



SimCity[™]

Benutzerhandbuch

www.ateliersoftware.com

© Copyright Atelier S.A. 1999

© Copyright Electronic Arts 1989, 1999

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die darin beschriebenen Programme sind urheberrechtlich geschützte Erzeugnisse der Atelier S.A., Paris, France und Electronic Arts. Eine teilweise oder vollständige Vervielfältigung, einschließlich des Gebrauchs maschineller Wiedergabevorrichtungen, ist nur mit ausdrücklicher, schriftlicher Genehmigung der Inhaber der Urheberrechte zulässig. Nachentwicklungen sind ebenfalls unzulässig.

Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden.

Atelier S.A. übernimmt keine Haftung für Verlust oder Folgeschäden, die aus Mißbrauch oder irgendwelchen Mängeln oder Versagen der Programme resultieren, unabhängig davon, wie sie entstanden sind.

© 1989, 1999 Electronic Arts. SimCity, Maxis, Electronic Arts und das Electronic Arts Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den U.S. und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

3Com, das 3Com Logo, Palm Computing und HotSync sind eingetragene Warenzeichen und Palm III, Palm IIIx, Palm V, das Palm III Logo, das Palm IIIx Logo, das Palm V Logo und das Palm Computing Plattform Logo sind Warenzeichen der Palm Computing, Inc., 3Com Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften. Acrobat und PDF sind Warenzeichen von Adobe. Alle anderen Marken oder Produktnamen können Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Besitzer.

Version 1.0

July 1999

Part no. 32-031-006-01

German

Lizenzvertrag

Dieser Vertrag regelt die Benutzung der Atelier S.A. ("Atelier") Software, die Ihnen mit diesem Produkt (die "Software") überlassen wurde, einschließlich der Handbücher und anderer Dokumentationen von Atelier. **FALLS SIE NICHT MIT DEN BEDINGUNGEN DIESE VERTRAGES EINVERSTANDEN SIND; GEBEN SIE DIE UNGEÖFFNETE SOFTWARE UND BEGLEITENDEN TEILE UNVERZÜGLICH ZUR RÜCKERSTATTUNG DER KOSTEN UNVERZÜGLICH AN DEN VERKÄUFER ZURÜCK.**

1. Rechte. Dieser Lizenzvertrag gestattet Ihnen den Einsatz einer Kopie der Software auf Ihrem Computer. Die Software wird benutzt, wenn sie in den Speicher, eine Festplatte oder den Hauptspeicher des Gerätes geladen ist.

2. Einschränkungen. Die Software ist Eigentum der von Electronic Arts und Atelier und durch alle anwendbaren Copyright Verträge, Gesetze und Vereinbarungen geschützt. Electronic Arts und Atelier behalten sich alle nicht weitergegebene Rechte an der Software vor. Sie müssen die Software wie jedes andere urheberrechtlich geschützte Produkt behandeln und dürfen keine Kopien anfertigen oder die Software ohne ausdrückliche Erlaubnis von Electronic Arts' und Atelier's vertreiben. Sie dürfen allerdings eine Kopie zu Sicherungszwecken erstellen. Sie dürfen die Software nicht verkaufen oder vermieten, dürfen allerdings die Software und Dokumentation weitergeben, unter der Bedingung, daß Sie keine Kopie (weder auf Ihrem Computer oder anderswo) behalten, sowie, daß die Person, der Sie die Software übergeben die Bedingungen dieses Lizenzvertrages versteht und sich daran gebunden fühlt. Sie dürfen die Software nicht disassemblieren, zurückentwickeln oder dekompileieren, sofern es nicht ausdrücklich durch Gesetze erlaubt ist.

3. Eingeschränkte Gewährleistung. Atelier garantiert für neunzig (90) Tage, gerechnet ab dem Tag des Kaufes, daß die Software die in der Dokumentation beschriebenen Spezifikationen erfüllt. Atelier haftet nicht für das Medium, auf dem die Software gespeichert ist, noch dafür, daß die Software Ihre persönlichen Bedürfnisse erfüllt oder ohne Unterbrechung läuft und fehlerfrei ist. Wenn Ihre Software innerhalb der neunzig (90) Tage nach dem Kauf nicht funktioniert, bringen Sie diese unverzüglich zu Ihrem Händler zurück. Wenn Atelier für das Problem verantwortlich ist, erhalten Sie entweder eine neue Software oder Sie bekommen den vollen Kaufpreis erstattet. **DIES IST DIE EINZIGE GARANTIE; DIE ATELIER IHNEN BEZÜGLICH DIESE SOFTWARE GIBT: ALLE ANDEREN GARANTIEEN, AUSDRÜCKLICH ODER IMPLIZIERT, EINSCHLIESSLICH DER GARANTIE DER VERFÜGBARKEIT UND EIGNUNG FÜR BESTIMMTE ZWECKE SIND AUSGESCHLOSSEN.**

Begrenzung der Haftung. Atelier haftet nicht für Schäden (uneingeschränkt eingeschlossen sind Schäden aus entgangenem Gewinn, Betriebsunterbrechung, Verlust von geschäftlichen Informationen oder aus anderem finanziellen Verlust), die Ihnen aufgrund der Benutzung oder in Zusammenhang mit der Benutzung dieser Software entstehen, selbst wenn Atelier von der Möglichkeit eines solchen Schadens unterrichtet worden ist. Auf jeden Fall ist die Haftung von Atelier der Betrag beschränkt, den Sie tatsächlich für das Produkt bezahlt haben. Ebenfalls bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften zur Produkthaftung beruhen, unberührt.

Inhalt

Installation	7
Speicherbedarf	7
Installation von SimCity	7
Deinstallation von SimCity	8
Ausführen der SimCity Programme	9
Einführung	9
Lehrgang – Ein Spaziergang durch Ihre Stadt.....	10
Handbuch.....	13
Umschalten zwischen Ansichten	13
Menüs	13
Städte-Liste Ansicht	14
Bearbeiten Ansicht	15
Budgetansicht	18
Kartenansicht	19
Schaubildansicht	20
Auswertungsansicht	21
Katastrophen	22
Schwierigkeitsgrade	23
In SimCity	24
Wie der Simulator funktioniert und Strategien für seinen Gebrauch	24

Installation

Speicherbedarf

Für die Installation und die Ausführung von SimCity benötigen Sie:

- Einen Organizer mit Palm OS™ Version 3.0 oder höher.
 - Ca. 230 K freien Systemspeicher auf Ihrem Organizer.
-

Installation von SimCity

Installation auf einem PC:

1. Stellen Sie sicher, daß die Palm™ Desktop Organizer Software auf Ihrem PC installiert ist.
2. Wenn Sie SimCity aus dem Internet geladen haben, entpacken Sie die .zip Datei auf Ihrem PC, z.B. mit WinZip. Dies Programm kann vom <http://www.winzip.com> geladen werden.
3. Klicken Sie doppelt auf die Datei „Install.exe“ auf Ihrer SimCity Diskette oder in Ihrem entpackten Archiv.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Manuelle Installation auf einem PC:

1. Manuelle Installation auf einem PC: Stellen Sie sicher, daß die Palm™ Desktop Organizer Software auf Ihrem PC installiert ist.
2. Wenn Sie SimCity aus dem Internet geladen haben, entpacken Sie die .zip Datei auf Ihrem PC, z.B. mit WinZip. Dies Programm kann vom <http://www.winzip.com> geladen werden.
3. Klicken Sie doppelt auf die Datei „Install.exe“ auf Ihrer SimCity Diskette oder in Ihrem entpackten Archiv.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
5. Zusätzlich können Sie das deutsche Handbuch auf Ihren PC kopieren. Das Handbuch (es befindet sich unter dem Namen Manual.pdf im Verzeichnis „Deutsch“ auf Ihrer SimCity Diskette oder in Ihrem entpackten Archiv) wird als PDF Datei mitgeliefert. Um das Handbuch zu lesen, brauchen Sie das Programm Adobe Acrobat Reader. Das Programm kann von <http://www.adobe.com/acrobat> geladen werden.

Manuelle Installation auf einem Macintosh:

1. Stellen Sie sicher, daß die Palm™ Mac Pac Software auf Ihrem Macintosh installiert ist.
2. Wenn Sie SimCity aus dem Internet geladen haben, entpacken Sie die .zip Datei auf Ihrem Macintosh, z.B. mit StuffIt Expander. Dies Programm kann von <http://www.aladdinsys.com> geladen werden.

