TREND

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

12 99 DM

Vormals oft über DM 100,–

Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 14
DM 12,99
SFr 12,90
öS 102,–
Lfr 258,–
HFL 15,–

MAXIS

SIM CITY™

DER KLASSIKER
IN ERWEITERTER
MULTIMEDIA-VERSION



Virengeprüft mit Norton AntiVirus 3.0

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

SVGA-GRAFIK

DEUTSCHE SPRACHAUSGABE

300 MB FULL-MOTION-VIDEO

INKLUSIVE CHEATS & TIPS

ORIGINALVERSION LIZENZIERT VON Interplay™

UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE CD-ROM-VERSION

SIM CITY – VOLLVERSION AUF CD-ROM! Bestseller Games

4 340231 329900 14

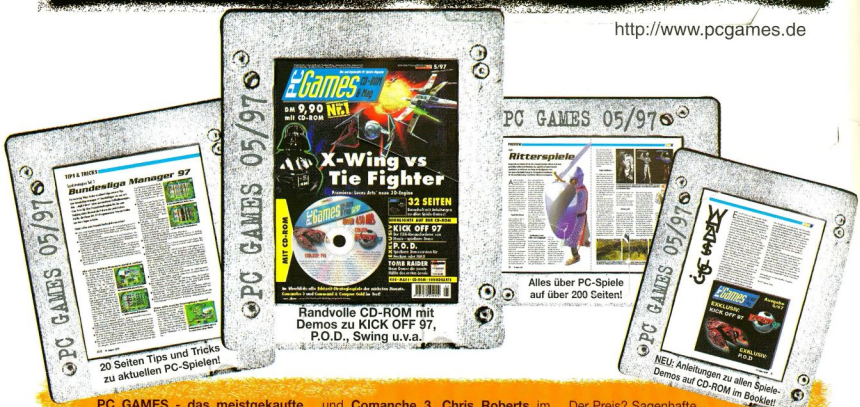
COMPUTEC Verlag

PC GAMES:

Damit Sie wissen

was gespielt wird!

http://www.pcgames.de



PC GAMES - das meistgekaufte PC-Spielemagazin - testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 5/97: Das Star Wars-Actionspiel **X-Wing vs. Tie Fighter** im Vorabtest. Ausführliche Berichte über **Command & Conquer Gold**, **Formel 1** und **Comanche 3**. **Chris Roberts** im Interview - was will Mr. Wing Commander mit seiner neuen Firma erreichen? Special: alle **Echtzeit-Strategiespiele** der nächsten Monate im Überblick (u. a. Dark Reign, Siege, Myth, StarCraft). Tips & Tricks: Komplettlösungen zu **Das Schwarze Auge 3**, **Das Hexagon-Kartell** und **M.A.X.**

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!
Oder für DM 19,80: PC GAMES PLUS: PC GAMES plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!

COMPUTEC VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Urbi et orbi

Jawohl, urbi et orbi. Kennt Ihr nicht? Dann muß ich wohl ganz von vorn beginnen. Als Urbi und Orbi sich einmal ganz, ganz lieb hatten... Ach was! Damit hat das überhaupt nichts zu tun, und es handelt sich auch nicht um die besten Kumpels von Ken und Barbie. Nein: „Urbi et orbi" ist die Formel für päpstliche Erlasse und Segensspendungen. Sie setzt sich zusammen aus den lateinischen Wörtern für Stadt („Urbs") und Erdkreis („Orbis [terrarum]"). Da es für Katholiken nur eine nennenswerte Stadt gibt, nämlich Rom, und „orbi" für den Rest der Welt steht, bedeutet das Ganze ungefähr soviel wie „Alle mal herhören, Euer Oberhirte hat euch was zu sagen" und wird auch Apostolischer Segen genannt. Nachdem die katholische Kirche unlängst auch eventuell vorhandene Marsmenschen schon mal vorsorglich der göttlichen Schöpfung und damit ihrem Geltungsbereich zugeschlagen hat, gewinnt das Wort „Erdkreis" sogar ungeahnte Bedeutungserweiterung. Aber ich schweife ab, eigentlich wollte ich auf den ersten Teil hinaus, auf die Stadt. Was die mit unserem Spiel zu tun hat? Da muß ich wohl wieder ganz von vorn beginnen.



Wie jeder weiß, ist SimCity eines der bekanntesten und beliebtesten Computerspiele überhaupt. Als solches wurde es aus dem amerikanischen Original in etliche Sprachen übertragen, Lokalisierung nennt man das, und dabei kam ein findiger Marketingmensch auf die verdienstvolle Idee, auch für den Vatikan eine spezielle Ausgabe zu entwickeln. Als er aber nach einem Namen für diese Version gefragt wurde und völlig korrekt SimUrbs sagte, da hörte er aus der Runde der anwesenden Entscheidungsträger nur „Mahlzeit", „Sehr zum Wohle" oder auch „Ferkel" und zog seinen Vorschlag ganz schnell wieder zurück. Schon gut, schon gut, die Geschichte ist erstunken und erlogen, aber in der Tat ist SimCity derart bekannt und beliebt, daß es womöglich sogar im Vatikan gespielt wird.

Warum auch nicht? Schließlich will dort vielleicht mancher Kardinal Papst anstelle des Papstes werden (vgl. den Isnogud-Artikel, Seite 60), und da könnte der Posten des Bürgermeisters von SimCity in mancher Hinsicht nicht die schlechteste Übung sein. Mit Marsmenschen bekommt es der zwar nicht zu tun, dafür aber immerhin mit Plagen biblischen Ausmaßes wie Überschwemmungen, Erdbeben oder Ungeheuern. Er kann sie sogar selbst auslösen, wenn er schlecht gelaunt ist, wogegen z.B. die Sintflut dann doch dem unmittelbaren Vorgesetzten des Papstes vorbehalten war. Wenn also



jemand seine ganz persönliche Stadt Sodom oder Gomorrha zu nennen beliebt und ihre Stromversorgung mit ein paar Atomkraftwerken sicherstellt, steht ihm das frei. Meinen Segen hat er. Ich möchte jedoch vorsorglich auf einige entscheidende Unterschiede zwischen dem Sessel des Bürgermeisters und dem Heiligen Stuhl hinweisen: Der Bürgermeister ist weder unfehlbar noch unabsetzbar, und sollte er versuchen, in SimCity eine Kirchensteuer einzuführen, wird er beides schnell am eigenen Leib zu spüren bekommen. Obwohl anderseits die Sims, die Bewohner von SimCity, überall und unaufgefordert Kirchen hinstellen – aber vielleicht ist das ja ein vergessenes Überbleibsel aus dem Beta-Stadium der geplanten Vatikan-Edition.

Peter Stohl

Inhaltsverzeichnis

Blitzstart 5

SimCity - Erweiterte CD-ROM-Version

Einleitung: Stadt sucht Bürgermeister 6

Schnelleinstieg: Installation und Programmstart 8

Spielanleitung: Handbuch für Städteplaner 11

- Städtebau 12
- Meine erste Stadt 13
- Stadtverwaltung 14
- Dateimanagement 15
- Steuerung & Tastaturbelegung 16
- Die Menüs 17
- Das Editierfenster im Detail 20
- Das Budgetfenster 24
- Das Kartenfenster 25
- Das Schaubildfenster 28
- Das Auswertungsfenster 29
- Katastrophen 30
- Die Szenarien 31
- Wie wächst eine Stadt? 33
- Schwierigkeitsgrade 35
- In SimCity 35
- Bedeutende Bürger der Stadt 40

Spieltips: Der Weg nach Metropolis 44

SimCity-Cheat: Geld oder Leben 46

Referenzkarte: Funktionsschemata der Simulation 49

Spielvorstellungen

MDK
Hier kommt Kurt 52

Privateer 2 – The Darkening
Händler und Hyänen 54

G-Nome
Jagd nach Lurchi 56

Rendezvous im Weltraum
Clarke attacks! 58

Isnogud
Kalif anstelle des Kalifen 60

Verschiedenes

Editorial 3

Impressum 4

Vorschau 62

CD-ROM-Cover 63

Lizenzurkunde 66



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage
Mitarbeiter: Patrick Meyer (pm), H.-J. Sütterlin (hjs), Michael Zolg (mz)
Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4–6, 79423 Heitersheim
Compuserve: GO PEARLSUP
E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com
Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Egon Weisenseel
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444
Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-449
Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch
Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon (07631) 360 338, Fax: (07631) 360 444
Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmaier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789
Heftproduktion: Stephan Striegel
Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Druckauflage: 250.000 Exemplare
Druck: Leykam, Graz
Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 12,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 68,90
Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Re-daktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

©1994 Interplay Productions © 1989-1993 Sim-Business und Will Wright. Alle Rechte weltweit vorbehalten. SimCity ist eingetragenes Warenzeichen von Sim Business/Maxis.



Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- 386DX-25 mit 4 MB RAM
- 570 KB konv. Speicher und 2 MB EMS-Speicher
- 2 MB Festplattenplatz
- SVGA-Ausstattung (VESA)
- MS-kompatible Maus
- MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95
- Soundkarte empfohlen

SIM CITY beläßt zwar den größten Teil seiner Daten auf der CD-ROM, muß aber zunächst installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Verzeichnis \SIMCITY der Heft-CD *SIMCITY* ein. Darauf wird das Soundsetup gestartet. Nach Abschluß der Installation starten Sie das Spiel, indem Sie ins Programmverzeichnis der Festplatte wechseln und *SIMCITY* eingeben.
Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 8/9 im Heft.
Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Anforderungen an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Angaben sind daher nicht möglich.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie ❶ auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um SIM CITY zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Antiviren- und Packprogramme



Thunderbyte SWAT für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis \TBAV, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis \TBWIN95.
Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PK-ZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.
Meist müssen die Programme zunächst installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt!

CD-ROM kaputt?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder sonst einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Bitte beachten Sie dazu die im Lizenzvertrag (Seite 66) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen.

Kurzinfo Kurzinfo Kurzinfo Kurzinfo Kurz

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „System" im Kurzinfokasten erfahren Sie, welcher Leistungsklasse Ihr PC mindestens angehören sollte, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. In der Regel geben wir die Empfehlungen der Hersteller wieder und machen darauf aufmerksam, wenn sie gar zu unrealistisch ausfallen. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebensowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das 🔊-Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte entweder ausdrücklich verlangt wird oder entscheidend zum Spielspaß beiträgt – das ist bei vielen neueren Spielen mit Sprachausgabe der Fall. Ähnliches gilt für den Joystick 🕹: er taucht nur auf, wenn das Spiel ohne ihn nicht sinnvoll zu steuern ist. Das ⊙-Symbol schließlich verweist auf ein (mind. Double-Speed) CD-ROM-Laufwerk.
Ein Wort zu den Preisen: In der Regel entsprechen unsere Preisangaben den Empfehlungen der Hersteller, obwohl die Spiele fast immer deutlich billiger zu haben sind. Nur so ist die Vergleichbarkeit gewährleistet, denn wir können nicht für jedes Spiel einen realistischen Straßenpreis ermitteln.

Stadt sucht Bürgermeister

Machen Sie sich auf nach SimCity, und ergreifen Sie die Macht in der Stadt. Werden Sie zum unbestrittenen Beherrscher einer fortschrittlichen Stadtsimulation in Echtzeit. Erheben Sie sich zum Bürgermeister tatsächlich existierender Städte wie San Francisco, Tokio, Bern, Hamburg oder Rio de Janeiro, oder erschaffen Sie Ihre eigene Traumstadt von Grund auf. Ob Sie nun eine schon bestehende Stadt übernehmen oder Ihre eigene gründen, in jedem Fall sind Sie sowohl Bürgermeister als auch Städteplaner mit uneingeschränkter Autorität. In Ihrer Stadt wohnen die Sims – simulierte





Bürger. Gleich ihren menschlichen Pendants bauen auch sie Häuser, Wohnungen, Kirchen, Geschäfte und Fabriken. Wie wirkliche Menschen klagen auch sie ständig über die Steuern, den Bürgermeister, die Städteplaner und wieder die Steuern. Erreicht ihre Unzufriedenheit einen bestimmten Punkt, dann

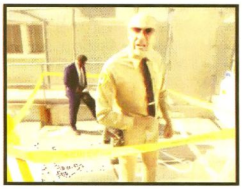
SimCity ist sowohl ein Klassiker als auch ein Dauerbrenner. Das Flaggschiff der Simulationsschmiede Maxis ist die Mutter alle Städtesimulationen und beschäftigt seit Jahren Spieler in aller Welt in den verschiedensten Versionen. Auf einer Pizzaparty wurde die Idee geboren, die sich inzwischen über fünf Millionen Mal verkauft hat – eine Erfolgsgeschichte wie aus dem Märchen. Der Clou ist, daß SimCity Ihnen die gleiche Möglichkeit bietet: erschaffen Sie ein Unternehmen aus dem Nichts, verwandeln Sie ödes Land in eine blühende Stadt.



ziehen die Sims einfach fort, Sie nehmen weniger Steuern ein, und die Stadt verfällt.

