SYSTEM-INFORMATIONEN

HARDWAREANFORDERUNGEN

AGA-VERSION:
A1200, A4000 mit Workbench-Version 3.0 und 2 MB RAM. Festplatte empfohlen.

STANDARDVERSION
A500, A500+, A600, A1200, A1500, A2000, A3000, A4000 mit Workbench-Version 1.3 oder höher und mindestens 1MB RAM; 2 MB empfohlen. Festplatte ebenfalls empfohlen.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Dieser Nachtrag (Schnellstartkarte) enthält alle Amiga-spezifischen Informationen, die zum Spielen von SimLife auf einem Amiga benötigt werden.

Das Spielpaket enthält zwei SimLife-Versionen für den Amiga: die Version AGA, die auf allen A1200 und A4000 Computern mit AGA-Grafik-Chipsets betrieben werden kann, und die Version Standard für alle Nicht-AGA-Amiga-Computer.

Die gelieferten Disketten sind komprimiert und müssen vor dem Gebrauch dekomprimiert werden. Wenn Sie SimLife von Disketten spielen wollen, halten Sie drei leere, formatierte Disketten bereit, auf denen Sie das Spiel installieren können. Einzelheiten dazu finden Sie weiter unten in der Installationsanleitung.

KEIN KOPIERSCHUTZ

SimLife ist nicht kopiergeschützt. Wir betrachten dies als Experiment und Vertrauensbeweis und verlassen uns auf Sie, keine Kopien dieses Spiels weiterzugeben. Der Kopierschutz ist für alle Beteiligten eine mühselige Angelegenheit und wir würden gerne für immer darauf verzichten. Sollte SimLife jedoch ein Opfer der Piraterie werden, muß der Kopierschutz für zukünftige Produkte wieder eingeführt werden.



HOCHAUFLÖSUNGSMODUS

Wenn Sie die AGA-Version von SimLife benutzen, haben Sie die Möglichkeit, im Hochauflösungsmodus zu spielen, falls Sie über einen Multiscan-Monitor verfügen. Auch die Standard-Version kann im Hochauflösungsmodus betrieben werden, wenn Sie einen Flimmerfixierer und 2MB oder mehr mit einem Multiscan-Monitor haben.

SCHNELLSTARTANLEITUNG

INSTALLATION

Sowohl die AGA- als auch die STANDARD-Version von SimLife werden auf die gleiche Art installiert:

1. Legen Sie die SimLife-Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk ein.
2. Starten Sie den Amiga neu.
3. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen zur Wahl der Grafikanforderungen und der Installationsdestination (Diskette oder Festplatte), und tauschen Sie ggf. die Diskette aus.

PROGRAMMSTART

VON DER FESTPLATTE

Nach der Installation (s. o.) öffnen Sie auf dem Arbeitstisch den Ordner, in dem Sie das Spiel installiert haben, und doppelklicken auf das SimLife-Icon, um das Spiel zu starten.

VOM DISKETTENLAUFWERK

Legen Sie die Diskette „SIMLIFE1“ in das Diskettenlaufwerk ein, und starten Sie den Computer neu. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

DAS LERNPROGRAMM

Nach dem Start von SimLife erscheint das Fenster „Neues Spiel“. Klicken Sie zum Starten des Lernprogramms auf das Feld „Lernprogramm“ und dann auf „Szenario“. Sie erhalten eine Einführung in das Spiel. Ein Lernprogramm-Menü erscheint, über das besondere Hilfebildschirme aufgerufen werden können.

Das Handbuch enthält noch zwei zusätzliche Kurzlehrgänge, in denen SimLife genauer erläutert wird, und worin Sie lernen, SimLife-Experimente zu entwerfen, einzurichten und auszuführen.

SIMLIFE

BESONDERE AMIGA-FUNKTIONEN

Es folgt eine Erklärung aller Funktionen von SimLife für den Amiga, die nicht im Handbuch behandelt wurden.