3. Klicken Sie doppelt auf die Datei „SimCity.prc“ im Verzeichnis „Deutsch“ auf Ihrer SimCity Diskette oder in Ihrem entpackten Archiv.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
5. Zusätzlich können Sie das deutsche Handbuch auf Ihren Macintosh kopieren. Das Handbuch (es befindet sich unter dem Namen Manual.pdf im Verzeichnis „Deutsch“ auf Ihrer SimCity Diskette oder in Ihrem entpackten Archiv) wird als PDF Datei mitgeliefert. Um das Handbuch zu lesen, brauchen Sie das Programm Adobe Acrobat Reader. Das Programm kann von <http://www.adobe.com/acrobat> geladen werden.

Installation auf einem UNIX Rechner:

1. Stellen Sie sicher, daß ein Programm, wie z.B. Pilot-link auf Ihrem Rechner installiert ist. Das Programm kann von <ftp://ryeham.ee.ryeson.ca/pub/PalmOS/> geladen werden.
2. Wenn Sie SimCity aus dem Internet geladen haben, entpacken Sie die .zip Datei auf Ihrem Rechner.
3. Klicken Sie doppelt auf die Datei „SimCity.prc“ im Verzeichnis „Deutsch“ auf Ihrer SimCity Diskette oder in Ihrem entpackten Archiv.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
5. Zusätzlich können Sie das deutsche Handbuch auf Ihren Rechner kopieren. Das Handbuch (es befindet sich unter dem Namen Manual.pdf im Verzeichnis „Deutsch“ auf Ihrer SimCity Diskette oder in Ihrem entpackten Archiv) wird als PDF Datei mitgeliefert. Um das Handbuch zu lesen, brauchen Sie das Programm Adobe Acrobat Reader. Das Programm kann von <http://www.adobe.com/acrobat> geladen werden.

Deinstallation von SimCity

Um SimCity zu deinstallieren:

1. Tippen Sie auf die **Applications** Ikone
2. Tippen Sie auf die **Menu** Ikone und wählen Sie **Delete** aus dem **App** Menü

Ausführen der SimCity Programme

Starten von SimCity:

1. Tippen Sie auf die **Applications** Ikone.
2. Tippen Sie auf die SimCity Ikone.



Einführung

Betreten Sie SimCity und übernehmen Sie die Kontrolle. Werden Sie der unumstrittene Beherrscher einer besonderen Echtzeit Städte-Simulation.

Starten mit einem leeren Gebiet und erschaffen Sie eine lebende, wachsende Stadt. Die Lebensqualität in Ihrer Stadt hängt von Ihnen ab.

Begrenzen Sie das Gelände, erstellen Sie Budgets, installieren Sie Werkzeuge, beeinflussen Sie Wirtschaftsmärkte, bekämpfen Sie das Verbrechen, kontrollieren Sie den Verkehr und die Umweltverschmutzung und überleben Sie Naturkatastrophen.

Ihre Stadt wird von Sims, simulierten Bürgern, bewohnt. Wie ihre menschlichen Ebenbilder bauen sie Häuser, Kirchen, Läden und Fabriken. Und, ebenso wie Menschen, beschweren sie sich über Dinge wie Steuern, Politiker, Städteplaner und nochmals Steuern. Sie werden Ihnen sagen, wenn sie mehr Wohnungen, bessere Verkehrsmittel, einen Flughafen oder ein Sportstadion haben wollen. Wenn sie unzufrieden werden, verlassen sie die Stadt, wenn Sie zu hohe Steuern erheben, wird die Stadt untergehen.

Lehrgang – Ein Spaziergang durch Ihre Stadt

Starten Sie SimCity. Die Städteliste ist noch leer. Tippen Sie auf den unteren Rand der Ansicht.

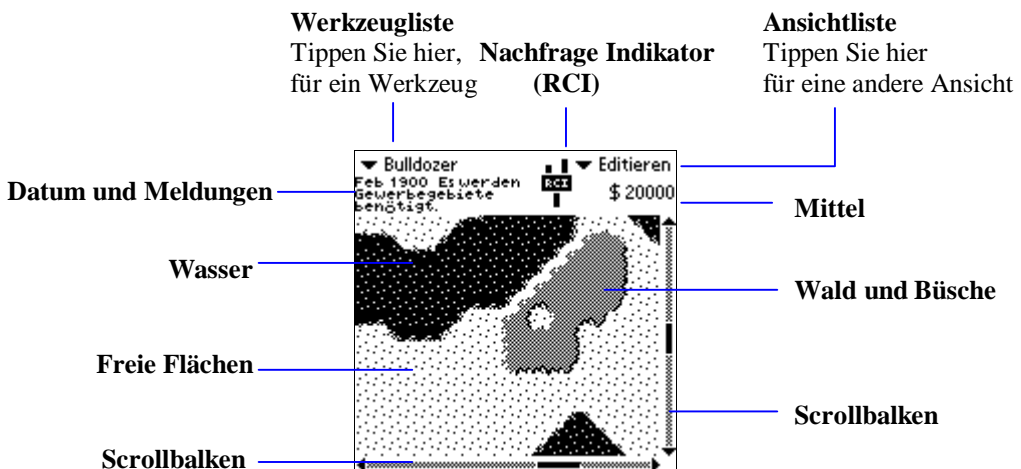


Sie werden nun nach dem Namen Ihrer Stadt gefragt. Geben Sie einen Namen und wählen Sie **Leicht** als **Stufe**, dann bestätigen Sie mit **OK**.

Um zur **Städteliste Ansicht** zurückzukehren, wählen Sie **Diese Stadt schließen** aus dem **Spieler** Menü. Bestätigen Sie dann, ob Sie die Änderungen speichern möchten



Sie befinden sich nun in der **Bearbeiten Ansicht**. Sie können **Ansichten** Auswahlliste rechts oben auf dem Bildschirm benutzen, um die Ansicht zu wechseln. Um das Gelände zu verschieben, benutzen Sie die Bildlaufleisten oder den Scroll Knopf.





Der **Budgetdialog** erscheint einmal im Jahr in der Stadtzeit. Falls sie auftaucht tippen Sie auf **Zahlen akzeptieren** am unteren Bildschirmrand.

Ihr vorhandenes Gelände teilt sich in drei Arten auf:

- Die hellen Flächen sind frei. Sie können auf dem freien Land bauen.
- Die grauen Flächen sind Wälder und Gebüsch. Sie können den Wald mit Ihrem Bulldozer roden und die Grenzen erweitern.
- Die dunklen Flächen sind Wasser. Sie können Straßen, Schienen und Energieleitungen entlang des Wassers verlegen.

▼ Bulldozer

Um Gelände zu roden, wählen Sie das **Bulldozer** Werkzeug auf der Werkzeugliste. Jedesmal, wenn Sie auf das Gelände tippen, wird eine kleine Fläche gerodet. Tippen Sie auf eine Waldfläche. Der Wald unter Ihrem Stift wird zu freiem Land. Roden Sie eine größere Fläche, indem Sie mit dem Stift über den Wald fahren, um Gebäude zu bauen.

▼ Wohngebiete

Tippen Sie auf das **Wohngebiet** Werkzeug. Wenn Sie jetzt auf freies Gelände tippen, wird das Land markiert. Das "R" in der Markierung bedeutet, daß es sich um Wohngegend handelt. Der blinkende Blitz zeigt an, daß die Gegend keine Energie hat. Erstellen Sie weitere Wohngegenden in der Nähe der ersten.

▼ Kohlekraftwerk

Entscheiden Sie nun, wo Sie ein Kraftwerk in Ihrer Stadt errichten möchten. Wählen Sie dazu das **Kohlekraftwerk** Werkzeug aus der Werkzeugliste und platzieren Sie es auf eine freie Fläche in der Nähe Ihrer Wohngebiete.

▼ Energie

Wenn Ihr Kraftwerk nicht direkt an ein Gebiet angrenzt, müssen Sie eine Stromleitung vom Kraftwerk zum Wohngebiet verlegen. Hierfür benutzen Sie das **Stromleitung** Werkzeug. Verlegen Sie mit Ihrem Stift Stromleitungen vom Kraftwerk zu Ihren Wohngebieten. Aneinandergrenzende Stromleitungen verbinden sich automatisch miteinander. Straßen und Verkehrsverbindungen werden auf die gleiche Art verbunden. Jetzt erlischt auch der blinkende Blitz als Anzeige, daß Ihr Gebiet mit Energie versorgt ist. Alle an das versorgte Gebiet grenzenden Gebiete sind ebenfalls versorgt und brauchen keine eigenen Stromleitungen. Bald werden Sie kleine Häuser sehen. Die Sims beginnen einzuziehen.



Wenn Sie Land markieren, bestimmen Sie, wo gebaut werden darf. Es sind die Sims, die eigentlich bauen.