Was für einen wirklichen Bürgermeister Streß bedeutet, macht in SimCity Spaß und ist trotzdem lehrreich. Der Spieler muß sorgfältig planen, wie er seine Stadt aufbaut. Hat er es aber geschafft, kann er sich zurücklehnen und zuschauen, wie sie wächst und gedeiht. Genau das ist das Erfolgsgeheimnis von Maxis' Sim-Reihe, die inzwischen ein Dutzend Titel umfaßt. Ob Stadt, Insel, Planet oder Ameisenhaufen – alle Sims bleiben dem Prinzip treu, Systeme aus der wirklichen Welt möglichst einfach aber trotzdem realitätsnah nachzuempfinden. Sie haben es hier also nicht nur einfach mit einem Spiel zu tun,





sondern gewissermaßen mit einem Lernprogramm für werdende Bürgermeister. Dieses Konzept machte das Spiel zum Gegenstand verschiedener wissenschaftlicher Arbeiten und brachte es in manche Unterrichtsstunde an Schulen und sogar Universitäten.

Die folgenden Abschnitte erläutern das Gesamtkonzept von SimCity und liefern Ihnen Informationen, mit deren Hilfe Sie aus den einzelnen Szenarien erfolgreich hervorgehen und bessere Städte entwerfen und bauen können.

Einige Worte zu Systemsimulationen

SimCity war und ist der Prototyp einer neuen Art von Unterhaltungs- und Bildungssoftware, die mit dem Begriff *Systemsimulation* bezeichnet wird. Sie erhalten eine Reihe von *Regeln* und *Hilfsmitteln*, die ein System beschreiben, erschaffen und steuern. Im Fall von SimCity ist das System eine Stadt. Die besondere Herausforderung eines System-Simulationsspiels besteht darin, herauszufinden, wie das System arbeitet und wie Sie seine Kontrolle übernehmen können. Als Beherrscher des Systems können Sie unter Einsatz der Hilfsmittel eine unendliche Zahl an Systemen (in unserem Fall von Städten) innerhalb des durch die Regeln vorgegebenen Rahmens erschaffen und steuern.

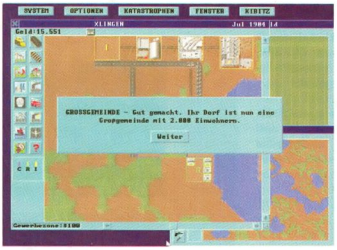
Die *Regeln*, die Sie sich in SimCity aneignen müssen, basieren auf den Grundlagen der Städteplanung und der Verwaltung von Städten, wobei auch andere Faktoren eine Rolle spielen:

Menschliche Faktoren – Wohnraum und öffentliche Einrichtungen, genügend Arbeit für die Bewohner und Lebensqualität;

Wirtschaftliche Faktoren – Grundstückspreise, Raum für Industrie und Handel, Arbeitslosigkeit, interne und externe Märkte, elektrischer Strom, Besteuerung und Kapital zur Finanzierung öffentlicher Dienstleistungen;

Überlebensfaktoren – Strategien für den Umgang mit Katastrophen, Kriminalität und Umweltverschmutzung;

Politische Faktoren – Öffentliche Meinung, Zoneneinstellung, und die Gewährleistung der Zufriedenheit von Bewohnern und Unternehmen gleichermaßen mit Ihrer Stadt und Ihrer Leistung.



Dank der Hilfsmittel können Sie eine Stadt planen, anlegen, in Zonen einteilen, bauen, mit Bulldozern arbeiten, neue Zonen einteilen und die Stadt wie ein Unternehmen leiten:

Planen – Kartensysteme ermöglichen den Überblick über die demographische und physische Situation der gesamten Stadt.

Anlegen – Entwerfen Sie Wohn- und Arbeitsgegenden, Straßen- und öffentliche Transportsysteme sowie Erholungsgebiete.

Zonen – Legen Sie die Grenzen der Zonen für Parks, Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete fest.

Bauen – Bauen Sie Straßen, Schienen, Flughäfen, Häfen, Feuerwehr- und Polizeiwachen, Sportstadien und Kraftwerke.

Mit Bulldozern arbeiten – Holzen Sie Wälder für den Städtebau ab, errichten Sie an den Uferlinien Erdaufschüttungen, reißen Sie entwickelte Gebiete wieder ab und richten Sie neue Zonen ein.

Verwalten – Holen Sie anhand der Karten- und Schaubildsysteme aktuelle Informationen über Verkehrsaufkommen, Bevölkerungsentwicklung, den Zustand des Stromnetzes, Umweltverschmutzung, Verbrechen, Grundstückspreise, die Leistungsfähigkeit der Polizei und der Feuerwehr und über den Cash Flow (das Verhältnis von Einnahmen und Ausgaben) ein. Legen Sie den Steuersatz und die Höhe der Geldmittel für die städtischen Dienstleistungen fest.



Das wichtigste Hilfsmittel ist jedoch der Simulator selbst. Probieren Sie Ihre Pläne und Ideen aus, während Sie beobachten, wie die Stadt wächst oder durch die Immigration und Emigration fleißiger simulierter Bürger schrumpft. Sims ziehen in die Stadt, bauen sich Eigenheime, Krankenhäuser, Kirchen, Geschäfte und Fabriken in die von Ihnen bereitgestellten Zonen oder ziehen fort, um woanders nach einer Arbeitsstelle oder einem besseren Leben zu suchen. Der Erfolg Ihrer Stadt hängt einzig und allein von der Lebensqualität ab, die Sie mit der Planung und Verwaltung Ihrer Stadt schaffen.

➤➤ *Seite 10*

Installation und Programmstart

SIM CITY läuft wahlweise unter MS DOS ab V. 5.0 oder Windows 95, andere Betriebssysteme wurden nicht getestet.

1. Legen Sie die Heft-CD ein, wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und dort ins Verzeichnis SIMCITY. (Ersetzen Sie D: durch den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks):
   D:
   CD SIMCITY

2. Geben Sie *SIMCITY* ein.



Klicken Sie im Verzeichnis SIMCITY auf die Datei SIMCITY.BAT doppelt.

3. Sie sehen den ersten Installationsbildschirm vor sich. Bestätigen Sie den Programmpfad in der letzten Zeile, oder geben Sie einen neuen ein. Danach drücken Sie RETURN.

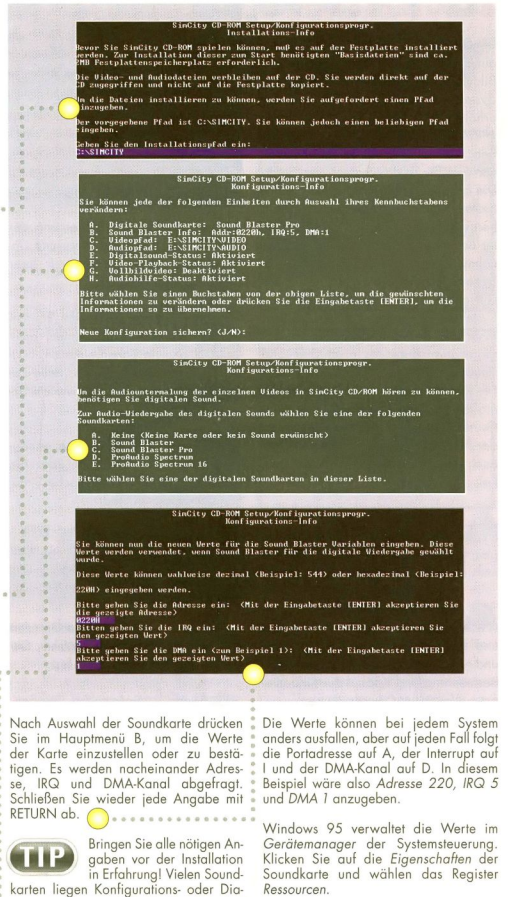
HINWEIS Vor der Installation wird Ihre Grafikkarte auf VESA-Kompatibilität getestet. Sie erkennen das an der Bildschirmausgabe TRYVESA OK. Sollte in Ihrem Rechner eine ältere Grafikkarte stecken, die keine VESA-Modi unterstützt, lädt das Programm automatisch einen Universaltreiber, der die meisten Probleme beheben sollte.

4. Den folgenden Textbildschirm können Sie (nach dem Lesen) durch einen Tastendruck überspringen. Nun sehen Sie ein Auswahlmenü vor sich:

Durch Druck auf den vorangestellten Buchstaben wird das entsprechende Untermenü geöffnet. Die Punkte E–H können auch später im Optionsmenü des Spiels eingestellt werden, ihre Bedeutung wird in der Anleitung auf S. 18 erklärt. Wer keine Soundkarte besitzt, kann den Digitalsound und die Audiohilfe auch hier schon deaktivieren, wer keinen Wert auf Videosequenzen legt, kann sie komplett abschalten. Die Punkte C und D verweisen auf das CD-Laufwerk (im Beispiel E:) und sollten korrekt voreingestellt sein, andernfalls müssen Sie hier die richtigen Pfade angeben.

5. Das **Soundsetup** verbirgt sich hinter den Punkten A und B. Drücken Sie A, um die Soundkartenauswahl zu öffnen.

Wählen Sie jetzt den Buchstaben, der Ihrer Soundkarte entspricht, und bestätigen Sie mit RETURN. Sollte Ihre Soundkarte nicht aufgeführt sein, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel.



Nach Auswahl der Soundkarte drücken Sie im Hauptmenü B, um die Werte der Karte einzustellen oder zu bestätigen. Es werden nacheinander Adresse, IRQ und DMA-Kanal abgefragt. Schließen Sie wieder jede Angabe mit RETURN ab.

TIP Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:

BLASTER=A220 I5 D1 T4

Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Adresse 220, IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.

Windows 95 verwaltet die Werte im *Gerätemanager* der Systemsteuerung. Klicken Sie auf die *Eigenschaften* der Soundkarte und wählen das Register *Ressourcen*.

6. Nun befinden Sie sich wieder im Hauptmenü. Überprüfen Sie alle Angaben nochmals; ist alles korrekt angegeben, drücken Sie RETURN und beantworten die Abfrage mit (J)A. Darauf wird Ihre Konfiguration gesichert und das Spiel automatisch gestartet.

TIP Wenn Sie die Installation später wiederholen möchten, geben Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte (Vorgabe: C:\SIMCITY) *SCSETUP* ein.

Spielstart

Geben Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte – *nicht* auf der CD-ROM – *SIMCITY* ein. Es folgt ein animierter Vorspann, den Sie bei späteren Starts mit ESCAPE abbrechen können. Danach haben Sie den Startbildschirm vor sich. Wie es von hier weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung.



Klicken Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte – *nicht* auf der CD-ROM – doppelt auf die Datei *SIMCITY.BAT*.

TIP Während des Spiels muß die CD ständig im Laufwerk bleiben.

Problemlösungen

Speichermangel und -konfiguration
SIM CITY benötigt 572 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher und 2 MB EMS-Speicher. Wieviel tatsächlich zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl *MEM*.

EMS-Speicher unter MS-DOS
EMS-Speicher wird den Programmen durch sogenannte Speichermanager zugänglich gemacht. Der bekannteste ist EMM386.EXE, der zum Lieferumfang von MS-DOS und Windows gehört und in der Datei CONFIG.SYS geladen wird. Passen Sie diese Datei, sie befindet sich im Hauptverzeichnis der Festplatte C, dem Bedarf des Spiels so an, daß sie folgende Zeilen enthält:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE= C:\DOS\EMM386.EXE RAM D=64
DOS=HIGH,UMB
```

Benutzen Sie für Änderungen der Konfigurationsdateien einen ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS. Genauere Angaben und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Dort erfahren Sie auch, wie Sie eine Bootdiskette für SIM CITY herstellen. Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

TIP EMS-Speicher ist ein Relikt aus vergangenen Computerzeiten. Moderne Programme, darunter auch Windows, können nichts damit anfangen. Wenn Sie nur gelegentlich, etwa für ein Spiel, EMS-Speicher benötigen, sollten Sie die Benutzung einer Bootdiskette erwägen und ihre Standardkonfiguration unangetastet lassen.

EMS-Speicher unter Windows 95
Neue Rechner, die mit Windows 95 ausgeliefert wurden, stellen normalerweise EMS ohne weitere Eingriffe automatisch zur Verfügung. Leider ist das nicht immer so, wenn Windows 95 als Update installiert wurde. Sollte also das Spiel nicht starten, müssen Sie auch unter Windows 95 EMS-Speicher in der CONFIG.SYS zur Verfügung stellen. Das Verfahren entspricht dabei der Konfiguration für MS-DOS. Genauere Angaben und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Zuwenig Speicher unter Windows 95
Ein System, das ausschließlich für den Betrieb unter Windows 95 konfiguriert wurde, sollte problemlos genügend Arbeitsspeicher zur Verfügung stellen können. Wenn allerdings noch Treiber für den Betrieb unter DOS geladen werden, kann es schnell eng werden, und das alte Thema Speicheroptimierung steht wieder auf der Tagesordnung, denn auch das Betriebssystem kann nicht mehr Speicher vergeben, als tatsächlich vorhanden ist. Sie müssen dann einen Speichermanager laden und EMS-Speicher konfigurieren (s.o.). Auch wenn es an konventionellem Arbeitsspeicher mangelt, hilft meist nur der Speichermanager, der das Laden von Treibern und Programmen in den oberen Speicherbereich ermöglicht. Oft genügt es allerdings schon, für den Windows-Betrieb überflüssige Treiber aus den Startdateien zu entfernen, etwa CD-ROM- oder Maustreiber. Dies geschieht am einfachsten durch Voranstellen der drei Buchstaben REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Wollen Sie später den alten Zustand wiederherstellen, brauchen Sie nur das REM wieder zu löschen.

TIP Der schnellste Weg zu einem reinen Windows 95-System ist das Umbenennen der Konfigurationsdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, gefolgt von einem Systemneustart. Windows startet dann „nackt". Die DOS-Befehlsfolge zum Umbenennen:

```
ren config.sys *.sik [RETURN]
ren autoexec.bat *.sik [RETURN]
```

Um den alten Zustand wiederherzustellen, geben Sie ein:

```
ren config.sik *.sys [RETURN]
ren autoexec.sik *.bat [RETURN]
```

Selbstverständlich können Sie die Namensänderung auch mit dem Explorer vornehmen.

Zusatzservice

Bootdiskette mit BOOTME
Alle, die sich nicht mit der DOS-Speicherverwaltung herumschlagen wollen oder können, sollten mal einen Blick in das Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD riskieren. Dort finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie BOOTME eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOS-START.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann Ihnen nicht passieren.

TIP Auch BOOTME kann nur dann Treiber in die Startdateien einbinden, wenn sie vorhanden sind. Sind keine CD- und Maustreiber für DOS installiert, wird auch die Bootdiskette keine enthalten.

Microsoft Maustreiber
Die meisten Spiele verlangen einen Microsoft-Maustreiber. Obwohl die meisten Mäuse MS-kompatibel sind, kommt es hier immer wieder zu Schwierigkeiten. Daher liefern wir im Verzeichnis \MSMOUSE einen Original-Treiber von Microsoft mit, den Sie einsetzen können, wenn Sie ein Problem mit dem Maustreiber vermuten oder keinen DOS-Treiber besitzen.

TIP Einige Maus-Modelle können mit einem kleinen Schalter entweder in den Microsoft- oder den Mouse-Systems-Modus versetzt werden. Schalten Sie in den MS-Modus, wenn Sie unseren Treiber verwenden!



SIM CITY

Simulatorreaktionszeit

Der Simulator ist eine äußerst komplexe, mit einer Vielzahl von Funktionen versehene Art von Software. Er führt ununterbrochen zahlreiche Überprüfungen, Kalkulationen und Aktualisierungen durch und beobachtet gleichzeitig die Tastatur und die Maus, um Ihre Befehle auszuführen. Geben Sie dem Simulator beim Laden einer Stadt etwas Zeit, damit er seine Daten zusammentragen und die Karten, Schaubilder, Bevölkerungszahlen etc. aktualisieren kann.







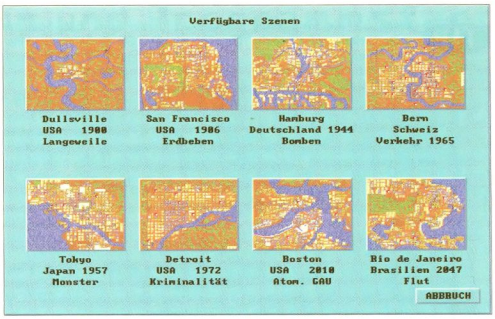






Manchmal kommt es vor, daß der Simulator etwas „hinterherhinkt", z. B. wenn die Zonen an das Stromnetz angeschlossen und die Stadtkarten nach der Einrichtung von Polizei- und Feuerwehrwachen aktualisiert werden.

Die Reaktionszeit des Simulators wird auch in hohem Maße durch die Taktfrequenz und den Prozessor Ihres Computers beeinflußt. Besitzen Sie einen 386SX mit 16 MHz, dann lebt es sich in SimCity bedeutend langsamer als mit einem 486DX2 oder einem Pentium 133. Möchten Sie die Geschwindigkeit auf einem langsamen Gerät erhöhen, dann können Sie die Optionen *Ständige Animation* und *Alles animieren* im Optionsmenü deaktivieren (siehe Seite 18).



Spielarten und Ziele von SimCity

In SimCity können zahlreiche Ziele verfolgt und verwirklicht werden. Ein eigentliches Gewinnen oder Verlieren gibt es dabei nicht – entweder Ihre Stadt blüht und gedeiht oder sie geht vor die Hunde...

Szenen

Jedes der acht mitgelieferten Szenarien ist eigentlich ein Spiel für sich, in dem es unendlich viele Wege zum Erfolg – oder zum Mißerfolg – gibt. In jeder Szene werden Sie mit einer Stadt konfrontiert, die entweder das Opfer unfähiger Städteplaner oder vom Ausbruch einer Naturkatastrophe bedroht ist. Nachdem Sie die Szene geladen haben, bleibt Ihnen nur ein begrenzter Zeitraum, um die Probleme wieder in den Griff zu bekommen bzw. das Schlimmste zu verhindern. Sind Sie erfolgreich, dann wird Ihnen der Schlüssel der Stadt überreicht. Andernfalls werden Sie mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt. Zeigt eine Strategie keinen Erfolg, dann greifen Sie einfach zu einer anderen. In jeder Stadt gibt es Millionen von Geschichten, und alle werden von Ihnen geschrieben.

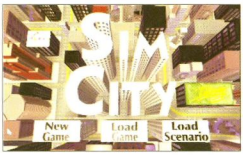
Ihre Traumstadt

Es ist anzunehmen, daß das Entwerfen, Verwalten und Erhalten der Stadt Ihrer Träume Ihr vorrangiges Ziel in SimCity ist. Vielleicht ist der ideale Wohnort eine belebte Riesenstadt mit regem Treiben; viele Menschen, viele Autos, hohe Gebäude: immer unter Hochspannung und das Leben dabei voll ausschöpfen. Oder Sie träumen von einem kleinen Ort auf dem Lande oder einer Ansammlung kleiner Gemeinden, in denen das Leben ohne Hektik im geruhsamen Tempo des Landlebens verläuft. Solange Ihre Stadt den Menschen Arbeit, Wohnraum, Geschäfte und Freizeitbeschäftigungen bietet, zieht sie Bewohner an. Sollten die Bewohner sich außerdem von Verkehr, Umweltverschmutzung, Übervölkerung, Kriminalität und Steuern nicht abschrecken lassen, dann blüht und gedeiht Ihre Stadt.

HINWEIS

Die Erweiterte CD-ROM-Version von SimCity kann das Bild Ihrer Traumstadt als PCX-Datei sichern, die in nahezu jedes Zeichenprogramm geladen werden kann, damit das Bild bearbeitet und ausgedruckt werden kann.

Handbuch für Städteplaner

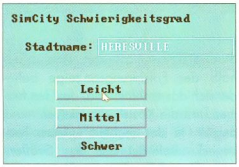


An diesem Punkt sollte SimCity installiert und betriebsbereit sein. Ist dies nicht der Fall, dann lesen Sie die Anweisungen auf den Seiten 8/9. Gleich nach Ablauf des Eröffnungsvideos (drücken Sie die ESC-Taste, um dieses abzubrechen) sehen Sie die folgenden Optionen auf einigen Hausdächern: *New Game*, *Load Game* und *Load Scenario* – keine Sorge, der Rest des Spiels auf der Heft-CD ist deutsch.

HINWEIS

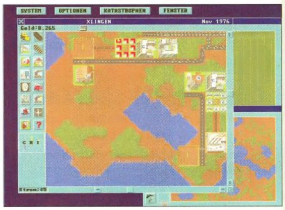
Der Zeiger wird mit der Maus oder mit den Pfeiltasten gesteuert. Gibt dieser „Lehrgang" Ihnen die Anweisung, etwas *anzuklicken*, dann heißt das, daß der Cursor an diese Stelle bewegt werden und die linke Maustaste gedrückt werden muß. An späterer Stelle werden Sie mit zahlreichen Tastatur-Schnelltasten vertraut gemacht, eine Übersicht über die Tastenbelegung steht auf den Seiten 16/17.

Bewegen Sie den Zeiger auf *New Game* und drücken Sie den Mausknopf. Als nächstes wählen Sie den Namen Ihrer Stadt und legen den Schwierigkeitsgrad des Gameplay fest. „Heresville" ist der vorgegebene Name der Stadt. Möchten Sie ihn ändern, dann klicken sie Heresville an, woraufhin der Mauszeiger zum Textcursor wird. Tragen Sie den neuen Namen ein und bestätigen Sie mit RETURN. Für diesen „Lehrgang" benutzen wir vorerst den Namen „Unsere



Stadt". Der Name kann aus bis zu 17 Buchstaben bestehen, wird jedoch beim Sichern Ihrer Stadt auf Diskette auf acht Buchstaben verkürzt und erhält als Dateityp die Ergänzung „.CTY".

Nach der Benennung Ihrer Stadt können Sie den Schwierigkeitsgrad festlegen. Klicken Sie dazu einfach auf eines der Felder die mit *Leicht*, *Mittel* und *Schwer* beschriftet sind. Die Wahl des Schwierigkeitsgrades wirkt sich auf viele Faktoren aus, unter anderem darauf, wieviel Kapital Ihnen bei Spielbeginn zur Verfügung steht, wieviele Katastrophen über Sie hereinbrechen, und wie hoch die Toleranzschwelle Ihrer Sims ist. Geben wir uns für den Moment mit *Leicht* zufrieden. Mit dem Klick auf einen Schwierigkeitsgrad beginnt das Spiel. Am oberen Bildschirmrand befindet sich



die *Menüleiste*. Darunter liegt das *Editierfenster*. Beim Spielstart sind außerdem das Kartenfenster und das Statistikfenster geöffnet.

Als nächstes werden Sie aufgefordert, Wohngebiete anzulegen. Jetzt sind Sie in SimCity.



Städtebau

Im *Editierfenster* spielen sich die eigentlichen Bauvorgänge und Zoneneinteilungen ab. Am oberen Rand des Fensters befindet sich die Titelleiste, in der Sie den Namen der Stadt und das Simulationsdatum finden. Links neben der Titelleiste sehen Sie einen Schließ-Button, wie Sie ihn aus Windows kennen. Dieser Button schließt nur das jeweilige Fenster, wenn Sie ihn anklicken, nicht etwa das ganze Spiel. Versuchen Sie es...

FENSTER Holen wir das Fenster nun wieder zurück. Bewegen Sie den Zeiger zum Menüpunkt *Fenster* in der oberen rechten Bildschirmecke, und klicken Sie ihn an, woraufhin das Menü erscheint.

Karten	Ctrl-M
Schaubilder	Ctrl-G
Budget	Ctrl-B
Editieren	Ctrl-E
Auswertung	Ctrl-U
Schließen	Ctrl-C

Bewegen Sie den Mauszeiger hinunter zu *Editieren* und klicken Sie darauf. Nun ist das Editierfenster wieder da.

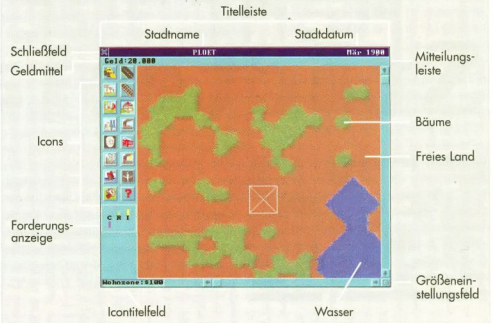
HINWEIS Das *Budgetfenster* erscheint einmal im simulierten Jahr. Klicken Sie fürs erste einfach das Feld *Beträge O.K.* am unteren Bildschirmrand an, bis Sie mit dem Rest der Spielsteuerung vertraut sind.

Unterhalb der Titelleiste befindet sich die *Mitteilungsleiste*. Auf der linken Seite stehen die Ihnen zur Verfügung stehenden *Geldmittel*. Im restlichen Teil der Leiste erscheinen gelegentlich an Sie gerichtete Mitteilungen der Sims.



Achten Sie auf die *Icons* unter der Mitteilungsleiste auf der linken Seite des Editierfensters. In diesem Spiel werden damit die Zoneneinteilungen und die Bauvorgänge ausgeführt. Irgendwo in der Fenstermitte befindet sich der Cursor, der je nach dem momentan aktiven Icon seine Größe und seine Form ändert. Unterhalb der Icons befindet sich die *Forderungsanzeige*, die die Forderungen der Sims in bezug auf die Gewerbe-, Wohn- und Industriezonen angibt und Ihnen bei der Planung Ihrer Stadt Hilfestellung leistet. Links unterhalb der Forderungsanzeige befindet sich das *Icontitel-Feld*, das den Namen und die Kosten des aktiven Icons angibt. In der rechten unteren Fensterecke befindet sich das *Größeneinstellungsfeld*. Wenn Sie darauf klicken, die Taste gedrückt halten und am Feld ziehen, können Sie die Größe des Editierfensters verändern.

EDITIERFENSTER



HINWEIS Sie sehen, SimCity läßt sich fast genauso bedienen wie das Betriebssystem, das sich vermutlich auf Ihrem Rechner befindet. Das ist für ein Spiel, dessen Urversion aus einer Zeit stammt, als Windows selbst noch in den Kinderschuhen steckte, höchst beachtlich, oder?

Das Land nimmt den größten Teil der Fensterfläche ein. Für Sie verfügbares Land besteht aus drei Arten von Gelände. Die braunen Flächen sind *Freies Land*, die grünen Flächen sind *Bäume* und die blauen sind *Wasser*. Nur auf freiem Land kann neu gebaut werden. Mit dem Bulldozer (linkes, oberes Icon) können Wälder abgeholzt und Uferlinien erweitert und befestigt werden. Straßen, Schienenwege und Stromleitungen können auch über Wasser führen.

Um im Editierfenster durch das Gelände zu scrollen, benutzen Sie die Laufleisten und Pfeil-Icons am unteren und rechten Rand des Fensters. Kann der Zeiger sich in eine der Richtungen nicht bewegen, dann heißt das, daß Sie an eine der Gebietsgrenzen gestoßen sind. Scrollen können Sie auch, indem Sie die STRG-Taste gedrückt halten und dann die Pfeiltasten benutzen.