DATEIEN LADEN UND SPEICHERN

Zum Laden und Speichern der Dateien werden die Standard-Dialogfelder des Amiga verwendet. Zudem haben Sie bei SimLife die Möglichkeit, Sicherungskopien von früheren Versionen dieser Dateien zu behalten. Wenn Sie eine Sicherungskopie wünschen, klicken Sie auf das Feld „Sicherungskopie“ im Dialogfeld „Datei speichern“.

SOUND

Die meisten Geräusche in SimLife werden durch von Ihnen vorgenommene Handlungen ausgelöst. Drei Geräusche sollten Sie jedoch auf wichtige Vorkommnisse hinweisen, die Sie ansonsten vielleicht nicht bemerken würden.

Ooooh: Der Ruf eines sterbendes Tieres
Ooh-la-la: Das Geräuch von sich paarenden Tieren
Fanfare: Die Ankündigung einer Geburt

JENSEITS DES TALS DER SIMS

SimLife ist eine starke Simulationsmaschine, die auf verschiedene (sowohl nützliche als auch lustige) Weise eingesetzt werden kann. Eine der mitgelieferten Disketten enthält einige gespeicherte Spiele, anhand derer die diversen Einsatzmöglichkeiten demonstriert werden. Sehen Sie sich die Spiele einmal an und versuchen Sie herauszufinden, worum es dabei geht.

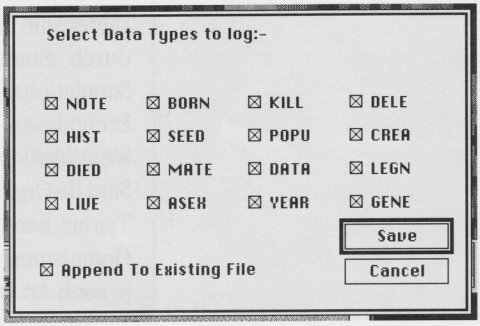
DATENAUF-ZEICHNUNG

Eine erweiterte und sehr nützliche Funktion in SimLife ist die Datenaufzeichnung. Wird im Unternemü „Technische Daten“ des Menüs „Simulation“ „Datenaufzeichnung“ aktiviert, schreibt das Programm verschiedene Dateien in eine Standard-Textdatei auf den Datenträger. Diese Daten können dann in eine Kalkulationstabelle oder ein anderes Statistikprogramm geladen und dort als Schaubilder, Diagramme und Tabellen dargestellt werden.

Vorsicht: Die Datenaufzeichnungsdatei kann enorme Ausmaße annehmen. Je nach der Größe der Welt und der Anzahl der darin enthaltenen Tiere und Pflanzen kann die Datei bis zu 100 KB pro Jahr beanspruchen. Versichern Sie sich, daß genügend freier Speicherplatz verfügbar ist.

Wenn Sie die Datenaufzeichnung aktivieren, wird ein Dialogfeld eingeblendet, in dem Sie den Namen der Datei angeben, und wo diese gespeichert werden soll.

DIE SPEICHEROPTIONEN BEI DER DATENAUFZEICHNUNG

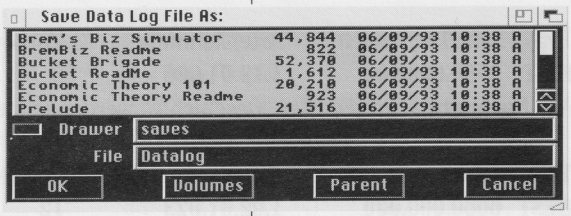


Zusätzlich zu den normalen Amiga-Optionen zum Speichern sind noch einige weitere verfügbar.

AN EXISTIERENDE DATEI ANHÄNGEN

Sie betreiben SimLife vielleicht manchmal mit eingeschalteter Datenaufzeichnung, legen dann ein Päuschen ein (um zu arbeiten oder besser, um SimCity® zu spielen) und spielen später mit SimLife weiter. Soll die Datenaufzeichnung dort fortgesetzt werden, wo Sie aufgehört haben, speichern Sie die Daten in dieselbe Datendatei wie zuvor, verwenden den gleichen Dateinamen und kreuzen dieses Feld an.