▼ Gewerbegebiete

Jetzt, wo Sie einige Wohngebiete haben, sind Sie bereit für Gewerbe- und Industriegebiete. Wählen Sie das **Gewerbe** Werkzeug und platzieren Sie einige Gewerbegebiete in der Nähe Ihrer Wohngebiete.

▼ Industriegebiete

Dann nehmen Sie das **Industrie** Werkzeug und erstellen einige Industriegebiete. Verbinden Sie alle notwendigen Stromleitungen.

▼ Straßen

Wählen Sie jetzt das **Straßen** Werkzeug und erstellen Sie Straßen von den Wohngebieten zu den Gewerbe- und Industriezonen, damit die Sims zur Arbeit gelangen können. Sobald Sie Straßen haben, wird Verkehr erzeugt.



Wenn Sie die verschiedenen Werkzeuge auswählen, werden die zugehörigen Kosten in der Werkzeugliste angezeigt. Ihr verfügbares Vermögen wird rechts oben auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Sie nicht genügend Geld zur Verfügung haben, um eine bestimmte Arbeit zu bezahlen, ist das Werkzeug nicht verfügbar.

Editieren
Karten
Schaubilder
Budget
Bewerten

Wählen Sie nun die **Budgetansicht** aus dem **Ansicht** Liste. Hier können Sie die Höhe der Ausgaben für Ihre Feuerwehr, Polizei und öffentlichen Verkehrsbetriebe festlegen. Tippen Sie auf die hoch oder runter PFEIL-Taste, um die Höhe der Mittel zu verändern. Hier kann auch der Vermögenssteuersatz verändert werden. Wenn Sie keine Polizei oder Feuerwehr haben, brauchen natürlich auch keine Mittel zur Verfügung gestellt werden. Gehen Sie zu einer anderen Ansicht, wenn Sie fertig sind.

Editieren
Karten
Schaubilder
Budget
Bewerten

Wählen Sie die **Kartenansicht** aus der **Ansichtliste**. Durch Auswählen einer Ansicht aus der Ansichtenliste oben links auf dem Bildschirm, können Sie die verschiedenen demografischen Ansichten Ihrer Stadt sehen. Sie brauchen diese Informationen, um die Bedingungen in Ihrer Stadt festzulegen und anzupassen. Sie können z.B. die Gebiet mit der höchsten Kriminalität ermitteln, um die Standorte für neue Polizeiwachen zu bestimmen.

Editieren
Karten
Schaubilder
Budget
Bewerten

Weitere Informationen könne aus der **Schaubildansicht** gewonnen werden. Im Gegensatz zu den Karten, die den augenblicklichen Stand Ihrer Stadt anzeigen, geben Ihnen die Schaubilder einen Überblick über die Vergangenheit, so daß Sie Trends und Zyklen erkennen können.

Dies sind die Grundinformationen, die Sie brauchen, um SimCity zu spielen, aber wir empfehlen Ihnen weiter zu lesen. Das Handbuch erklärt im Einzelnen, wie jede Programmfunktion benutzt wird. 'In SimCity' erklärt die genaue Arbeitsweise des Simulators und gibt wertvolle Hinweise zur Benutzung.

Umschalten zwischen Ansichten

Es gibt fünf verschiedene Ansichten in SimCity: **Editieren**, **Karten**, **Schaubilder**, **Budget** und **Bewertung**.



Um eine bestimmte Ansicht anzuzeigen:

- Wählen Sie Ansicht aus der **Ansichtliste** rechts oben auf dem Bildschirm.

Menüs

Stadtmenü

- **Duplizieren** erzeugt eine Kopie der ausgewählten Stadt.
- Wählen Sie **Senden**, um die ausgewählte Stadt auf einen anderen Organizer zu übertragen
- Wählen Sie **Löschen**, um die ausgewählte Stadt zu löschen.

Spielmenü

- **Stadt schließen** beendet das aktuelle Spiel und kehrt zur Städte Liste.

Katastrophen Menü

Benutzen Sie dieses Menü, um Katastrophen auszulösen. Während des Spiels können zufällige Katastrophen auftreten.

- **Feuer** entfacht an einen beliebigen Punkt der Stadt ein Feuer
- **Flut** läßt das Wasser auf den Höchststand ansteigen.
- **Flugzeugabsturz** verursacht einen Flugzeugabsturz. Falls sich keine Flugzeuge in der Luft befinden, wird ein Flugzeug erschaffen.
- **Tornado** läßt in der Stadt einen Tornado wüten.
- **Erdbeben** verursacht ein SCHWERES Erdbeben.
- **Ungeheuer** läßt ein Ungeheuer auf Ihre Stadt los.



Zufällige Katastrophen können über Einstellungen im Optionen Menü abgeschaltet werden

Optionen Menü

- **Einstellungen** gibt Ihnen den Zugriff auf die SimCity Einstellungen.
 - **Geschwindigkeit** zeigt die Geschwindigkeit des Simulators an: **Schnellste** stellt die Stadtzeit auf die höchste Geschwindigkeit ein. **Schnell** ist etwas langsamer, **Mittel** ist

die Standard Einstellung und **Langsam** ist die geringste Geschwindigkeit. **Pause** hält die Zeit an. Während der Pause ist es möglich Gebiete und Gebäude zu erstellen

- **Auto-Bulldozer** ermöglicht Ihnen Gebiete, Straßen etc. direkt auf Waldgebiet zu plazieren, ohne vorher roden zu müssen. Die Kosten dafür entsprechen denen für manuelles Roden.
- **Auto-Budget** stellt Ihr Budget immer auf denselben Prozentsatz ein, ohne das Sie dafür jedes Jahr eine neue Bewilligung einholen müssen.
- **Auto-Gehe zu** bringt Sie automatisch an den Schauplatz einer Katastrophe oder eines großen Ereignisses.
- **Klang** schaltet die verschiedenen Stadtgeräusche an und aus. Die Standard Einstellung ist "An". Die Simulation ist etwas schneller, wenn der Klang ausgeschaltet ist.
- **Katastrophen einschalten** erlaubt das zufällige Eintreten von Katastrophen während des Spiels
- **Tasten Einstellungen** ermöglicht das Konfigurieren der Tasten zum horizontalen Scrollen in der Bearbeiten Ansicht und für die Gehe zu Fuktion.
- **Gehe zu** bringt Sie zum Ort einer Katastrophe.

Städte Liste Ansicht

Wenn Sie SimCity zum ersten Mal starten oder nicht gerade mit einer Stadt spielen, wird die Städte Liste angezeigt. Die neueste Stadt wird durch einen Diamanten gekennzeichnet.



- Tippen Sie auf eine Stadt in der Liste und dann aus **Spielen**, um mit der ausgewählten Stadt zu spielen.
- Tippen Sie auf **Neu**, um eine neue Stadt zu erstellen.
- Wählen Sie das Stadt **Menü**, um die gewählte Stadt zu **Kopieren**, **Übertragen** oder zu **Löschen**.

Bearbeiten Ansicht

Bearbeiten Ansicht Möglichkeiten

- **Statusmeldung** wird oben links angezeigt und informiert Sie über alle Ereignisse – wenn eine Katastrophe eintritt, zeigt die Meldung die Art der Katastrophe an.

Um zwischen dem aktuellen Standort und dem Schauplatz einer Katastrophe oder eines Ereignisses zu wechseln:

- Wählen Sie das **Gehe zu** Kommando aus dem **Optionen** Menü.

Hilfemeldungen informieren über die Bedürfnisse und Wünsche der Sims, wie z.B. Gebäude.

- **Nachfrage Indikator (RCI)** oben in der **Bearbeiten Ansicht** gibt Ihnen einen konstanten Überblick über die Bedürfnisse der Einwohner nach Wohngebieten (R), Gewerbegebieten (C) und Industriegebieten (I). Balken oberhalb der Mittellinie zeigen weiteren Bedarf an, Balken unterhalb der Mittellinie zeigen einen Überfluß an.
- In der Werkzeugliste werden die aktive Funktion angezeigt.

Bearbeiten Ansicht Werkzeuge

Wählen Sie die Werkzeuge, indem Sie auf die **Werkzeug** Liste oben links in der **Bearbeiten Ansicht** tippen. Benutzte Werkzeuge sind gedrückt. Abgeschaltete Werkzeuge sind aufgrund von Geldmangel nicht verfügbar.

▼ Bulldozer

Bulldozer rodet Wälder und Büsche, schüttet Erde an den Ufern auf, entwickelt Ebenen, vorhandene Zonen und räumt nach Katastrophen den Schutt fort. Wenn der Bulldozer im Zentrum einer Zone eingesetzt, wird die gesamte Zone zerstört. Die Auto- Bulldozer Option funktioniert nur auf naturbelassenem Gelände, nicht auf bebautem Land. Der Einsatz des Bulldozers kostet \$1 für einen Landabschnitt.