Schauen Sie sich alles an, um einen Überblick über die Grenzen Ihrer Stadt zu erhalten. Das Kartenfenster können Sie öffnen, indem Sie zum Fenstermenü gehen und *Karten* anklicken. Die Abkürzung für denselben Schritt: Einfach die RETURN-Taste drücken.

Es gibt zahlreiche unterschiedliche demographische Ansichten der Stadt, die mit den Icons an der linken Seite gewählt werden. Um welche Karte es sich handelt, wird oben im Fenster in der Titelleiste angezeigt.

Meine erste Stadt



An einer beliebigen Stelle im Kartenfenster befindet sich ein Rechteck. Dieses Rechteck umrahmt den Bereich, der im Editierfenster als Nahaufnahme sichtbar ist. Klicken Sie das Rechteck an, und ziehen Sie es so, daß es auf der Karte eine Stelle mit freiem Land, Bäumen und Wasser umrahmt. Lassen Sie nun los. Das Editierfenster bildet sich an der gewählten Stelle neu.

Jetzt können wir ins Editierfenster zurückkehren und eine Stadt bauen. Am einfachsten ist es, dazu einen der sichtbaren Teile des Editierfensters anzuklicken, das sich daraufhin in den Vordergrund schiebt und den größten



Teil des Kartenfensters verdeckt. Gibt es auf dem Bildschirm gleichzeitig mehr als ein Fenster, dann lassen Sie jeweils einen kleinen Teil eines jeden Fensters herausschauen, damit Sie es durch Anklicken leicht wieder in den Vordergrund holen können.

Bei Baubeginn einer Stadt benötigen Sie als erstes Wohnraum und Arbeit für die Sims sowie Energie. Da nur auf dem freien Land gebaut werden kann, sollten Sie mit dem **Bulldozer** einige Bäume beseitigen. Klicken Sie dazu das Bulldozer-Icon an, und bewegen Sie dann den Zeiger über das Land. Der Zeiger hat nun die Form eines kleinen Quadrates angenommen und umrahmt das Gebiet, in dem bei jedem Klicken planiert wird. Bewegen Sie den Planier-Zeiger über ein paar Bäume, und klicken Sie. Der Waldabschnitt unter Ihrem Zeiger hat sich nun in freies Land verwandelt. Halten Sie nun den Knopf gedrückt, und ziehen Sie den Zeiger langsam quer über den Wald. Mit dieser Art der Massenzerstörung können große Landflächen für den Bau von Gebäuden vorbereitet werden.

Klicken Sie das Icon für **Wohnzonen** an, und bewegen Sie sich zurück auf Ihr Gelände. Der Zeiger hat sich nun in den Umriß eines größeren Quadrates verwandelt, das anzeigt, wieviel freie Fläche Sie für die Einrichtung einer Wohnzone benötigen. Das Klicken in freiem Gelände teilt das Land in Zonen ein. Das „R" in der Mitte der Zone weist darauf hin, daß es sich um eine Wohnzone (engl. Residential Area) handelt. Das blinkende Blitzzeichen zeigt an, daß es in der Zone keinen Strom gibt. Plazieren Sie noch ein paar Wohnzonen, und lassen Sie diese an die erste angrenzen.

HINWEIS

Falls Sie Schwierigkeiten haben, eine Zone zu plazieren, dann vergewissern Sie sich, daß diese sich auf freiem Land befindet. Eine Zone kann zum Beispiel nicht auf Wasser oder über andere Zonen hinweg eingerichtet werden. Auch im Wald kann keine Zone eingerichtet werden, es sei denn, Sie haben *Auto-Planieren* im Optionsmenü aktiviert.

Entscheiden Sie sich jetzt, an welcher Stelle in Ihrer Stadt ein **Kraftwerk** errichtet werden soll. Klicken Sie auf das Kraftwerk-Icon, wobei Sie sich zwischen einem Atom- und einem Kohlekraftwerk entscheiden können. Der Rahmen für ein Kraftwerk ist noch größer als der für eine Wohnzone. Plazieren Sie das Kraftwerk auf einer offenen Fläche in der Nähe Ihrer Wohnzonen. Grenzt das Kraftwerk nicht direkt an die Wohnzonen an, dann müssen Sie vom Kraftwerk eine **Stromleitung** zu den Wohnzonen legen.

Klicken Sie zu diesem Zweck das Stromleitungs-Icon an. Legen Sie unter Verwendung des Zeigers und des Mausknopfes eine **Stromleitung** vom Kraftwerk in die Wohnzonen. Angrenzende Stromleitungsabschnitte werden automatisch miteinander verbunden. Auf dieselbe Weise werden auch Straßen und Transitstrecken miteinander verbunden. Kurz darauf verschwinden die blinkenden Zeichen in den Wohngebieten, was deren Versorgung mit Strom anzeigt. Zonen, die direkt an eine mit Strom versorgte Zone angrenzen, benötigen keine zusätzlichen Stromleitungen. Kurz darauf erscheinen überall in den Wohnzonen kleine Häuser. Die Sims haben mit dem Einzug begonnen.

HINWEIS

Bei der Zoneneinteilung von Land kennzeichnen Sie lediglich die Stellen, an denen Bauen erlaubt ist. Der eigentliche Bau wird jedoch von den Sims durchgeführt.

Mit dem Besitz einiger Wohnzonen sind Sie nun bereit, sich an die Einrichtung von **Gewerbe- und Industriegebieten** heranzuwagen, damit die Sims arbeiten, einkaufen und Geschäfte abwickeln können. Wählen Sie das Gewerbe-Icon, und plazieren Sie in die Nähe Ihrer Wohnzonen ein paar Gewerbezonen. Sie werden mit einem großen „C" gekennzeichnet (engl. Commercial Area).
Wählen Sie daraufhin das Industrie-Icon, und teilen Sie einige Industriezonen ein. Versorgen Sie alle Gebiete mit den nötigen Stromleitungen.

HINWEIS

Zwischen der Versorgung von Zonen mit Energie und dem Erlöschen der blinkenden Blitzzeichen kann manchmal eine Verzögerung eintreten. Je größer die Stadt und je langsamer die Simulationszeit ist, desto länger wird die Verzögerung.

Beachten Sie, daß die Beschreibung des Icons und



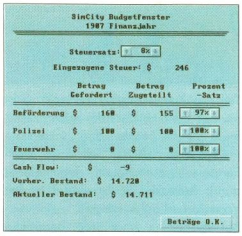
So könnte Ihre Stadt jetzt in etwa aussehen.

die damit verbundenen Kosten bei der Wahl der verschiedenen Icons im Feld in der unteren linken Fensterecke sichtbar sind. Die Mitteilungsleiste zeigt die Gesamtmenge der verfügbaren Geldmittel.

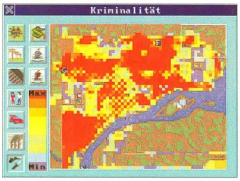
Klicken Sie nun das **Straßen-Icon** an, und bauen Sie zwischen den Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten Straßen, damit die Sims an ihre Arbeitsstelle gelangen können. Die einzelnen Straßenabschnitte verbinden sich wie die Stromleitungsabschnitte automatisch miteinander. Sind erst einmal Straßen vorhanden, dann kommt der Verkehr von ganz allein.

Stadtverwaltung

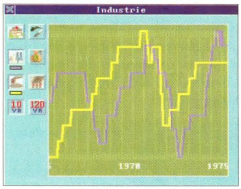
Bewegen Sie den Zeiger zur **Menüleiste,** klicken Sie auf *Fenster,* und wählen Sie *Budget.* Die Höhe Ihrer Ausgaben für die Polizei, die Feuerwehr und die öffentlichen Beförderungsbetriebe wird angezeigt. Durch Anklicken der Auf- und Abpfeile kann die Höhe der Gelder geändert werden. Auch der momentan geltende Steuersatz kann geändert werden. Sind noch keine Polizei- oder Feuerwehrwachen vorhanden, dann können diese natürlich auch



keine Gelder erhalten. Mehr als 100% der geforderten Gelder dürfen nicht vergeben werden. Da Ihre Stadt jedoch noch brandneu ist, ist Ihr Handlungsspielraum hier jetzt noch äußerst gering. Kommen Sie später noch einmal hierher. Haben Sie Ihr Vorhaben beendet, dann klicken Sie das Feld *Beträge OK* an. Beträge O.K.



Wenn Sie nun auf einen beliebigen sichtbaren Teil des **Kartenfensters** klicken, erhalten Sie eine Vorstellung von der Größe der Stadt, also auch davon, wieviel Fläche Ihnen noch zur Verfügung steht. Probieren Sie die unterschiedlichen Kartenansichten durch Anklicken der Icons auf der linken Seite aus. Sie benötigen diese Informationen, um den Bau fortzusetzen und die Bedingungen in der Stadt entsprechend anzupassen. Beispielsweise können Sie die Gegenden mit der höchsten Kriminalitätsrate identifizieren, um so entscheiden zu können, wo neue Polizeistationen eingerichtet werden sollten.



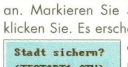
Über die verfügbaren **Schaubilder** können zusätzliche Informationen gewonnen werden. Im Unterschied zu den Karten, die lediglich den momentanen Zustand der Stadt zeigen, bieten Ihnen die Schaubilder Aufzeichnungen aus der Vergangenheit, anhand derer Sie Trends und Zyklen ablesen und so die Situation besser beurteilen können.

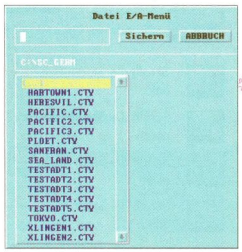
Eine weitere Möglichkeit, zusätzliche Informationen über Ihre Stadt einzuholen, ist der Gebrauch der **Fragefunktion**. Klicken Sie das Icon mit dem Fragezeichen an und bewegen Sie den Zeiger über ein beliebiges Stadtgebiet im Editierfenster. Daraufhin erscheint unterhalb des Zeigers ein kleines Fenster mit Informationen über dieses Gebiet.



Datei-management

Kommen wir nun zum Sichern der Stadt auf Festplatte oder Diskette. Klicken Sie den Menüpunkt **System** an. Markieren Sie *Stadt sichern* und klicken Sie. Es erscheint eine Abfrage, ob Sie die Stadt unter dem Namen sichern wollen, den Sie ihr beim Spielstart gegeben haben. Klicken Sie auf „Ja", wird die Stadt gespeichert oder Sie werden gefragt, ob Sie den alten Spielstand des gleichen Namens überschreiben möchten. Klicken Sie bei einer der Abfragen auf „Nein", kehren Sie zurück zum Spiel.





Wenn Sie *Stadt sichern als...* wählen, erscheint das *Datei E/A-Menü*. Oben links befindet sich ein Feld, in das Sie den gewünschten Namen für den Spielstand eintragen können. Klicken sie das Feld an und geben Sie einen Namen ein. Betätigen Sie die RETURN-Taste, und die Stadt wird unter diesem Namen im unten angegebenen Verzeichnis gespeichert. ESC bricht den Vorgang ab.

Im Feld unter dem Namensfeld können Sie Laufwerk und Verzeichnis angeben, in dem der Spielstand gespeichert werden soll. Vorgegeben ist das Spielverzeichnis, also z. B. C:\SIM CITY. Möchten Sie den Pfad verändern, klicken Sie in dieses Feld und geben den neuen Pfad ein, oder Sie begeben sich in die Dateiliste unten im Bild.

HINWEIS

Der Name Ihrer Stadt kann länger sein, aber Spielstände bestehen aus maximal acht Zeichen und der Endung „.CTY".

Mit den Pfeilsymbolen am rechten Rand können Sie die Liste scrollen. Der markierte Name erscheint jeweils oben im Namensfeld. Wenn Sie auf einen Dateinamen doppelklicken, die RETURN-Taste oder den *Sichern*-Schalter betätigen, wenn ein Name markiert ist, wird der Spielstand unter diesem Namen gespeichert. Eine Sicherheitsabfrage verhindert ungewolltes Überschreiben. Mit einem Klick auf das Symbol [..] gelangen Sie ins übergeordnete Verzeichnis. Hier sehen Sie alle untergeordneten Verzeichnisse in eckigen Klammern. Doppelklicken Sie auf ein Verzeichnis, um es zu öffnen und darin zu speichern.