DATEN-KONTROLLFELDER



Durch Ankreuzen der folgenden Felder können Sie festlegen, welche Daten auf den Datenträger gespeichert werden sollen. Wenn Sie die Wahltaste gedrückt halten, während Sie ein Feld ankreuzen, werden sämtliche Felder angekreuzt. Wenn Sie die Wahltaste gedrückt halten, während Sie ein Feld abwählen (das Kreuz entfernen), werden alle Felder abgewählt.

Eine Erläuterung zu den Funktionen der einzelnen Kontrollfelder finden Sie in den folgenden Seiten als Teil einer vollständigen Beschreibung des Dateiformats für die Datenaufzeichnung.

DATEIFORMAT FÜR DIE DATENAUFZEICHNUNG

Damit Sie die Daten nach der Übertragung in eine Kalkulationstabelle (oder ein anderes Programm) benutzen können, müssen Sie die Anordnung der gesamten Daten kennen.

Jede Zeile einer Datenaufzeichnungsdatei beginnt mit einer aus vier Buchstaben bestehenden Abkürzung (erscheint neben den Kontrollfeldern), die der Kennzeichnung der in der Zeile enthaltenen Informationsart dient, gefolgt von einem oder mehreren Datenfeldern. Felder sind durch einen Tabulator voneinander getrennt. Zeilen werden durch einen Wagenrücklauf getrennt. Das erste Datenfeld ist die Simulationszeit; es zeigt Jahr, Tag und Einheit des aufgezeichneten Ereignisses an. In den meisten Zeilen ist das nächste Feld ein Identifikationscode für eine Art oder einen Orgot (einen einzelnen SimLife-Organismus), der anzeigt, ob es sich um eine Pflanzen- oder Tierart handelt, und die Nummer, die Version und den spezifischen Organismus (sofern zutreffend) angibt. Die restlichen Felder variieren je nach Art der Meldung.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Datum	Uhrzeit	Meldung
VERM	**0000.000.000**	**01/06/92**	**17:12:51**	**„Beginn der Aufzeichnung."**

Es handelt sich hierbei um von Menschen lesbare Nachrichten, die Beginn und Ende der Datenaufzeichnung, Spielunterbrechungen, Rückstellung der Simulationszeit auf Null und das Laden von Spielen dokumentieren.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Vorkommnis	Meldung
HIST	**0000.000.000**	**1.19.01.000**	**2**	**„Weizen - nur noch Samen übrig"**

Alle Nachrichten des Fenster „Geschichte" werden in die Datenaufzeichnung übernommen.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Verbleibende Arten
GEST	**0000.000.000**	**1.02.01.023**	**12**

Hier wird der Tod jeder Pflanze und jedes Tieres aufgezeichnet.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Neue Arten
LEBE	**0000.000.000**	**1.00.01.030**	**30**

Bei jeder Erschaffung oder Ansiedlung eines neues Tiers oder einer neuen Pflanze werden die Artenkennung und die besondere Orgotnummer des neuen Lebenwesens aufgezeichnet. Ist das Kontrollfeld GENE aktiviert, wird auch die Genzusammensetzung des neuen Organismus' dokumentiert.



Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Neue Arten
GEBO	**0000.000.000**	**1.00.01.030**	**30**

Jede Geburt eines Tieres wird aufgezeichnet. Ist das Kontrollfeld GENE aktiviert, wird die Genzusammensetzung des Neugeborenen dokumentiert.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Neue Arten
SAME	**0000.000.000**	**1.00.01.030**	**30**

Immer wenn eine Pflanze aus einem Samen keimt, wird das Ereignis aufgezeichnet. Ist das Kontrollfeld GENE aktiviert, wird die Genzusammensetzung der neuen Pflanze dokumentiert.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Orgotkennung	Orgotkennung
PAAR	**0000.000.001**	**0.06.01.002**	**0.06.01.001**

Wann immer sich zwei Tiere oder Pflanzen paaren, wird das Ereignis aufgezeichnt. Die erste Orgotkennung ist weiblich.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Orgotkennung	Orgotkennung
ASEX	**0000.001.000**	**0.12.01.005**	**0.12.01.005**