▼ Straßen

Straßen verbinden entwickelte Gebiete miteinander. Kreuzungen und Kurven werden automatisch erstellt. Bauen Sie zusammenhängende Straßen, indem Sie mit dem Zeiger tippen und ziehen. Vorsicht – wenn Sie Straßen an die falsche Stelle bauen, müssen Sie den Bulldozereinsatz und den Wiederaufbau bezahlen. Straßen können nicht in Wäldern, Büschen oder markierten Zonen gebaut werden, außer wenn Sie die Fläche vorher roden oder die **Auto-Bulldozer** Option aus dem **Einstellungen** Menü aktiviert ist. Stromleitungen und Schienen können nur im rechten Winkel gekreuzt werden. Wenn Straßen über Wasser verlegt werden, wird eine Brücke gebaut. Brücken können nur in gerader Linie gebaut werden, es gibt keine Kreuzungen, Kurven oder Biegungen. Uferlinien müssen vor dem Bau einer Brücke mit dem Bulldozer bearbeitet werden (außer wenn die Auto Bulldozer Funktion aktiviert ist). Fahrbahnen werden mit dem Transportbudget unterhalten und verfallen, wenn keine Mittel zur Verfügung stehen. Die Verlegung eines Straßenabschnittes kostet \$10, jeder Brückenabschnitt \$50.

▼ Energie

Stromleitungen transportieren Strom von Kraftwerken zu Gebieten und zwischen Gebieten. Alle entwickelten Gebiete benötigen Strom. Stromleitungen können nicht über Wälder, Büsche oder markierte Zonen gelegt werden. Der Strom wird durch angrenzende Gebiete durchgeführt. Blinkende Blitzzeichen zeigen Gebiete an, die nicht mit Strom versorgt sind. Es gibt eine Verzögerung zwischen dem Zeitpunkt, an dem ein Gebiet mit Strom versorgt ist und dem Erlöschen des Blitzzeichens. Diese Verzögerung wird größer, wenn die Stadt wächst. Stromleitungen können nicht in Wäldern, Büschen oder markierten Zonen gebaut werden, außer wenn Sie die Fläche vorher roden oder die **Auto-Bulldozer** Option aus dem **Einstellungen** Menü aktiviert ist. Kreuzungen und Ecken werden automatisch erstellt. Bauen Sie zusammenhängende Stromleitungen, indem Sie mit dem Zeiger tippen und ziehen. Stromleitungen über Flüsse müssen horizontal oder vertikal verlaufen, ohne Kurven, Biegungen oder Kreuzungen. Aufgrund von Übertragungsverlusten verbrauchen auch Stromleitungen Energie. Die Verlegung eines Stromleitungsabschnittes an Land kostet, \$5, im Wasser jedoch \$25.

▼ Verkehr

Transportlinien errichten ein Eisenbahnnetz für den Massenverkehr innerhalb der Stadt. Plazieren Sie Gleise in Gebiete mit starkem Verkehr, um Verkehrsstaus vorzubeugen. Kreuzungen und Kurven werden automatisch erstellt. Bauen Sie zusammenhängende Transportlinien, indem Sie mit dem Zeiger tippen und ziehen. Unter Flüssen verlegte Gleise werden als gestrichelte Linien angezeigt. Diese Unterwassertunnel müssen horizontal oder vertikal verlegt sein, Kurven oder Kreuzungen sind nicht erlaubt. Transportlinien werden mit dem Transportbudget instand gehalten. Von der Höhe der Geldmittel hängt die Verfügbarkeit des Systems ab. Die Verlegung eines Gleisabschnittes an Land kostet \$20, unter Wasser \$100.

▼ Parks

Parks können auf freiem Land angelegt werden. Parks, Wälder und Gewässer erhöhen den Wert der umliegenden Gebiete. Parks können mit dem Bulldozer als Feuerschneisen oder für die spätere Verlegung von Gleisen vorbereitet werden. Die Kosten für ein Parksegment betragen \$10.

▼ Wohngebiete

Wohngebiete hier bauen die Sims Häuser, Wohnungen und öffentliche Einrichtungen, wie Schulen und Kirchen. Wohngebiete entwickeln sich in einer von vier Kategorien: Slums, untere Mittelklasse, obere Mittelklasse und obere Klasse. Die Bevölkerungsdichte kann von Einfamilienhäusern bis zu Hochhäusern und Wohnblocks reichen. Faktoren, die den Wohnwert und das Wachstum einer Zone beeinflussen, sind Kriminalitätsrate, Verkehrsdichte, Bevölkerungsdichte, Umgebung, Ausbau des Straßennetzes, Parks und öffentliche Einrichtungen. Die Kosten für die Umwandlung einer Zone in Wohngebiet betragen \$100.

▼ Gewerbegebiete

Gewerbegebiet werden für verschiedene Einrichtungen benötigt. Dazu gehören Fachgeschäfte, Büros, Parkhäuser und Tankstellen. Es gibt vier Bewertungskategorien und fünf Wachstumsebenen für gewerblichen Besitz, angefangen bei kleinen Läden bis hin zu Wolkenkratzern. Faktoren, die den Wert und das Wachstum der Gewerbegebiete beeinflussen, sind die internen Märkte, Umweltverschmutzung, Verkehrsaufkommen, Zugang zu

Wohngebieten, Personalaufkommen, Flughäfen, Kriminalitätsrate, Transportmöglichkeiten und öffentliche Einrichtungen. Die Kosten für die Umwandlung einer Zone in Gewerbegebiet betragen \$100.

▼ Industriegebiete

Industriegebiete sind für die Warenherstellung und industrielle Dienstleistungen vorgesehen. Es gibt vier Ebenen für das industrielle Wachstum, von kleinen Pumpstationen und Lagerhallen, bis zu großen Fabriken. Faktoren, die das industrielle Wachstum beeinflussen, sind externe Märkte, Seehäfen, Transportanbindungen, Erreichbarkeit der Wohngebiete, Personalaufkommen und öffentliche Einrichtungen. Die Kosten für die Umwandlung einer Zone in Industriegebiete betragen \$100.

▼ Polizei

Polizeiwachen verringern die Kriminalitätsrate im umliegenden Gebiet. Dies erhöht die Grundstückspreise. Plazieren Sie Polizeiwachen in Gebiete, die auf Ihrem Kriminalitätsschaubild eine hohe Kriminalitätsrate ausweisen. Die Leistung einer Polizeiwache hängt von den zur Verfügung gestellten Mitteln ab. Der Bau einer Polizeiwache kostet \$500.

▼ Feuerwehr

Feuerwehrwachen verringern die Gefahr von Bränden in den umliegenden Gebieten. Wenn ein Brand ausbricht, wird dieser schneller gelöscht und richtet weniger Schaden an. Die Leistung einer Feuerwehrwache hängt von den zur Verfügung gestellten Mitteln ab. Der Bau einer Feuerwehrwache kostet \$500.

▼ Stadion

Stadien erhöhen das Bevölkerungswachstum. Wenn die Stadt ein Stadion möchte, wird eine Statusmeldung angezeigt. Sie können ein Stadion auch ohne diese Meldung ohne negative Folgen bauen. Stadien bringen indirekt erhöhtes Einkommen, erzeugen jedoch ein starkes Verkehrsaufkommen. Die Instandhaltung eines Stadions erfordert ein gutes Straßen und Eisenbahnnetz. Der Bau eines Stadions kostet \$3000.

▼ Atomkraftwerk

Kraftwerke können entweder mit **Kohle** oder **Atomkraft** arbeiten. Das

▼ Kohlekraftwerk

Atomkraftwerk erzeugt mehr Energie, beinhaltet aber die Gefahr einer Kernschmelze. Das Kohlekraftwerk ist billiger, erzeugt jedoch weniger Energie und verschmutzt die Umwelt. Der Anschluß zu vieler Zonen an ein Kraftwerk kann zu Stromausfällen führen. Sie erhalten dann eine Meldung, "Sie müssen ein neues Kraftwerk bauen". Ein Kohlekraftwerk kostet \$3000 und kann ca. 50 Gebiete versorgen. Ein Atomkraftwerk kostet \$5000 und versorgt ca. 150 Gebiete.