Möchten Sie eine Stadt laden, dann wählen Sie den Menüpunkt **System** und klicken *Stadt laden* an. Nun erscheint ein Fenster, das genauso aussieht und arbeitet wie die Dateisicherung, nur daß hier eben geladen und nicht gespeichert wird.

HINWEIS

Vorsicht beim Laden eines alten Spielstandes bei laufendem Spiel. Sollte das aktuelle Spiel noch nicht gesichert sein, erfolgt *keine* Sicherheitsabfrage.

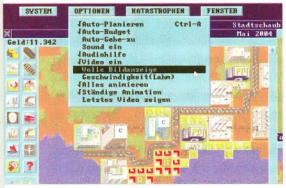
Das war schon alles, was Sie wissen müssen, um SimCity zu spielen, dennoch schlagen wir Ihnen vor, weiterzulesen. Die folgenden Abschnitte erklären den Einsatz aller Funktionen von SimCity im Detail und geben außerdem einen Einblick in die internen Vorgänge des Simulators.

Die Steuerung

Das Steuern der Fenster ist ein bedeutender Teil der Steuerung von SimCity. Sie können die von Ihnen gewünschten Fenster aufrufen und über den Bildschirm bewegen. Sie können in den Vordergrund geholt oder verborgen werden. Wir schlagen vor, die Fenster immer so anzuordnen, daß ein Teil eines jeden Fensters sichtbar ist. Um ein Fenster in den Vordergrund zu holen, klicken Sie es einfach an einer beliebigen Stelle an.

Mit der Maus

In SimCity arbeiten Sie in erster Linie mit dem linken Mausknopf. Die Hauptfunktion des rechten Mausknopfes besteht darin, den Planierer zu aktivieren.



Sollte Ihre Maus einen mittleren Knopf besitzen, dann wird dieser von SimCity ignoriert. Möchten Sie Menüs mit der Maus aktivieren, dann bewegen Sie den Mauszeiger zum gewünschten Menü. Drücken Sie die linke Maustaste, und halten Sie sie gedrückt. Nun erscheint das Menü. Bewegen sie den Zeiger im Menü nach unten, wählen Sie die Option, die aktiviert werden soll, und lassen Sie die Taste wieder los. Nun wird die Menüoption aktiviert. Zu einigen Menüoptionen gehört ein Untermenü. Ist dies der Fall, dann bewegen Sie den Zeiger einfach auf die gewünschte Option, drücken die linke Maustaste und lassen sie wieder los. Icons werden mit einem Linksklick gewählt und dann die Bauaufträge ebenfalls mit einem Linksklick im Editierfenster ausgeführt.

In SimCity gibt es einige wenige Funktionen, die nur mit der Tastatur aktiviert werden können. Außerdem können Tastatur-Schnelltasten zusammen mit der Maus benutzt werden, um die Steuerung von SimCity zu beschleunigen. Diese werden auf den folgenden Tastaturbelegungsseiten erläutert.

Tastaturbelegung

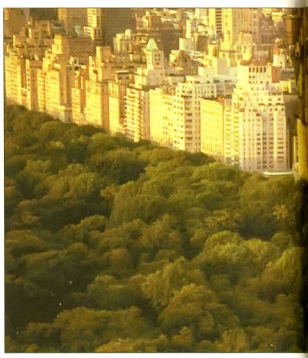
In SimCity gibt es zahlreiche Tastaturfunktionen. Halten Sie also anfangs am besten eine Weile diese Seiten griffbereit.

HINWEIS Beim Betrieb von SimCity sollte die Ziffernsperre (Num-Lock) ausgeschaltet sein.

Pfeiltasten und Ziffernblock

Bei gedrückter STRG-Taste scrollen die Pfeiltasten und die Tasten des Ziffernblocks das Editierfenster.

Strg + 4 ←	Scrollt die Stadt nach links
Strg + 6 →	Scrollt die Stadt nach rechts
Strg + 8 ↑	Scrollt die Stadt nach oben
Strg + 2 ↓	Scrollt die Stadt nach unten
Strg + 7	Scrollt die Stadt diagonal nach links oben
Strg + 1	Scrollt die Stadt diagonal nach links unten
Strg + 9 ↗	Scrollt die Stadt diagonal nach rechts oben
Strg + 3	Scrollt die Stadt diagonal nach rechts unten



Schnelltasten/Hotkeys

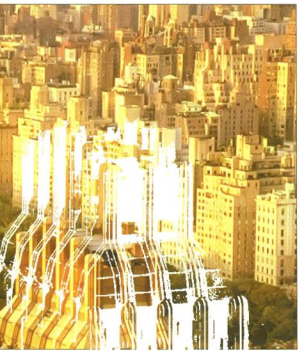
Mit der **ESC-Taste** werden jedes Menü und zahlreiche Funktionen abgebrochen. Betätigen Sie die ESC-Taste immer, wenn Sie Zweifel an der Richtigkeit Ihres Handelns haben.

Drücken Sie „J" oder die RETURN-Taste für „JA" und „N" oder ESC für „NEIN" in Mitteilungen oder Abfragen, die eine „JA"- oder „NEIN"-Antwort erfordern.

Halten Sie die ALT-Taste und drücken gleichzeitig den ersten Buchstaben eines Menünamens in der englischen Übersetzung, dann wird dadurch das Menü geöffnet:

Alt + S	öffnet das System-Menü
Alt + O	öffnet das Optionsmenü
Alt + D	öffnet das Katastrophenmenü
Alt + W	öffnet das Fenstermenü

Nachdem Sie eine dieser Tastenkombinationen gewählt haben, können Sie mit den Pfeiltasten zwischen den Menüs hin- und herschalten. Wollen Sie ein Menü schließen, ohne eine Funktion



zu wählen, dann drücken Sie die ESC-Taste. Viele der Menüoptionen können direkt aktiviert werden, ohne das Menü aufzurufen. Dies geschieht mit Hilfe der folgenden STRG-Tastenkombinationen:

Strg +	
L	Stadt laden
S	Stadt sichern
X	SimCity beenden ohne zu speichern
A	Auto-Planieren-Modus ein/aus
M	ruft das Kartenfenster auf (auch mit RETURN-Taste)
G	ruft das Schaubildfenster auf
B	ruft das Budgetfenster auf
E	ruft das Editierfenster auf
U	ruft das Auswertungsfenster auf
C	schließt das oberste Fenster

Weitere Spezialtasten

P	aktiviert das Planieren-Icon so lange, wie die Taste gedrückt gehalten wird
S	aktiviert das Straßen-Icon so lange, wie die Taste gedrückt gehalten wird
E	aktiviert das Stromleitungs-Icon so lange, wie die Taste gedrückt gehalten wird
A	aktiviert das Fragezeichen-Icon so lange, wie die Taste gedrückt gehalten wird
G	aktiviert das Eisenbahn-Icon so lange, wie die Taste gedrückt gehalten wird
0	(die Ziffer, nicht der Buchstabe) stellt den Simulator auf Pause
1	stellt den Simulator auf *lahm*
2	stellt den Simulator auf *zockeln*
3	stellt den Simulator auf *Tempo*
4	stellt den Simulator auf *Mordstempo*
→/	hat dieselbe Funktion wie der *Gehe zu*-Knopf. Erneutes Betätigen der TAB-Taste bringt Sie an den Ausgangspunkt zurück.
	beschränkt Straßenbau, Schienenverlegung, Planieren und Stromleitungen beim Bau auf gerade Linien.

Die Menüs

System-Menü



Über SimCity... ruft einen Bildschirm voller faszinierender und entscheidender Informationen über SimCity und Maxis auf.

Drucken ruft ein Fenster auf, in dem Sie wählen können, ob Sie

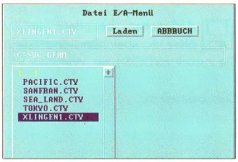


Ihre Stadt auf eine einzige Seite oder auf ein Poster mit mehreren Seiten drucken möchten.

Szene laden ruft ein Menü mit zur Verfügung stehenden Szenarien auf, die geladen werden können.

Neue Stadt starten schafft neues, leeres Gelände und löscht die vorhandene Stadt (wenn es eine gibt) vom Bildschirm.

Stadt laden ruft die Liste der Spielstände auf, die Sie bisher gespeichert haben. Ist der Dateiladebildschirm geöffnet, dann geben Sie entweder per Tastatur den vollständi-



gen Pfad des zu ladenden Spielstandes ein oder Sie arbeiten mit der Dateiliste und der Maus (siehe S. 15). Sollten Sie es sich anders überlegen, brechen ESC oder das *Abbruch*-Icon den Vorgang ab.

HINWEIS

Vorsicht beim Laden aus einem laufenden Spiel. Es erfolgt keine Nachfrage, ob Sie das momentane Spiel speichern möchten.

Stadt sichern als... ruft die Liste der Spielstände auf. Benutzen Sie diese Option, um eine Stadt das erste Mal zu sichern, oder um sie unter einem anderen Namen oder auf

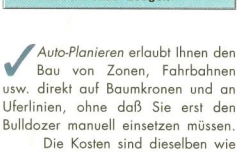
eine andere Diskette oder in ein anderes Unterverzeichnis zu sichern. Nur Stadtdateien (.CTY) erscheinen, Unterverzeichnisse stehen in Klammern. Klicken Sie den Namen des Unterverzeichnisses an, wenn Sie die Dateien darin sehen möchten. Sobald Sie den Ort gefunden haben, an den Sie die Stadt sichern möchten, geben Sie den Namen ein, unter dem die Stadt gesichert werden soll, indem Sie das Feld mit dem Dateinamen anklicken und den Namen eintippen. Klicken Sie dann *Sichern* an. Überlegen Sie es sich anders und wollen dieses Mal keine Stadt sichern, dann können Sie *Abbruch* anklicken oder die ESC-Taste drücken.

Stadt sichern sichert die gegenwärtige Stadt auf Festplatte oder Diskette. Mit dieser Option sichern Sie unter demselben Namen und an dieselbe Stelle wie beim letzten Abspeichern dieser Stadt. Sollen Name oder Verzeichnis des Spielstandes geändert werden, dann benutzen Sie dazu die Option *Stadt sichern als...*.

Abbrechen beendet SimCity ohne zu speichern, und bringt Sie zurück zu DOS bzw. Windows 95.

Optionsmenü

Der Großteil der Optionen in diesem Menü wird mit der Stadt gesichert. Ist eine Option aktiv, dann erscheint links daneben ein Haken.



Auto-Planieren erlaubt Ihnen den Bau von Zonen, Fahrbahnen usw. direkt auf Baumkronen und an Uferlinien, ohne daß Sie erst den Bulldozer manuell einsetzen müssen. Die Kosten sind dieselben wie beim manuellen Bulldozereinsatz.

Auto-Budget sorgt dafür, daß Ihr Budget immer auf dieselben Werte eingestellt bleibt, ohne daß Sie es jedes Jahr neu bestätigen müssen. Ist nicht soviel Geld vorhanden, wie im Budget verplant ist, dann werden die Geldmittel erst an das Transportsystem, dann an die Feuerwehr und als letztes an die Polizei verteilt.

Auto-Gehe-zu transportiert Sie automatisch an den Schauplatz von Katastrophen oder größeren Ereignissen, sobald diese in den Nachrichten oder vom Hubschrauber (nur mit Flugplatz) gemeldet werden. Ist diese Option deaktiviert, können Sie sich mit dem *Go-Icon* an die Schauplätze befördern lassen.

Sound ein schaltet die Soundeffekte ein und aus. Bei eingeschaltetem Sound ist ein Häkchen neben der Option zu sehen. Bei ausgeschaltetem Sound läuft die Simulation geringfügig schneller.

Audiohilfe: Ist diese Option aktiviert, bekommen Sie – unabhängig von den Videosequenzen – gelegentlich gute Ratschläge von Ihren Mitarbeitern.

Video ein: Wenn Sie diese Option abschalten, bekommen Sie gar keine Videos mehr zu sehen – weder Kommentare, noch Nachrichten, noch Kiebitz-Sequenzen.

TIP Lassen Sie die Videos ruhig eingeschaltet, viele sind nämlich durchaus witzig oder hilfreich, und die anderen können Sie jederzeit mit ESC abbrechen.





Volle Bildanzeige entscheidet, ob Videos im Fenster oder als Vollbild laufen. Lassen Sie diese Option am besten abgeschaltet, die Videos erscheinen sonst relativ unscharf.

Geschwindigkeit ruft ein Untermenü auf, mit dem Sie die Simulationsgeschwindigkeit regulieren können. Mit *Halt* wird die Zeit angehalten.



Zoneneinteilung und Bau sind im Unterbrechungszeitraum zwar möglich, dafür finden aber weder Wachstum noch Entwicklung statt, selbst der Strom fließt nicht.

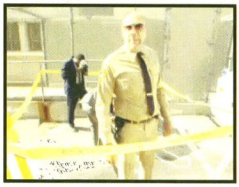


TIP Die Geschwindigkeit können Sie auch mit den Tasten „0" für *Halt* bis „4" für *Mordstempo* einstellen. Auf extrem langsamen oder schnellen Rechnern sollten Sie mit der Geschwindigkeitseinstellung experimentieren, um herauszufinden, welche sich am besten eignet.

✓ *Alles animieren* aktiviert die Animation und die Aktualisierung in allen Fenstern. Ist diese Vorrichtung nicht aktiv, dann wird lediglich das oberste Fenster animiert und aktualisiert. Die Simulation läuft dann schneller ab. Diese Option wird nicht gleichzeitig mit einer Stadt gesichert.