Jede Vermehrung einer asexuellen Pflanze oder eines asexuellen Tieres wird aufgezeichnet. Da der Orgot sich mit sich selbst paart, wird die Orgotkennung dupliziert, um dem Paarungsformat zu entsprechen.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Getötet
GETÖ	**0000.000.000**	**1.00.01.000**	**30**

Wenn ein Tier oder eine Pflanze manuell getötet wird, erfolgt eine Aufzeichnung.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Besiedlung
BESI	**0000.000.000**	**1.00.01.000**	**30**

Jede manuell hinzugefügte („angesiedelte") Art wird aufgezeichnet.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Tägliche Statistik
TAGE	**0000.001.000**	**0.00.01.000**	**Siehe unten**

Am Ende jedes Simulationstages werden die aktiven Arten gezählt und das Ergebnis wird in einer Statistik dokumentiert.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Jährliche Statistik
JAHR	**0001.000.000**	**0.00.01.000**	**Siehe unten**

Am Ende jedes Simulationsjahres werden die aktiven Arten gezählt und das Ergebnis wird in einer Statistik dokumentiert.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Nachricht
LÖSC	**0000.000.000**	**1.00.01.030**	**‚Artname' wurde gelöscht.**

Jede Löschung einer Art wird aufgezeichnet.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Artenkennung	Nachricht
ESC	**0000.000.000**	**1.00.01.030**	**‚Artname' wurde geschaffen.**

Jede Erschaffung einer neuen Art wird aufgezeichnet.

Typ	Artenkennung	Artname
LEGN	**0.00.01.000**	**„Elefant"**

Am Anfang jeder Datenaufzeichnung steht eine Legende oder Auflistung sämtlicher Artenkennungen und Artnamen. Dies dient als Schlüssel zur Auffindung des Artnamens anhand der Kennummer.

Typ	Jahr.Tag.Einheit	Orgotkennung	Mutterkennung	Genetische Daten
GENE	**0000.000.000**	**1.00.01.001**	**1.00.01.000**	**Siehe unten.**

Bei jeder Ansiedlung oder Geburt eines Tieres oder einer Pflanze werden die genetischen Informationen zu dem Lebewesen aufgezeichnet. Da die genetischen Informationen von Tieren umfassender sind als die von Pflanzen, gibt es für Tiere einige zusätzliche Felder zu den normalen Feldern.

Tages- und Jahresfelder

Die folgenden Daten werden für die Tages- (tägl. Bevölkerungsstatistik) und Jahresfelder (jährl. Bevölkerungsstatikstik) für jede aktive Art aufgezeichnet.

Simulationszeit; Artenkennung; Gesamtbevölkerung einschl. Samen; bei Pflanzenarten die Anzahl der Samen (sofern vorhanden); Anzahl der Individuen einer Art, ausschl. nicht gekeimter Samen; Anzahl der Geburten oder Keime dieser Art; Anzahl der Todesfälle in dieser Art; in der Population dieser Art vorhandene Strahlung; Nahrungsebene für diese Art; Wasserebene für diese Art; Gesundheitsebene für diese Art; Anzahl der Weibchen in der Population dieser Art; Durchschnittsalter der Population; Durchschnittsgröße der Population; Gesamtheit der Biomasse dieser Art.

Genfelder für Pflanzen

Die folgenden Daten werden für jede einzelne Pflanze aufgezeichnet:

Simulationszeit; Orgotkennung; Orgotkennung der Mutter des Orgots; Nahrungsspeicher-Gen; Wasserspeicher-Gen; Gesundheitsspeicher-Gen; Größen-Gen; Mutationsgen; Lebensdauer-Gen; List-Gen; Geburts-/Todesgen; Fortbewegungs-/Futterquellen-Gen; reserviertes Gen (nicht in der Genetik verwendet).