▼ Seehafen

Seehäfen erhöhen die Wahrscheinlichkeit des industriellen Wachstums. In einer kleinen Stadt haben sie wenig Auswirkung, tragen aber in einer großen Stadt zur industriellen Entwicklung bei. Seehäfen sollten an einer Uferlinie erbaut werden, die vorher mit dem Bulldozer vorbereitet wurde. Sobald ein Hafen funktionsfähig ist, werden Sie Schiffe im Wasser sehen. Die Aufbereitung eines Gebietes als Hafen kostet \$5000.

▼ Flughafen

Flughäfen erhöhen die Wahrscheinlichkeit des Wachstums der Handelsmärkte. Wenn eine Stadt wächst, wird das kommerzielle Wachstum abgeschwächt, wenn kein Flughafen vorhanden ist. Flughäfen sind groß und teuer und sollten nicht gebaut werden, wenn Ihre Stadt es sich nicht leisten kann. Plazieren Sie den Flughafen so, daß die Flugschneisen möglichst über

Wasser führen, um die Auswirkungen eines Flugzeugabsturzes zu verringern. Sobald Sie einen Flughafen gebaut haben, werden Sie Flugzeuge über Ihrer Stadt starten und landen sehen. Außerdem gibt es einen Verkehrshubschrauber, der Sie vor Gebieten mit hohem Verkehrsaufkommen warnt. Die Einrichtung eines Gebietes als Flughafen kostet \$10.000.

▼ Umfrage

Wenn das Abfrage Werkzeug aktiviert ist, können Sie sich durch Tippen auf Teile Ihrer Stadt Informationen über den Punkt (Zone, Straße, Fläche, etc.), die Bevölkerungsdichte, den Wert, die Kriminalitätsrate, Umweltverschmutzung und das Wachstum anzeigen lassen.

Budgetansicht

Die **Budgetansicht** erscheint, sobald Sie die ersten Steuern eingezogen haben und danach in jedem darauffolgenden Jahr (sofern Sie nicht die **Autobudget** Option eingeschaltet haben). Sie werden aufgefordert, die Geldmittel für Feuerwehr, Polizei und Beförderungsabteilungen, sowie den Vermögenssteuersatz festzulegen. Sie können die Höhe der Budgets durch Tippen auf die kleinen Pfeile für jede Kategorie verändern.

Tippen Sie auf die auf/ab Pfeile, um die Mittel zu erhöhen/vermindern

	Betrag gefordert	Betrag zugeteilt	Mittel Stufe
Trans	\$ 352	\$ 352	▼ 100 % ▲
Polizei	\$ 300	\$ 300	▼ 100 % ▲
Feuer	\$ 100	\$ 100	▼ 100 % ▲

Vorherige Mittel \$ 1386
Zahlungsfluß \$ 533
Aktuelle Mittel \$ 1919

(Zahlen übernehmen) ↑

Ein Prozentsatz zeigt die Höhe der Mittel an, die vergeben werden, wenn Sie die **Autobudget** Option einschalten.

Sie können den Steuersatz durch Tippen auf die Pfeile neben dem Prozentsatz verändern.

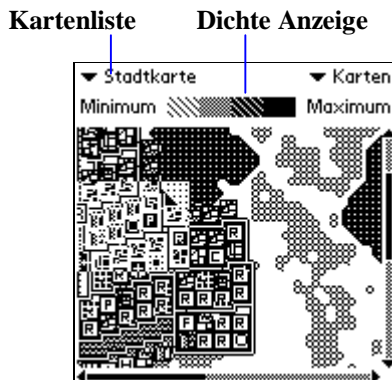
Tippen Sie auf **Zahlen übernehmen** um die **Budgetansicht** zu verlassen.



Sie können die Budgetansicht zu jeder Zeit aufrufen, indem Sie auf den Eintrag in der Ansichtenauswahl Liste tippen. In diesem Fall gibt es den Knopf **Zahlen übernehmen** am unteren Bildschirmrand nicht und Sie können zu anderen Ansichten wechseln

Die Höhe der Geldmittel, die von jeder Behörde angefordert werden, hängt von der Anzahl der Feuerwehrwachen, der Polizeistationen und der Länge der Straßen und Verkehrswege in Ihrer Stadt ab. Diese Werte steigen an, wenn Ihre Stadt wächst. Die Unterhaltung der Infrastruktur kostet Geld.

Kartenansicht



Die **Kartenansicht** bietet Ihnen verschiedene Ansichten Ihrer Stadt. Der Teil der Stadt, der gerade in der **Bearbeitenansicht** angezeigt wird, wird durch eine blinkende Box auf der Karte dargestellt. Sie können diese Box mit dem Stift in den Teil verschieben, den Sie bearbeiten möchten. Durch Tippen in die blinkende Box wechseln Sie zur **Bearbeitenansicht**.

Einige Karten zeigen Level, Dichten oder Indizes an. Die Legende für diese Karten wird am unteren Rand angezeigt.

Sie werden auch Buchstaben in den Karten bemerken. Diese helfen Ihnen, die Standort von beweglichen Objekten festzustellen. Ein 'S' steht für ein Schiff, ein 'R' für einen Zug, ein 'H' für einen Hubschrauber, ein 'A' für ein Flugzeug, ein 'M' für ein Ungeheuer und ein 'T' für einen Tornado.

Durch Auswahl einer Karte in der Kartenliste können Sie sich folgende Karten anzeigen lassen.

- | | |
|---|--|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">▼ Stadtkarte</div> | Die Stadtkarte zeigt die physische Gestalt Ihrer Stadt mit den entwickelten und nicht entwickelten Gebieten. Benutzen Sie diese Karte, um die Ausdehnung Ihrer Stadt zu planen. |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">▼ Stromleitungen</div> | Die Stromnetzkarte zeigt Ihnen Ihr Stromnetz in grau und die versorgten Gebiete als schwarze Punkte. Benutzen Sie diese Karte, um nicht mit Energie versorgte Gebiete und Stromunterbrechungen zu erkennen. |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">▼ Verkehrswege</div> | Die Transportkarte zeigt alle Straßen und Schienen in schwarz. Benutzen Sie diese Karte, um die Anbindung an bestimmte Gebiete zu überprüfen und das weitere Verkehrsnetz zu planen. |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">▼ Bevölkerungsdichte</div> | Die Bevölkerungsdichte zeigt in Graustufen die durchschnittliche Anzahl von Personen an, die sich täglich in einer Gegend aufhalten. |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">▼ Bevölkerungswachstum</div> | Das Bevölkerungswachstum zeigt das zuletzt statt gefundene Wachstum der Stadt (positiv oder negativ) an und wo es stattgefunden |

hat.

▼ Verkehrsdichte

Die **Verkehrsdichtekarte** zeigt das Verkehrsaufkommen auf den Straßen an. Entdecken Sie Stellen mit Verkehrsproblemen und entscheiden Sie, wo neue Straßen und Verkehrswege benötigt werden.

▼ Verschmutzung

Die **Umweltverschmutzungskarte** zeigt den Grad der Umweltverschmutzung in Ihrer Stadt an. Umweltverschmutzung wird durch Industrie und Verkehr verursacht.

▼ Kriminalität

Die **Kriminalitätsratenkarte** zeigt die Häufigkeit und den Ort der Verbrechen in Ihrer Stadt. Die Kriminalitätsrate wird anhand der Bevölkerungsdichte, der Grundstückspreise und der Nähe der Polizeiwachen berechnet.

▼ Grundstückspreise

Die **Grundstückspreiskarte** zeigt den relativen Wert der Grundstücke in Ihrer Stadt an. Anhand der Grundstückspreise wird das durch Steuern eingenommene Einkommen berechnet.

▼ Polizeieinfluß

Die **Polizeieinflußkarte** zeigt den effektiven Wirkungsbereich jeder Polizeiwache, basierend auf ihrer Lage, ihrer Macht und der verfügbaren Mittel an.

▼ Feuerschutz

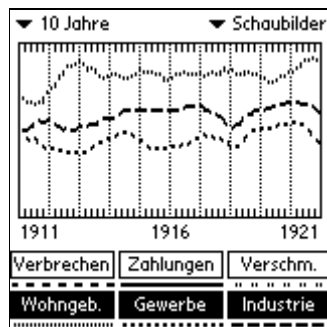
Die **Feuerschutzkarte** zeigt den effektiven Wirkungsbereich jeder Feuerwehrwache, basierend auf ihrer Lage, ihrer Macht und der verfügbaren Mittel an.

Schaubildansicht

Zeitachsenliste


Schaubilderauswahl

Tippen Sie auf die Boxen, um das Schaubild umzuschalten



Die **Schaubildansicht** gibt Ihnen Information über verschiedene Daten Ihrer Stadt, die auf bestimmten Zeiträumen beruhen. Durch Tippen auf Schaubilderauswahl werden die Schaubilder an- und abgeschaltet. Sie können jede Kombination von Schaubildern zur Zeit betrachten. Jedes Datum wird durch eine andere Linie dargestellt.