✓ *Ständige Animation* stellt ein, wie oft die Simulation die Zahlenberechnung unterbricht, um die grafische Darstellung in den Fenstern zu aktualisieren. Ist diese Option ausgeschaltet, läuft die Simulation schneller ab. Diese Option wird nicht automatisch mit einer Stadt gesichert.

✓ *Letztes Video zeigen* ist keine aktive oder inaktive Option und kann somit auch kein Häkchen haben. Wählen Sie diese Option, wird lediglich das letzte Video wiederholt.



Katastrophenmenü

Ihre Stadt wird automatisch gelegentlich von Katastrophen heimgesucht werden. Mit dem Katastrophenmenü können Sie die Naturkatastrophen selbst auslösen oder sie ganz abschalten. Testen Sie Ihre Fähigkeit, auf Notfallsituationen in der Stadt zu reagieren, oder verursachen Sie einfach eine Katastrophe, um Dampf abzulassen. Über Katastrophen, ihre Ursachen und wie man damit umgeht, erfahren Sie später mehr.



TIP Es ist immer eine gute Idee, Ihre Stadt vor dem Auslösen einer Katastrophe zu speichern – man weiß ja nie...

Feuer entfacht an einer beliebigen Stelle einen Brand.

Flut läßt das Wasser über Küstenlinien ins Land eindringen.

Absturz verursacht einen Flugzeugabsturz. Befinden sich keine Flugzeuge in der Luft, dann wird ein Flugzeug erschaffen.

Tornado läßt an einer beliebigen Stelle der Karte einen Tornado wüten.

Erdbeben verursacht ein schweres Erdbeben.

Monster läßt in Ihrer Stadt ein Ungeheuer los.

Keine stoppt die willkürlichen Katastrophen.



TIP Schalten Sie bei Ihren ersten Versuchen als Bürgermeister die Katastrophen mittels der Option *Keine* aus

Fenstermenü



Karten öffnet das Kartenfenster

Schaubilder öffnet das Schaubildfenster

Budget öffnet das Budgetfenster

Editieren öffnet das Editierfenster

Auswertung öffnet das Auswertungsfenster

Schliessen schließt das oberste Fenster

Das Editierfenster im Detail

Hier finden alle Zoneneinteilungs- und Bauvorgänge statt.



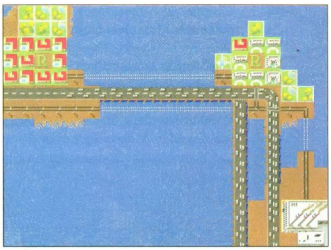
Gelände

Im Editierfenster gibt es drei Arten von Gelände: Freies Land, Bäume und Wasser.

Freies Land kann in Zonen eingeteilt und bebaut werden. Es wird als braune Fläche dargestellt.

Bäume und Wälder sind in grün dargestellt. Auf Bäumen kann man weder Zonen einteilen noch bauen. Sie können die Wälder jedoch mit Hilfe von Bulldozern in freies Land verwandeln. Oft ist der Bulldozereinsatz zweckmäßig und notwendig, manchmal jedoch hat das Abholzen zu vieler Bäume einen Verfall des Grundstückspreises zur Folge.

Wasser ist in blau dargestellt. Auf Wasser können weder Zonen eingeteilt noch gebaut werden. An Uferlinien muß der Bulldozer eingesetzt werden, um Landstreifen zu erhalten, auf denen gebaut oder Zonen eingerichtet werden können. Straßen, Schienen und Stromleitungen können quer durch das Wasser verlegt werden. Das ist aber teurer als an Land, und im Wasser sind weder Kurven noch Kreuzungen möglich.



Funktionen des Editierfensters

In der Titelleiste erscheinen der Name der Stadt und das Simulationsdatum. Durch Klicken und Ziehen der Titelleiste können Sie das Editierfenster an eine andere Stelle bewegen. Am linken Rand der Titelleiste befindet sich der Schließknopf.



Die Mitteilungsleiste, die sich direkt unter der Titelleiste befindet, zeigt Ihre Geldmittel, die an Sie gerichteten Mitteilungen der Sims und andere Nachrichten an. Klicken Sie die Mitteilungsleiste an, dann erscheint die zuletzt eingetroffene Mitteilung.

Zusammen mit den Mitteilungen über Katastrophen oder Ereignisse in der Stadt erscheint ein *Gehe zu*-Knopf. Durch Anklicken dieses Knopfes gelangen Sie in ein Menü, in



dem Sie auswählen können, zu welchem Schauplatz das Editierfenster springen soll.

Die Icons entlang der linken Fensterseite dienen zur Wahl der Editierfunktionen. Sie werden aktiviert, indem Sie sie anklicken. Einige können aber auch vorübergehend per Tastatur angewählt werden (siehe S.17)



Das in der Nähe der linken unteren Fensterecke plazierte Icontitel-Feld enthält den Namen und die Kosten für die Funktion des gewählten Icons.



Die Forderungsanzeige, die sich direkt unterhalb der Icons befindet, informiert Sie über die Zahl der von den Sims benötigten Geschäfts-, Wohn- und Industriezonen (C-R-I). Sind die Balken nach oben gerichtet, dann ist der Forderungswert positiv – die Sims brauchen mehr. Sind die Balken nach unten gerichtet, dann ist der Forderungswert negativ – die Sims haben einen Überschuß.



Diese Anzeige funktioniert nicht strikt nach benötigten Zonen. Es können hier z. B. Wohngebiete gefordert werden, weil die Industrie zu wenig Arbeitskräfte hat. Die Wohngebiete aber existieren bereits, stehen jedoch wegen hoher Kriminalität halb leer. Die Forderung heißt also möglicherweise nicht „mehr Wohngebiete" sondern „attraktivere"...



Das in der rechten unteren Ecke des Editierfensters plazierte Größeneinstellungsfeld ermöglicht es Ihnen, die Größe des Fensters zu verändern. Klicken Sie es an und ziehen Sie das Editierfenster auf die gewünschte Größe.

Die Funktionen der Icons

Wählen Sie ein Icon, dann begleitet ein Rechteck den Zeiger, das die benötigte Fläche für das zugehörige Bauvorhaben anzeigt.



Der Bulldozer reißt Straßen auf, holzt Wälder ab, schüttet an den Uferlinien Erde auf, entwickelt



Ebenen, zerstört vorhandene Zonen und räumt bei Katastrophen den Schutt weg. Die Option *Auto-Planieren* funktioniert auf naturbelassenem Gelände, bei Stromleitungen, Straßen und Schienen, nicht aber bei Zonen. Ein Bulldozereinsatz auf einem Landabschnitt kostet $1.

HINWEIS Setzen Sie den Bulldozer im Zentrum einer Zone ein, dann wird die gesamte Zone zerstört.

Strassen verbinden entwickelte Gebiete miteinander. Kreuzungen und Biegungen entstehen automatisch. Bauen Sie zusammenhängende Straßen durch Klicken und Ziehen des Zeigers. Passen Sie dabei aber gut auf – bauen Sie eine Straße aus Versehen an die falsche Stelle, dann müssen Sie den Bulldozereinsatz und den Neubau bezahlen.

Straßen dürfen nicht über in Zonen eingeteilte Gebiete verlegt werden. Über Bäume, Gebüsch und Uferlinien können sie nach vorherigem Bulldozereinsatz oder bei aktiviertem *Auto-Planieren* im Optionsmenü verlegt werden. Straßen können über Stromleitungen und Schienen nur im rechten Winkel verlegt werden. Halten Sie bei der Verlegung von Straßen die SHIFT-Taste gedrückt, dann werden sie in einer geraden Linie gebaut.



Brücken sind teuer aber oft notwendig.

Eine Brücke entsteht automatisch, wenn Straßen über Wasser verlegt werden. Brücken können nur in einer geraden Linie gebaut werden, es gibt bei ihnen keine Kurven, Biegungen oder Kreuzungen. Vor dem Brückenbau müssen die Uferlinien mit dem Bulldozer bearbeitet werden. Fahrbahnen werden mit dem Beförderungsbudget instandgehalten und verfallen bei einem Mangel an Geldmitteln. Die von der Transportabteilung geforderte jährliche Summe für jeden Straßenabschnitt beträgt $1 und für jeden Brückenabschnitt $4.

Die Kosten für die Verlegung eines Straßenabschnittes betragen $10, pro Brückenabschnitt werden $50 verlangt.

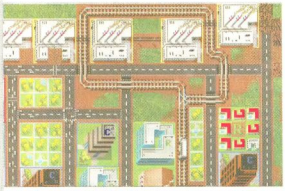
Stromleitungen transportieren Strom von Kraftwerken ins ganze Land. Alle erschlossenen Gebiete benötigen Strom, um sich zu entwickeln. Strom wird durch angrenzende Zonen weitergeleitet. Blinkende Blitzzeichen zeigen die Zonen an, die noch nicht mit Strom versorgt worden sind. Zwischen dem Zeitpunkt, an dem eine Zone an das Stromnetz angeschlossen wird, und dem Zeitpunkt, da das blinkende Blitzzeichen verschwindet, vergeht einige Zeit. Diese Verzögerung verlängert sich mit zunehmender Größe der Stadt.

Stromleitungen sind nicht in der Lage, in Zonen eingeteiltes Land zu durchqueren. Über Bäume, Gebüsch und Uferlinien können Sie ebenfalls erst nach einem Bulldozereinsatz verlegt werden, oder wenn *Auto-Planieren* im Optionsmenü aktiv ist. Kreuzungen und Ecken in den Leitungen entstehen automatisch. Verlegen Sie zusammenhängende Stromleitungen durch Klicken und Ziehen. Stromleitungen durch Wasser müssen horizontal oder vertikal verlaufen – Biegungen, Kurven oder Kreuzungen sind nicht erlaubt. Aufgrund von Übertragungsmängeln verbrauchen auch Stromleitungen Energie. Halten Sie die SHIFT-Taste beim Verlegen der Stromleitungen gedrückt, dann können diese nur in einer geraden Linie verlegt werden.



Die Kosten für die Verlegung eines Stromleitungsabschnittes auf dem Land betragen $5, ein Abschnitt im Wasser kostet jedoch $25. Die Leitungen haben keine Unterhaltskosten.

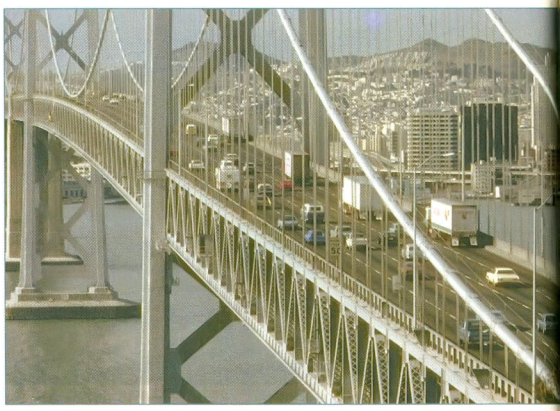
Gleise errichten ein Eisenbahnsystem für den Massentransport in der Stadt. Plazieren Sie die Gleise in Gebieten mit starkem Verkehr, um die Verkehrsstockungen zu lindern. Kreuzungen und Biegungen entstehen automatisch. Verlegen Sie zusammenhängende Bahnstrecken durch Klicken und Ziehen. Unter Flüssen verlegte Gleise erscheinen als gestrichelte Linien. Diese Unterwassertunnels müssen vertikal oder horizontal sein – Biegungen, Kurven oder Kreuzungen sind nicht erlaubt.
Halten Sie die SHIFT-Taste beim Verlegen der Gleise gedrückt, dann können diese nur in einer geraden Linie verlegt werden.



Lagern Sie hohe Verkehrsaufkommen auf die Schiene um.

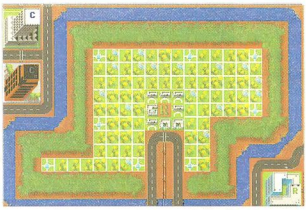
Auch Eisenbahnlinien werden mit dem Beförderungsbudget instandgehalten. Von der Höhe der einfließenden Geldmittel hängt die Leistungsfähigkeit des Systems ab. Die vom Verkehrsministerium geforderte jährliche Summe für jeden an Land verlegten Gleisabschnitt beträgt $4 und für jeden Tunnelabschnitt $10.
Es kostet $20 pro Abschnitt, Gleise an Land und $100 pro Abschnitt, Gleise unter Wasser zu verlegen.

Parks können auf freiem Land angelegt werden. Wie Wälder und Gewässer erhöhen auch Parks den Wert des Landes in den angrenzenden Zonen. Die Zoneneinteilung eines Parks kostet $10.



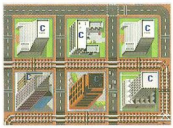
HINWEIS

Parks können später mit dem Bulldozer zu Feuerschneisen verarbeitet werden. Außerdem kann man sie als Reservegelände für eine eventuell notwendige Transporterweiterung plazieren.



Bauen Sie sich ein nettes Rathaus mit Park