Genelder für Tiere

Die für jedes einzelne Tier aufgezeichneten Daten entsprechen denen der Pflanzen. Hinzu kommen noch die folgenden Daten:

Verhaltensgen; Sehvermögen; Futtersuche-Gen; Wassersuche-Gen; Gesundheitsgen; Futtermangel-Gen; Wassermangel-Gen; Gesundheitsprobleme-Gen; Trächtigkeitsdauer-Gen; Größe bei Trächtigkeit; Stoffwechsel-/Geschlechts-/Nahrungsteilungsgen; Erwachsenenalter-Gen; Waffen-Gen; Richtungswechsel-Gen; Beharrlichkeitsgen; Art0-Anziehen/Abstoßen-Gen; Art1-Anziehen/Abstoßen-Gen; Art2-Anziehen/Abstoßen-Gen; Art3-Anziehen/Abstoßen-Gen; Art4-Anziehen/Abstoßen-Gen; Art5-Anziehen/Abstoßen-Gen; Art6-Anziehen/Abstoßen-Gen; Art7-Anziehen/Abstoßen-Gen.

TASTATURBEFEHLE

BEFEHLE DES MENÜS „DATEI“

A-N Neues Spiel ...
A-O Spiel öffnen ...
A-W Spiel schließen
A-S Speichern
A-Q Beenden

BEFEHLE DES MENÜS „GESCHWINDIGKEIT“

A-P Pause
A-- Langsam
A-= Mittel
A-F Schnell
A-U Ultra

ÖFFNEN VON FENSTERN

A-E Bearbeiten
A-M Landkarte
A-T Klimalabor
A-B Biologielabor
A-0 Befehlsleiste
A-1 Variablen
A-2 Phänotyp
A-3 Bewertung
A-4 Vielfalt
A-5 Nahrungsnetz
A-6 Genpool
A-7 Schaubilder
A-H Geschichte
A-8 Sterblichkeit
A-9 Bevölkerung

BEFEHLE DES MENÜS „TECHNISCHE DATEN“

A-Y Naturgesetze ändern
A-L Tier/Pflanze suchen
A-D Datenaufzeichnung

VERSCHIEDENES UND OPTIONEN

A-J Musik ein/aus
A-K Sound ein/aus
A-A Automat. Verfolgen ein/aus

ANDERE TASTEN

Tab	Schaltet in der Befehlsleiste zwischen Tieren und Pflanzen hin und her.
Escape	Bricht Handlungen ab, wählt ausgewählte Punkte ab und stellt das Werkzug „Leben“ auf „Kein Werkzeug“.
Linke Alt-Taste	Im Fenster „Bearbeiten“: Drücken der Linke Alt-Taste während des Klonens verursacht Mutationen. Drücken der Linke Alt-Taste während der Änderung der Temperatur oder Feuchtigkeit beschränkt die Auswirkung auf ein Kästchen. Drücken der Linke Alt-Taste bei der Verwendung der Karotte ruft nur das markierte Tier.
Linke Alt-Taste	In der Befehlsleiste: Drücken der Linke Alt-Taste während des Klickens auf eine Schaltfläche zum Ein- und Ausschalten desaktiviert alle Tiere oder Pflanzen. Drücken der Linke Alt-Taste bei der Wahl einer Farbe/eines Symbols ändert alle Tiere oder Pflanzen auf diese Farbe/dieses Symbol. Drücken der Linke Alt-Taste beim Anklicken der Schaltfläche „Pause“ stellt die Simulation um eine Einheit weiter.
Linke Alt-Taste	Im Fenster „Schaubilder“: Drücken der Linke Alt-Taste bei der Auswahl einer heimischen Art oder der Informationen stellt alle vier Felder gleichzeitig ein.
Linke Alt-Taste	Im Fenster „Landkarte“: Drücken der Linke Alt-Taste beim Anklicken der Schaltfläche „Besiedeln“ bevölkert willkürlich die gesamte Welt.
Linke Alt-Taste	Im Fenster „Nahrungsnetz“: Drücken der Linke Alt-Taste beim Klicken auf ein Raubtier öffnet das Fenster „Interaktionder Bevölkerung“.
Linke Alt-Taste	Im Dialogfeld „Datenaufzeichnung“: Drücken der Linke Alt-Taste beim Ein- oder Ausschalten eines Kontrollfelds schaltet alle Kontrollfelder ein oder aus.

MAXIS
18/20 ST JOHN STREET, LONDON ECIM 4AY
TEL: 071 - 490 2333 FAX: 071 - 490 2177

SLAMGRAD