▼ 10 Jahre	Daten können auf basierend auf einem Zeitraum von 10-Jahren oder 120-Jahren dargestellt werden. Wählen Sie die entsprechende Option
▼ 120 Jahre	
Wohngeb.	Das Bevölkerung in Wohngebieten Schaubild zeigt die Gesamtbevölkerung in den Wohngebieten.
Gewerbe	Das Bevölkerung in Gewerbegebieten Schaubild zeigt die Bevölkerungsentwicklung in den Gewerbegebieten.
Industrie	Das Bevölkerung in Industriegebieten Schaubild zeigt die Bevölkerungsentwicklung in den Industriegebieten.
Verbrechen	Das Kriminalitätsraten Schaubild zeigt die Kriminalitätsrate der gesamten Stadt.
Zahlungen	Das Cash Flow Schaubild zeigt den Cash Flow Ihrer Stadt: die Summe der eingenommenen Steuern abzüglich der Aufwendungen für den Unterhalt der Stadt. Die Mittellinie entspricht einem Cash Flow von null. Bauen Sie nicht mehr Infrastruktur (Straßen, Schienen, Polizeiwachen, Feuerwehrrutschen auf, wie Sie sich aufgrund der Steuereinnahmen leisten können.
Verschm.	Das Umweltverschmutzungsschaubild zeigt die durchschnittliche Umweltverschmutzung für die gesamte Stadt an.

 Der Cash Flow hat wenig mit Ihren momentanen Mitteln oder den Ausgaben für den Ausbau der Stadt zu tun (außer das eine Erweiterung der Stadt sowohl die Steuereinnahmen, als auch die Unterhaltskosten erhöht).

Auswertungsansicht

Berlin ▼ Bewerten	Berlin ▼ Bewerten	Berlin ▼ Bewerten
Ist der Bürgermeister gut? 49 % Ja 51 % Nein Stadtpunkte (0/1000) Aktueller Punktestand 511 Jährliche nderung -131	Statistiken Bevölkerung 31740 Netto Verändg. (Vorjahr) -2200 Zugewiesener Betrag 13035000 Kategorie Stadt Spielstufe Leicht	Probleme 20% Verkehr 16% Wohnungskosten 16% Steuern 14% Kriminalität
Bewertung Statistiken Probleme	Bewertung Statistiken Probleme	Bewertung Statistiken Probleme

Die **Auswertungsansicht** gibt Ihnen eine Leistungsbewertung.

- Die **Öffentliche Meinung** erscheint als Fragebogen und bewertet Ihre Leistung als Bürgermeister. Außerdem wird dargestellt, welche Probleme die Bürger am meisten belasten. Sie sollten darauf achten, die Bürger zufriedenzustellen, da diese sonst auswandern und eine Geisterstadt zurücklassen.

Einige Beispiele für Probleme und deren Lösungsmöglichkeiten:

- **Kriminalität** – Errichten Sie weitere Polizeiwachen oder Erhöhen Sie die Grundstückspreise.
- **Wohnen** – Errichten Sie mehr Wohngebiete.
- **Arbeitslosigkeit** – Errichten Sie weitere Industrie und Gewerbegebiete.
- **Verkehr** – Bauen Sie mehr Straßen oder öffentliche Verkehrsmittel.
- **Industrierverschmutzung** – ersetzen Sie Straßen durch Schienenwege. Lassen Sie freie Flächen zwischen den Gebieten.
- **Wohnkosten** – Schaffen Sie neue Wohngebiete in Gegenden mit geringen Grundstückspreisen.
- **Brände** – Bauen Sie neue Feuerwehrwachen
- **Steuern** – Senken Sie den Steuersatz (soweit möglich).
- Die **Statistiken** über Bevölkerung, Zu- und Abwanderungen und Schätzwerte werden zusammen mit der Spielstärke und dem Gesamt-Stadtpunktstand angezeigt. Diese Daten werden einmal jährlich mit der Budgetverabschiedung berechnet.
 - **Bevölkerung** zeigt an wie viele Einwohner in Ihrer Stadt leben.
 - **Zu- und Abwanderung** zeigt die Bevölkerungsfluktuation im letzten Jahr an.
 - **Schätzwert** ist die Gesamtheit aller Vermögenswerte der Stadt.
 - **Kategorie** – Ihre Stadt wird, basierend auf der Größe, einer der folgenden Kategorien zugeordnet: Dorf, Kleinstadt, Stadt, Großstadt, Weltstadt, Megalopolis.
- Der **Gesamt-Stadtpunktstand** ist ein Index aus verschiedenen Faktoren (einschl. Kriminalität, Umweltverschmutzung, Arbeitslosigkeit, Wohnkosten); dies wird einmal im Jahr auf einer Skala von 0 bis 1000 ausgewiesen. Je höher die Punktzahl, um so effizienter und erfolgreicher ist Ihre Stadt.

Katastrophen

Katastrophen brechen von Zeit zu Zeit über SimCity herein. Je höher die Spielstärke, um so häufiger treten Katastrophen ein. Die meisten Katastrophen können über das **Katastrophen** Menü aktiviert werden.

- **Feuer** kann überall in der Stadt ausbrechen. Sie breiten sich ziemlich schnell in Wäldern und Gebäuden aus, etwas langsamer auf Straßen und Schienen. Ein Feuer kann sich nicht über Wasser oder freie Flächen ausbreiten. Die Leistungsfähigkeit der Feuerwehren, die in der **Kartenansicht** angezeigt wird, hängt von der Nähe zum Feuer und den vorhandenen Mitteln ab. Brände innerhalb des Aktionsradius werden automatisch gelöscht. Wenn Sie keine funktionsfähige Feuerwache in dem Gebiet haben, können Sie das Feuer selbst bekämpfen. Da sich das Feuer nicht über freie Flächen ausbreiten kann, können Sie mit dem Bulldozer Brandschneisen schlagen. Kreisen Sie das Feuer mit freien Flächen ein , so daß es sich nicht weiter ausbreiten kann und eventuell von selbst erlischt. Anm.: Sie können ein Feuer nicht direkt mit dem Bulldozer bekämpfen

- **Überflutungen** finden in der Nähe von Gewässern statt. Sie breiten sich allmählich aus und zerstören Gebäude und Versorgungsbetriebe. Nach einer Weile ebbt die Flut ab und hinterläßt ein leeres Gelände.
-
- **Flugzeugabstürze** können überall in der Stadt passieren, wenn sie einen funktionierenden Flughafen hat. Dies passiert, wenn ein Flugzeug mit etwas zusammenstößt, wie einem Tornado oder einem anderen Flugzeug. Wenn ein Flugzeug abstürzt, bricht ein Feuer aus, es sein denn der Absturz erfolgt über Wasser. Aus diesem Grund ist es eine gute Strategie, den Flugplatz außerhalb des Stadtzentrums anzulegen, um die Schäden durch Feuer so gering wie möglich zu halten.
- **Tornados** können jederzeit an jedem Ort auf der Karte auftreten. Schnell und unberechenbar, erscheinen und verschwinden sie ebenso schnell. Tornados zerstören alles auf ihrem Weg und können Flugzeuge und Hubschrauber zum Absturz bringen, sowie Schiffe versenken und Züge zum Entgleisen bringen.
- **Erdbeben** sind die Katastrophen mit der höchsten Zerstörung. Es handelt sich hierbei um SCHWERE Erdbeben mit Werten zwischen 8.0 und 9.0 auf der Richterskala. Sie zerstören Gebäude und lösen Brände aus. Der Anfangsschaden hängt von der Schwere des Bebens ab, eventuelle Schäden durch Feuer jedoch von der Leistungsfähigkeit Ihrer Feuerwehr. Während eines Erdbebens wackelt die **Bearbeitenansicht** kurzfristig. Sobald dies aufhört, müssen Sie die Kontrolle übernehmen und die ausgebrochenen Brände bekämpfen. Benutzen Sie den Bulldozer, um die größten Brände zuerst zu stoppen und gehen Sie dann zu den kleineren über.
- **Angriffe durch Ungeheuer** werden durch große Umweltverschmutzung ausgelöst. Ein Ungeheuer zerstört alles auf seinem Weg, entfacht Brände, bringt Flugzeuge und Hubschrauber zum Absturz und läßt Züge entgleisen und Schiffe kentern.
- **Kernschmelzen** sind nur möglich, wenn Sie ein Atomkraftwerk haben. Bei einer Kernschmelze explodiert das Kraftwerk und Feuer brechen aus. Die Umgebung ist als Folge der radioaktiven Verseuchung für die Überlebenden nicht mehr zu gebrauchen. Kernschmelzen finden Sie nicht im **Katastrophen** Menü.
- Ein **Schiffbruch** kann nur passieren, wenn Sie einen funktionierenden Hafen haben. Ein Schiffbruch kann Brände auslösen, wenn das Schiff gegen das Ufer oder gegen Brücken treibt. Schiffbrüche finden Sie nicht im **Katastrophen** Menü.