Gerwerbezonen werden für verschiedene Einrichtungen benötigt, zum Beispiel Geschäfte, Bürogebäude, Parkhäuser und Tankstellen. Für kommerzielle Besitztümer gibt es vier Bewertungskategorien und fünf Wachstumsraten, angefangen beim kleinen Tante-Emma-Laden bis hin zu riesigen Wolkenkratzern. Zu den Faktoren, die den Wert und das Wachstum der Gewerbegebiete beeinflussen, gehören die internen Märkte, Umweltverschmutzung, Verkehrsaufkommen, Zugang zu den Wohngebieten, Personalaufkommen, Flughäfen, Kriminalitätsraten sowie Transportmöglichkeiten und Versorgungseinrichtungen.
Es kostet $100, ein Stück Land in eine Gewerbezone zu verwandeln.

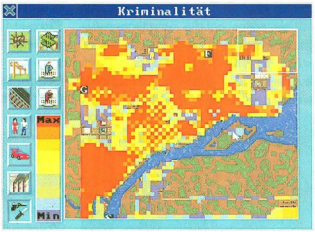


Hier floriert das Geschäft

Industriezonen sind für die Warenherstellung und industrielle Dienstleistungen vorgesehen. Es gibt vier Ebenen industriellen Wachstums, die von kleinen Pumpstationen und Lagerhallen bis zu großen Fabriken reichen. Zu den Faktoren, die das indu-



strielle Wachstum beeinflussen, gehören die externen Märkte, Seehäfen, Zugang durch das Transportsystem, Erreichbarkeit der Wohngebiete, Personalaufkommen und Versorgungseinrichtungen.
Es kostet $100, ein Stück Land in eine Industriezone zu verwandeln.



Detroit hat ein kleines Problem...

Polizeiwachen senken die Kriminalitätsrate in ihrer Umgebung, was wiederum eine Erhöhung der Grundstückspreise zur Folge hat. Plazieren Sie die Gesetzeshüter folglich in Gegenden mit hoher Kriminalität, die auf Ihrer Kriminalitätsratenkarte als solche ausgezeichnet sind. Die Leistung einer Polizeiwache hängt von der Höhe der zur Verfügung gestellten Geldmittel ab. Der Bau einer Polizeiwache kostet $500 und die Instandhaltung pro Jahr $100.

Feuerwehrwachen vermindern die Feuergefahr in den sie umgebenden Gebieten. Beim Ausbruch von Bränden werden diese schneller gelöscht und richten also auch weniger Schaden an, wenn die Feuerwehrwache sich in der Nähe befindet. Die Feuereindämmungsrate hängt von der Höhe der zur Verfügung gestellten Geldmittel ab.
Der Bau einer Feuerwehrwache kostet $500 und die Instandhaltung einer jeden Wache pro Jahr $100.

Stadien führen zu verstärktem Bevölkerungswachstum, sobald die Stadt auf eine gewisse, stattliche Größe angewachsen ist. In einer kleineren Stadt kann ein Stadion ohne besondere negative (oder positive) Wirkung gebaut werden. Indirekt bringen Stadien ein hohes Einkommen ein, verursachen jedoch auch ein starkes Verkehrsaufkommen. Die richtige Instandhaltung eines Stadions erfordert ein gutes Straßen- und Transportnetzwerk.
Der Bau eines Stadions kostet $3000.

Kraftwerke können entweder mit Kohle oder mit Atomkraft arbeiten. Das Atomkraftwerk erzeugt mehr Energie, birgt jedoch das Risiko eines Reaktorunfalls. Das Kohlekraftwerk ist kostengünstiger, erzeugt dafür jedoch weniger Energie und mehr ständige Umweltverschmutzung. Alle in Zonen eingeteilten Landgebiete benötigen zu ihrer Entwicklung und zu ihrem Wachstum Energie. Wird eine Zone von der Energieversorgung abgeschnitten, dann zerfällt sie zu Ödland, bis die Energiezufuhr wieder hergestellt ist. Die Verbindung zu vieler Zonen mit einem Kraftwerk kann Stromausfälle zur Folge haben.
Der Bau eines Kohlekraftwerkes kostet $3000. Ein solches Kraftwerk liefert genügend Energie für etwa 50 Zonen. Atomkraftwerke schlagen mit $5000 zu Buche, und jedes Kraftwerk liefert genügend Strom für etwa 150 Zonen.



Castor oder Kohlenstaub gefällig?

Seehäfen erhöhen die Wahrscheinlichkeit eines industriellen Wachstums. In einer kleinen Stadt zeigen sie wenig Wirkung, tragen aber in einer großen Stadt wesentlich zur Industrialisierung bei. Zur Umweltverschmutzung tragen sie allerdings auch wesentlich bei. Häfen sollten an einer Küstenlinie gebaut werden, die vor der Zoneneinteilung des Hafens mit Bulldozern bearbeitet wird, es sei



denn, der Auto-Bulldozer ist aktiv. Nach Inbetriebnahme des Hafens erscheinen automatisch Schiffe im Wasser.
Die Zoneneinteilung von Land für die Verwendung als Seehafen kostet $5000.



Flughäfen erhöhen die Wahrscheinlichkeit des Wachstums ihrer Handelsmärkte. Ist eine Stadt auf dem Weg, eine Großstadt zu werden, dann läßt das kommerzielle Wachstum nach, wenn kein Flughafen vorhanden ist. Flughäfen sind groß und kostenaufwendig und sollten nur gebaut werden, wenn Ihre Stadt es sich wirklich leisten kann. Plazieren Sie die Flughäfen so, daß die Flugrouten wenn möglich über Wasser führen, was die Auswirkungen eines Flugzeugabsturzes wesentlich verringert. Bedenken Sie außerdem, daß ein Flughafen eine ganze Menge Umweltverschmutzung produziert. Nach dem Bau eines Flughafens erscheinen Flugzeuge, die über ihre Stadt hinweg in Richtung des Flughafens fliegen oder von dort kommen. Außerdem nimmt



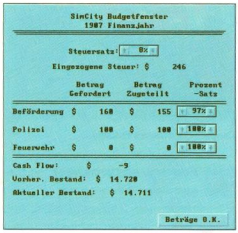
ein Hubschrauber der Verkehrswacht seine Tätigkeit auf und warnt sie vor Gebieten mit hohem Verkehrsaufkommen.
Die Zoneneinteilung von Land für die Verwendung als Flughafen kostet $10.000.

Das Budget-fenster

Das Budgetfenster erscheint, nachdem Sie in einer neuen Stadt die ersten Steuern eingezogen haben und in jedem darauffolgenden Jahr, es sei denn, Sie haben *Auto-Budget* gewählt. Sie werden aufgefordert, die Höhe der Geldmittel für die Feuerwehr, die Polizei und die Beförderungsabteilung sowie den Steuersatz festzulegen.
Das Budgetfenster kann über das Fenstermenü oder durch Drücken von STRG-B geöffnet werden. Ist Auto-Budget eingeschaltet, dann bleiben alle Gelder auf der vollen Höhe oder auf Ihrer letzten



Festlegung. Fehlen jedoch Gelder, um das Budget vollständig zu stützen, dann werden die vorhandenen Mittel als erstes an die öffentlichen Beförderungsbetriebe, dann die Feuerwehr und dann an die Polizei verteilt. Budgets können erhöht und gesenkt werden, indem Sie die kleinen Pfeile



anklicken, die sich neben den Prozentwerten für die Kategorien befinden. Ein einfacher Klick erhöht bzw. senkt um 1%, ein (schneller) Doppelklick um 10 %. Ihren Steuersatz können Sie auf die gleiche Weise anpassen. Klicken Sie „Beträge O.K." an, oder drücken Sie die RETURN-Taste, um die Zahlen zu akzeptieren und das Fenster zu schließen.

HINWEIS

Wenn Sie mit dem Bau einer Stadt beginnen, stehen alle Summen im Budget bis zum folgenden Januar auf Null. Das erste Jahr ist eine Aufschubzeit, und alle Städte werden als zu hundert Prozent mit Geldern versorgt betrachtet.

Steuersatz

Der Höchststeuersatz, den Sie festlegen können, liegt bei 20 %, aber dann haben Sie bald keine Bürger mehr. Der niedrigste Steuersatz, den Sie festlegen können, liegt bei 0 %, aber dann haben Sie bald kein Geld mehr. Der optimale Steuersatz für schnelles Wachstum liegt zwischen 5 und 7%. Wenn Sie wollen, daß sich Zu- und Abwanderung etwa die Waage halten, wählen Sie einen Steuersatz von 8 oder 9%.
Die in jeder Zone eingezogenen Steuern basieren auf der folgenden Formel:

STEUER =
Bevölkerungsdichte x Grundstückswert x Steuersatz x Skalenkonstante



Die Skalenkonstante ändert sich mit dem Schwierigkeitsgrad des Spiels und wird hier nicht verraten...

Höhe der Geldmittel

Die Höhe der pro Jahr von Feuerwehr und Polizei geforderten Geldmittel



beträgt $100 pro errichteter Wache. An die Feuerwehr- und Polizeiwachen können erst Gelder vergeben werden, wenn diese errichtet sind. Es dürfen nicht mehr als 100% der geforderten Gelder für die Polizei und die Feuerwehr ausgegeben werden – die Polizeibeamten und Feuerwehrinspektoren von SimCity sind ehrliche Häute und nehmen keine Bestechungsgelder an. Verteilen Sie weniger Gelder als gefordert waren, dann läßt die Leistung der Polizei- und Feuerwehrwachen nach.

Von den öffentlichen Verkehrsbetrieben werden jährlich $1 für jeden Straßenabschnitt gefordert, $4 für jeden Brückenabschnitt (Straßen über Wasser), $4 für jeden Gleisabschnitt und $10 für jeden Tunnelabschnitt (Schienen unter Wasser). Es können nicht mehr als 100% der geforderten Gelder verteilt werden.

Liegen die Gelder für die Instandhaltung des Transportsystems unter 100%, dann hat dies den allmählichen Zerfall der Verkehrswege zur Folge – hin und wieder gibt es ein Schlagloch oder einen fehlerhaften Gleisabschnitt. Liegt die Höhe der bewilligten Gelder zwischen 90 und 75%, ist der Schaden bald unübersehbar – zahlreiche Straßen- und Schienenabschnitte werden unbefahrbar. Liegen die tatsächlich verteilten Gelder unter 75%, zerfällt Ihr Transportsystem in kürzester Zeit.

TIP Im Test waren 96% des Beförderungsbudgets noch ausreichend, um Straßen und Schienen ohne Schäden instandzuhalten.

Cash Flow

Sie erhalten hier eine negative Summe, wenn die jährlichen Unterhaltskosten größer sind als die jährlichen Steuereinnahmen.

CASH FLOW = Eingezogene Steuern – Gesamtmenge verteilter Gelder

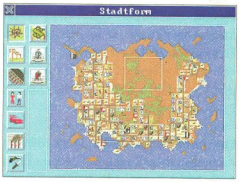
Einer der Hauptunterschiede zwischen SimCity und einer echten Stadt ist, daß SimCity keine Haushaltsdefizite zuläßt. Ist kein Geld vorhanden, kann es auch nicht ausgegeben werden. Versuchen Sie lieber nicht, Ihre Stadt langfristig mit einem negativen Cash Flow zu verwalten.

Das Kartenfenster

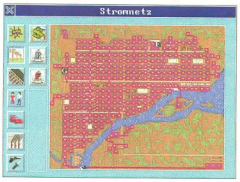
Das Kartenfenster bietet Ihnen diverse Ansichten Ihrer Stadt. Es kann im Fenstermenü oder durch Betätigen von STRG-M oder der RETURN-Taste geöffnet werden. Im Hauptteil des Kartenfensters befindet sich ein Rechteck, das das im Editierfenster gezeigte Gebiet umrahmt. Sie können das Rechteck mit der Maus oder den Pfeiltasten über die Karte bewegen, um den Ausschnitt im Editierfenster zu ändern. Mit den Icons am linken Rand der Karte ändern Sie die Art der Anzeige:



Zusammen mit den Icons sehen Sie als Legende einen Dichteschlüssel. Sicherlich fallen Ihnen auch die Buchstaben auf der Karte auf. Es sind Wegweiser, die die Stellen markieren, an denen sich bewegliche Objekte befinden. Ein „S" markiert den Ankerplatz eines Schiffes. Ein „G" markiert den Eisenbahnzug, ein „H" den Hubschrauber. Ein „F" markiert den Standort eines Flugzeuges. Ein „M" markiert den Aufenthaltsort eines Monsters, und ein „T" weist darauf hin, wo gerade ein Tornado wütet.

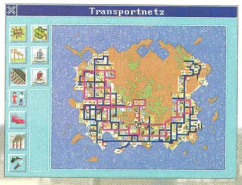


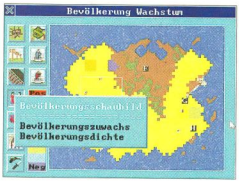
Die **Stadtform** zeigt die physische Gestalt Ihrer Stadt mit den entwickelten und den unentwickelten Gebieten. Planen Sie die Ausdehnung der Stadt anhand dieser Karte.