Schwierigkeitsgrade

Wenn Sie mit dem Bau einer neuen Stadt beginnen, müssen Sie einen Schwierigkeitsgrad auswählen. Sobald der Bau begonnen hat, können Sie den Schwierigkeitsgrad nicht mehr ändern, er bleibt für die gesamte Lebensdauer der Stadt bestehen. Der Schwierigkeitsgrad wird in der **Auswertungsansicht** angezeigt.

Die Stufen – Leicht, Mittel, Schwer – passen die Simulation an Ihre Fähigkeiten an, indem mehrere Faktoren geändert werden. Eine schwierigere Einstellung erhöht die Möglichkeiten von Katastrophen, macht die Bewohner intoleranter gegenüber Steuern, führt zur Erhöhung der Unterhaltskosten, etc.

In SimCity

Wie der Simulator funktioniert und Strategien für seinen Gebrauch

Es gibt viele Faktoren, die den Aufstieg oder Niedergang Ihrer Stadt beeinflussen. Es handelt sich dabei sowohl um interne (die Struktur und Leistungsstärke Ihrer Stadt), als auch externe Faktoren (die regionale Wirtschaft, Katastrophen, etc.).

ZONEN

Ihre Stadt ist in drei Hauptzonen aufgeteilt: Wohngebiete, Gewerbegebiete und Industriegebiete. Diese Zonen repräsentieren die drei Grundpfeiler, auf denen eine Stadt errichtet wird: Bevölkerung, Industrie und Gewerbe. Alle drei sind notwendig, wenn Ihre Stadt wachsen und gedeihen soll.

- **Wohngebiete** sind die Gegenden, wo die Sims leben. Hier bauen sie ihre Häuser, Wohnungen und öffentlichen Einrichtungen, wie Kirchen und Schulen. Sims sind die Arbeitskräfte für Ihre Industrie- und Gewerbegebiete.
- **Industriegebiete** sind die Standorte für Lagerhallen, Fabriken und andere unansehnliche und umweltverschmutzende Strukturen, die negative Auswirkungen auf die umliegenden Gebiete haben können. Einer der Hauptpunkte bei der Planung ist, diese "Ärgernisse" von den Gebieten fernzuhalten, wo Personen leben. In der Simulation repräsentieren die Industriegebiete die Basisproduktion Ihrer Stadt. Dinge, die hier produziert werden, werden auf externen Märkten verkauft und bringen Geld für weitere Entwicklungen in die Stadt.
- **Gewerbegebiete** repräsentieren die Einzelhandelsgeschäfte und Dienstleistungen in Ihrer Stadt. Dazu gehören Tankstellen, Lebensmittelgeschäfte, Banken und Büros. Gewerbegebiete produzieren hauptsächlich Waren und Dienstleistungen, die in Ihrer Stadt gebraucht werden. Es ist die sogenannte "nicht elementare" Produktion oder Produktion für den internen Markt.

BEVÖLKERUNG - WOHNGEBIETE

Die Hauptfaktoren, die Wohnbevölkerung beeinflussen, sind die Geburtenrate, die verfügbaren Arbeitsplätze und Wohnungen und die Lebensqualität in der Stadt. Unter Geburtenrate wird die Kombination von Geburtenrate (+) und Sterberate (-) verstanden. In SimCity gibt es immer eine positive Geburtenrate.

Die Stellenangebote (Beschäftigungsrate) ist das Verhältnis der Gewerbe- und Industriebevölkerung zur Gesamtbevölkerung. Als Faustregel gilt, daß die Gewerbe- und Industriegebiete zusammen der Anzahl der Wohngebiete entsprechen sollte. Wenn es mehr Arbeitsplätze als Einwohner gibt, werden dadurch neue Siedler angezogen. Verschlechtert sich der Arbeitsmarkt aufgrund einer lokalen Rezession, wandern die Bewohner auf der Suche nach Arbeit ab.

Wohnungen für die Einwohner werden in den Wohngebieten gebaut. Diese Gebiete müssen mit Energie versorgt und mit den Arbeitsstellen durch Straßen und/oder Transportnetzen verbunden werden. Die Strukturen der Wohngebiete hängen von den Grundstückspreisen und der Bevölkerungsdichte ab. Die Lebensqualität wird an der relativen Attraktivität der einzelnen Wohngebiete gemessen. Sie ist abhängig von negativen Einflüssen, wie Umweltverschmutzung und Kriminalität und positiven Einflüssen, wie Parks und Erreichbarkeit.

EXTERNER MARKT - INDUSTRIE

Es gibt Tausende von Faktoren, die Ihre Stadt beeinflussen. Alle diese Faktoren können, mit einer Ausnahme, von Ihren Entscheidungen beeinflusst werden. Der externe Markt (die wirtschaftlichen Bedingungen außerhalb Ihrer Stadt) werden von der Simulation kontrolliert – Sie können nichts tun, um dies zu beeinflussen. In gewisser Hinsicht ist der externe Markt die eigentliche Quelle für das Wachstum Ihrer Stadt. Städte sind am Anfang häufig Produktionsstätten (Stahlstädte, Raffinerien, etc.), die die Nachfrage der umliegenden Region befriedigen. Mit der Zeit beginnt der externe Markt das Wachstum der Region widerzuspiegeln, das in der Umgebung der Stadt stattfindet. Die Industrie versucht zu wachsen, wenn der externe Markt wächst. Damit dies möglich ist, muß genügend Raum für Erweiterungen (mehr Industriegebiete) und entsprechende Arbeitskräfte (mehr Wohngebiete) vorhanden sein.

INTERNER MARKT – GEWERBE

Der interne Markt ist vollständig abhängig von den Bedingungen innerhalb Ihrer Stadt. Die interne Produktion, die in den Gewerbegebieten erzeugt wird, umfaßt alle Dinge, die in der Stadt gekauft und verbraucht werden. Lebensmittelgeschäfte, Tankstellen, Einzelhandelsgeschäfte, Finanzdienstleistungen, ärztliche Versorgung, etc. – alles hängt von der in der Nähe ansässigen Bevölkerung ab. In SimCity bestimmt die Größe des internen Marktes die Geschwindigkeit, mit der sich die Gewerbegebiete entwickeln. Gewerbegebiete brauchen eine entsprechend große Fläche, auf der Betriebe gebaut werden können und eine angemessene Arbeiterschaft. Die Struktur der Gewerbegebiete hängt vor allem von den Grundstückspreisen und der Bevölkerungsdichte ab. Gewerbegebiete wachsen und entwickeln sich, um den Anforderungen des wachsenden internen Marktes gerecht zu werden. Das Wachstum des Gewerbes ist anfangs langsam, da die Bevölkerung klein ist und nur geringe Bedürfnisse hat. Mit dem Wachsen der Stadt, wächst auch das Gewerbe und der Anteil des internen Marktes am Konsum der von der Stadt hergestellten Produkte steigt an. Dieser Effekt, wenn die externe/industrielle Produktion vom Wachstum der internen/gewerblichen Produktion überholt wird, kann eine kleine, verschlafene Stadt von 50.000 Einwohnern innerhalb weniger Jahre in eine Großstadt von 200.000 Einwohnern verwandeln.

STEUERSATZ

Der von Ihnen festgesetzte Steuersatz bestimmt das Einkommen der Stadt. Einmal im Jahr (Stadtzeit), wenn die Steuern eingezogen werden, erscheint die **Budgetansicht** und gibt Ihnen einen Überblick über die finanzielle Situation der Stadt und die Möglichkeit, die Sätze anzupassen. Die Simulation errechnet die Einnahmen für jede Zone aufgrund der Grundstückspreise, dem momentanen Entwicklungsstand und dem aktuellen Steuersatz. Der Steuersatz hat umfassende Auswirkungen auf das Wachstum Ihrer Stadt. Wenn er sehr niedrig ist (0 – 4%), ist das Wachstum groß, aber das Einkommen sehr gering. Wenn er sehr hoch ist (10 – 20%) ist das Einkommen zunächst sehr hoch, nimmt aber im Lauf der Zeit zusammen

mit der Bevölkerungsdichte ab. Sie müssen den Steuersatz hoch genug setzen, um die Stadt unterhalten und neue Investitionen tätigen zu können, aber tief genug, damit Firmen und Bewohner nicht vertrieben werden. Wenn Sie mit “Wachstumskontrolle” experimentieren möchten, ist ein hoher Steuersatz eine Möglichkeit, das Wachstum zu kontrollieren.

BUDGET

Die Festlegung des Budget beeinflusst das Wachstum Ihrer Stadt. Die Kosten für die Infrastruktur der Stadt werden durch drei Verwaltungen vertreten: Polizei, Feuerwehr und Transportbetriebe. Sie können die Mittel für jede getrennt festsetzen. Alle drei Verwaltungen fordern jedes Jahr eine bestimmte Höhe von Mitteln an. Sie können die gesamten Mittel oder nur einen Teil bewilligen, um das Verhältnis zwischen Sicherheitsanforderungen und vorhandenen Mitteln auszugleichen.

- **Polizeiwachen**

Polizeiwachen senken die Kriminalitätsrate in einem Gebiet. Der effektive Wirkungsbereich der Polizeiwachen hängt von der Höhe der bewilligten Mittel ab. Es gibt einen positiven Zusammenhang zwischen den Grundstückspreisen und der Nähe einer Polizeiwache. Die Mittel für eine Polizeiwache betragen \$100 pro Jahr.

- **Feuerwehrwachen**

Feuerwehrwachen verhindern und löschen Brände. Die Höhe der bewilligten Mittel beeinflusst den Wirkungsbereich der Feuerwehrwachen. Eine Feuerwehrwache löscht einen Brand innerhalb ihres Wirkungskreises wesentlich schneller als außerhalb und vermindert die Gefahr, daß dort ein Feuer ausbricht. Die Mittel für eine Feuerwehrwache betragen \$100 pro Jahr.

- **Transportbetriebe**

Wenn Sie Straßen und Schienensysteme aufbauen, entstehen Kosten für den Bau und die jährliche Wartung. Je größer das Verkehrsnetz ist, desto größer die Kosten für die Unterhaltung. Wenn Sie sich entscheiden, keine Kosten zu tragen, oder nicht in der Lage sind, die Kosten zu tragen, verfallen die Straßen nach und nach und werden unbefahrbar. Die Unterhaltskosten für jedes Teil betragen: Straße \$1, Brücke \$4, Schiene \$4, Tunnel \$10.

STROM

Erst elektrischer Strom ermöglicht die Existenz moderner Städte. Eine effiziente und zuverlässige Stromversorgung ist das Ziel einer guten Energieversorgung. Die Simulation überprüft in regelmäßigen Abständen die Stromnetz in Ihrer Stadt. Wenn eine Zone direkt oder über eine andere Zone mit einem Kraftwerk verbunden ist, gilt sie als mit Strom versorgt (solange das Kraftwerk nicht überlastet ist). Die Gebiete müssen eine Stromversorgung haben, damit sie sich entwickeln können. Viele Ereignisse (wie Brände, Überschwemmungen, Ungeheuer und Bulldozer) können die Stromleitungen beschädigen und für Stromausfall in Teilen Ihrer Stadt sorgen. Die Entwicklung der gestörten Gebiete wird unterbrochen und, wenn die Stromversorgung nicht schnell wiederhergestellt wird, zerfallen die Gebiete zu ihrem ursprünglichen Zustand der Leere. Redundante Stromleitungen können Ihr Netz sicherer machen, erhöhen aber die Erstellungskosten und den Übertragungsverlust.

TRANSPORT – VERKEHR

Eines der wichtigsten Elemente der Stadtstruktur ist das Transportnetz. Auf ihm werden die Sims und die Waren durch die Stadt transportiert. Straßen belegen typischerweise zwischen 25% und 40% des städtischen Gebietes. Der Verkehr auf diesen Straßen zeigt an, welche Teile des Straßensystems am meisten genutzt werden. Das Verkehrsaufkommen wird mit Hilfe eines als "Fahrten Generators" bekannten Prozesses erzeugt. Im Laufe der Zeit werden für jede bewohnte Zone in der Stadt Fahrten erzeugt, deren Anzahl von der Bevölkerungsdichte abhängt. Jede Fahrt beginnt in der Ursprungszone und führt über das Straßen- oder Schienennetz, wenn erreichbar, bis zur Bestimmungszone. Wenn die Bestimmungszone nicht erreicht wird, war die Fahrt erfolglos. Erfolgreiche Fahrten weisen auf die nicht Erreichbarkeit eines Gebietes hin und hemmen seine Entwicklung. Die meisten Fahrten repräsentieren Leute auf ihrer Fahrt von und zur Arbeit. Zusätzlicher Verkehr wird durch Bewohner erzeugt, die zum Einkaufen oder zu Vergnügungsstätten fahren. Jede Straße kann nur ein bestimmtes Verkehrsaufkommen bewältigen. Wird dieses Aufkommen überschritten, entstehen Staus. Staus verringern die Verkehrsaufnahmefähigkeit einer Straße dramatisch und frustrieren die Fahrer. Die Verkehrsbedingungen verändern sich in Abhängigkeit von offenen Brücken, Sportereignissen oder Tätigkeiten im Hafen sehr rasch. Verhindern Sie Verkehrsprobleme dadurch, daß Sie Ausweichrouten zur Verfügung stellen und ein Eisenbahnnetz aufbauen, wenn Sie es sich leisten können. Die Verkehrshubschrauber erkennen Verkehrsstaus und teilen diese mit.

UMWELTVERSCHMUTZUNG

Der Grad der Umweltverschmutzung wird in allen Bereichen Ihrer Stadt überwacht. Dies ist ein allgemeines "Ärgnislevel", das sowohl Luft- und Wasserverschmutzung, als auch Lärmbelästigung, giftige Abfälle, etc. umfaßt. Die Hauptursache für die Umweltverschmutzung sind die Industriegebiete. Der Grad der Umweltverschmutzung steigt mit dem Wachstum der Industriegebiete an. Eine weitere Ursache ist der Verkehr. Wenn Ihre Stadt wächst, kann es gelegentlich zu Smog kommen, der durch Verkehrsstaus entsteht. Auch Brände, die Seehäfen, Flughäfen und Kohlekraftwerke verschmutzen die Umwelt. Es gibt nur eingeschränkte Möglichkeiten, die Umweltverschmutzung zu bekämpfen. Eindämmung des Verkehrsaufkommens, Verringerung der industriellen Entwicklung und Trennung der Verschmutzung von den Wohngebieten können geeignete Maßnahmen sein.

VERBRECHEN

Die Kriminalitätsrate wird durch die Bevölkerungsdichte, dem Einfluß der lokalen Gesetze und den Grundstückspreisen beeinflusst. Sobald die Bevölkerungsdichte steigt, steigt auch die Zahl der Verbrechen. Die Verbrechen steigen auch in Gebieten mit niedrigen Grundstückspreisen. Der beste Weg, Verbrechen zu bekämpfen, ist die Einrichtung einer Polizeiwache in diesem Gebiet. Je nach Höhe der bewilligten Mittel, kann die Polizei die Kriminalitätsrate in diesem Gebiet senken. Eine langfristige Maßnahme ist, die Grundstückspreise anzuheben. Ein Weg hierzu ist, das Gebiet abzureißen und neu aufzubauen (Stadterneuerung).

GRUNDSTÜCKSPREISE

Die Grundstückspreise sind einer der grundlegendsten Aspekt urbaner Struktur. Die Grundstückspreise beeinflusst die Nutzung des Gebietes. In dieser Simulation werden die Grundstückspreise aufgrund des Geländes, der Erreichbarkeit, Verbrechensrate, Umweltverschmutzung und Entfernung zur Innenstadt berechnet. Je weiter der Weg der Bewohner zu Ihrer Arbeitsstätte ist, um so niedriger sind die Grundstückspreise in dem Wohngebiet, teilweise aufgrund der Transportkosten. Der Preis für Gewerbegebiete hängt hauptsächlich von der Erreichbarkeit durch die Einwohner ab. Die Grundstückspreise werden auch durch die umliegenden Gebiete beeinflusst. Wenn das Gelände in der Nähe von Wasser, Parks oder Wäldern liegt, steigt der Wert. Durch eine kreative Anordnung der Gebiete mit dem Bulldozer kann dieser natürliche Vorteil genutzt werden. Grundstückspreise und Kriminalitätsrate haben gegenseitig Einfluß aufeinander. Niedrigere Preise lassen die Kriminalitätsrate steigen. Höhere Kriminalitätsraten lassen die Preise sinken und erzeugen "Durchgangsgebiete" in der Nähe der Innenstadt mit stetig sinkendem Wert.