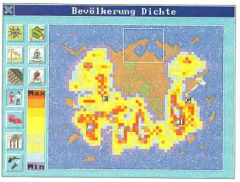
Die **Stromnetzkarte** stellt das Stromnetz Ihrer Stadt dar. Machen Sie mit dieser Karte die Zonen ohne Strom und die Unterbrechungen im Stromnetz ausfindig. Versorgte Zonen haben einen weißen Punkt, abgeschnittene haben keinen.

Die **Transportnetzkarte** ist eine Straßen- und Eisenbahnkarte der Stadt. Überprüfen Sie mit dieser Karte das Zubringernetz in allen Teilen der Stadt, und planen Sie dessen weiteren Ausbau.





Das Bevölkerungs-Icon ruft ein Untermenü auf, das zwei Kartenansichten bietet. Das **Bevölkerungswachstum** zeigt das Wachstum der Stadt an (positiv oder negativ) und in welchem Bereich es stattgefunden hat.



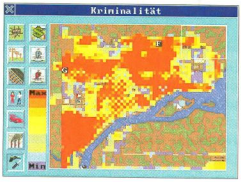
Die **Bevölkerungsdichte** zeigt die durchschnittliche Zahl an Menschen, die sich pro Tag in einer Gegend aufhält. Machen Sie anhand dieser Karte nicht ausreichend ausgelastete und übervölkerte Gebiete ausfindig.



Die **Verkehrsdichtekarte** zeigt das Verkehrsaufkommen auf den Straßen. Finden Sie die Stellen mit Verkehrsproblemen, und entscheiden Sie, wo neue Straßen oder zusätzlich Gleise benötigt werden.

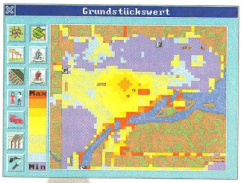


Die **Umweltverschmutzungskarte** zeigt den Grad der Umweltverschmutzung in der gesamten Stadt an. Verschmutzung wird in erster Linie von der Industrie, dem Verkehr (inklusive Häfen und Flughäfen) und den Kohlekraftwerken verursacht.



Die **Kriminalitätsrate** zeigt die Häufigkeit und den Ort von Verbrechen in Ihrer Stadt an. Die Rate wird anhand der Bevölkerungsdichte, des Grundstückswertes und der Entfernung zur nächsten Polizeistation errechnet.

Die **Grundstückswertkarte** zeigt den relativen Wert des Bodens innerhalb der Stadtgrenzen. Anhand der Grundstückspreise wird die Höhe des Steueraufkommens berechnet.



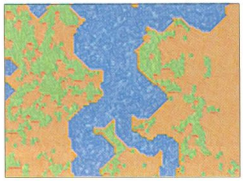


Die Karte der **Polizeibezirke** zeigt den Abdeckungsradius der Polizeiwachen, basierend auf ihrem Standort, ihren Geldmitteln und ihrer Erreichbarkeit über das Transportnetz.

Die Karte der **Feuerwehrbezirke** zeigt den Leistungsradius der Feuerwehrwachen an. Sie sieht genauso aus wie die Polizeikarte und basiert auch auf den gleichen Parametern.

Mit den Karten arbeiten

Das Kartenfenster sollte in allen Stadien der Städteplanung, des Städtebaus und der Verwaltung regelmäßig konsultiert werden.



Wo baue ich was?

Vor dem Bau

Konsultieren Sie die Karte vor dem Bau einer neuen Stadt, um zu planen:

wo das Stadtzentrum liegen soll,
wo die reichen Wohngegenden mit Blick auf das Wasser eingerichtet werden,
wo Brücken, Stromleitungen und Tunnels zur Durchquerung von Gewässern errichtet werden,
wo die Kraftwerke stehen sollen,
wo ausgedehnte Industriegebiete in möglichst großer Entfernung von Wohngebieten eingerichtet werden
wie Ihre Stadt insgesamt aufgebaut sein soll.

Sie können sich eine ganze Menge unnötiger Bulldozereinsätze, neuer Zoneneinteilungen und neuer Baueinsätze ersparen, wenn Sie die Karte ausdrucken und mit Bleistift oder Kugelschreiber eine Skizze Ihres Planes entwerfen.

Während die Stadt wächst

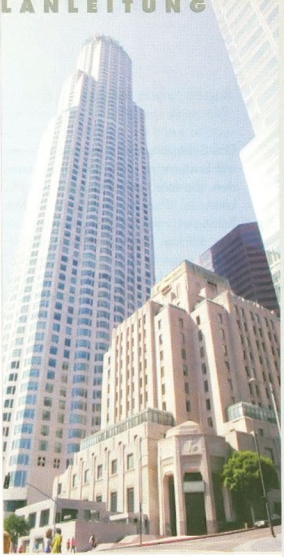
Setzen Sie die Karte ein, um das Wachstum Ihrer Stadt um Waldgebiete herum zu planen, um die Bäume zu erhalten und so die Grundstückspreise auf hohem Niveau zu halten.

Planen Sie die Verkehrskontrolle und -ausdehnung mit Hilfe der Transportnetzkarte- und der Auswertung der Verkehrsdichte.

Vergewissern Sie sich anhand der Stadtkarten, daß die Stadt die richtigen Anteile an Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten besitzt.

Identifizieren Sie Problemzonen mit Hilfe der Umweltverschmutzungskarte. Zerstreuen Sie die Industriezonen, und/oder ersetzen Sie Straßen durch Schienen.

Es kann sehr hilfreich sein, die Stadt in verschiedenen Entwicklungsstadien auszudrucken und vorbereitendes Planen mit dem Bleistift auszuführen. Die Ausdrucke können auch zur Aufzeichnung der Geschichte der Stadt für die historischen Archive dienen.



Bei der Instandhaltung

Machen Sie anhand der Stromnetzkarte die Gegenden ausfindig, die keinen Strom mehr haben.

Werten Sie anhand der Karten der öffentlichen Dienstleistungen die Leistungsstärke der Polizei- und der Feuerwehrwachen aus.

Identifizieren Sie anhand der Kriminalitätsraten-Karte die Problemgegenden, in denen verstärkter Polizeischutz benötigt wird.

Bestimmen Sie anhand der Transport- und Verkehrsdichtekarte, an welchen Stellen Straßen durch Schienen ersetzt werden müssen.

Identifizieren Sie heruntergekommene Gegenden anhand der Grundstückspreiskarte, um Verbesserungen durchzuführen oder sie zu ersetzen.

...und hören Sie bei allem auf die Amtsträger Ihrer Stadt.

Das Schaubild-fenster

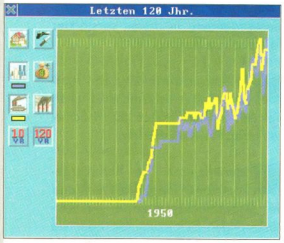
Das Schaubildfenster versorgt sie mit auf bestimmten Zeiträumen basierenden, die Stadt betreffenden Daten. Es kann im Fenstermenü oder durch Betätigen von STRG-G geöffnet werden. Klicken Sie die Titelleiste an, um das Fenster an eine andere Stelle zu bewegen. Alle Schaubilder können wahlweise für die letzten 10 oder 120 Simulationsjahre aufgerufen werden.



Das *Bevölkerungsschaubild* zeigt die Entwicklung der Gesamtbevölkerung in den Wohngebieten.

Das *Gewerbeschaubild* zeigt die Entwicklung der Gesamtbevölkerung bzw. die Umsätze in den Gewerbezonen.

Das *Industrialisierungschaubild* zeigt die Entwicklung der Gesamtbevölkerung bzw. die Produktion in den Industriezonen.



Das *Kriminalitätsschaubild* zeigt die Kriminalitätsrate der gesamten Stadt.



Das Cash-Flow-Schaubild zeigt den Cash-Flow Ihrer Stadt: durch Steuern eingenommene Gelder minus für den Unterhalt der Stadt aufgewendete Gelder. Bauen Sie die Infrastruktur auf keinen Fall weiter aus (durch Straßen, Schienen, Polizei- und Feuerwehrwachen), als Sie es sich aufgrund der Steuereinnahmen leisten können.

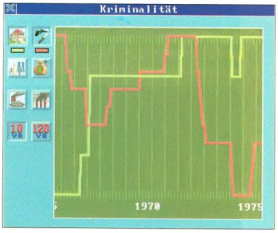
HINWEIS

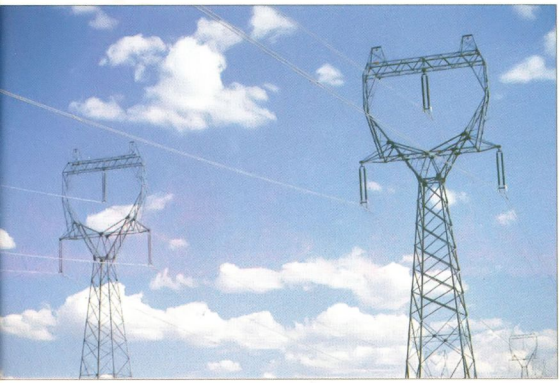
Der Cash-Flow hat mit Ihren momentanen Geldern oder den Ausgaben für Bauen und Zoneneinteilung nur indirekt zu tun. Ein Cash-Flow, der sich positiv entwickelt, bedeutet also noch lange nicht, daß Sie reich sind. Sie müssen hier eher auf einen Wert über Null im Budgetfenster achten.

Das *Umweltverschmutzungsschaubild* zeigt die durchschnittliche Entwicklung der Verschmutzung der Stadt als Ganzes.

Mit den Schaubildern arbeiten

Die Art der von den Schaubildern dargebotenen Informationen bezieht sich meist auf dieselben Faktoren, wie sie den Karteninformationen zugrunde liegen. Die Schaubilder geben jedoch Entwicklungen wieder, die Karten sind lediglich Momentaufnahmen. Anhand von Schaubildern können Trends im Leben der Stadt erkannt werden, die auf einer Karte nicht auffallen. Betrachten Sie sich beispielsweise Jahr für Jahr die Kriminalitätskarte, dann fällt ein geringer Anstieg in der Kriminalitätsrate nicht auf. In einem Schaubild würden Sie die steigende Kriminalität hingegen auf einen Blick erkennen, da alle Zahlen über eine bestimmte Anzahl von Jahren dargestellt werden.



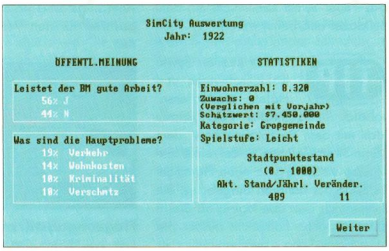


Wachstum oder Niedergang der Wohn-, Geschäfts- und Industriebevölkerung kann nachverfolgt werden. Stellen Sie in einer der Zahlen einen Trend nach unten fest, dann suchen Sie möglichst bald den Grund dafür. Die Kriminalitätsrate kann dargestellt werden und leichte aber konsistente Trends nach oben oder nach unten sichtbar gemacht werden.

Verfolgen Sie also die Leistungen Ihrer Stadt im Verlauf ihres Wachstums anhand des Cash-Flow-Schaubildes. Machen Sie die steigende Umweltverschmutzung anhand des Umweltverschmutzungsschaubildes ausfindig, bevor ein Problemniveau erreicht ist.

Das Auswertungsfenster

Im Auswertungsfenster finden Sie eine Leistungsbewertung. Zugriff darauf haben Sie durch das Fenstermenü oder durch Drücken von STRG-U.



Die *öffentliche Meinung* erscheint in Fragebogenform und beurteilt Ihre Leistung als Bürgermeister. Sie erfahren hier auch, was die Bürger Ihrer Stadt als die dringlichsten Probleme empfinden. Bemühen Sie sich, die Bürger zufriedenzustellen, sonst ziehen sie ganz einfach weg, und Ihnen bleibt nur noch eine Geisterstadt. Im allgemeinen können Sie sich in Ihrem Amt sicher fühlen, wenn mehr als 55% der Bürger mit Ihren Leistungen zufrieden sind. Empfinden 10% oder weniger, daß irgendwelche Dinge im argen liegen, dann ist das noch ein relativ guter Schnitt, und Sie brauchen sich nicht weiter darum zu kümmern. Im Folgenden werden die Probleme aufgeführt, die von den Bürgern am wahrscheinlichsten beklagt werden, sowie Möglichkeiten, diese Probleme anzugehen:

- STEUERN
  Senken Sie die Steuern, wenn es möglich ist.
- VERKEHR
  Ersetzen sie belebte Straßenabschnitte durch Schienen.
- KRIMINALITÄT
  Errichten Sie mehr Polizeiwachen, und/oder erhöhen Sie deren Geldmittel.
- VERSCHMUTZUNG
  Ersetzen Sie Straßen durch Schienen, zerstreuen Sie die Industriezonen.
- WOHNKOSTEN
  Errichten Sie mehr Wohnhäuser in Gegenden mit niedrigen Grundstückspreisen.
- FEUER
  Bekämpfen Sie Brände und richten Sie mehr Feuerwehrwachen ein.
- ARBEITSLOSIGKEIT
  Richten Sie mehr Gewerbe- und Industriegebiete ein.

TIP Besonders intolerant zeigen sich Ihre Bürger gegenüber deutlich zu hohen Steuern über einen längeren Zeitraum, z.B. 10% über zwei oder mehr Jahre. Sie müssen mit massiven Abwanderungen rechnen.

Die Daten im rechten Teil des Auswertungsfensters werden einmal im Jahr zum Zeitpunkt der Budgetverabschiedung berechnet:

Die **Einwohnerzahl** zeigt die Zahl der Bewohner Ihrer Stadt zum Jahreswechsel.
Der **Zuwachs** gibt an, wieviele Sims im vergangenen Jahr in Ihre Stadt gezogen sind bzw. sie verlassen haben. Er liefert somit eine Bewertung der Beliebtheit Ihrer Stadt. Verlassen die Menschen die Stadt in Scharen, dann wissen Sie, daß in SimCity etwas faul ist. Sie sehen hier außerdem den Gesamtwert Ihrer Stadt in Dollar, die Einstufung in *Dorf, Großgemeinde, Stadt* oder *Hauptstadt*, die Spielstufe, den Punktestand und dessen Veränderung gegenüber dem Vorjahr.



Katastrophen

Von Zeit zu Zeit brechen unerwartete Katastrophen über SimCity herein. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto häufiger kommt es zu Katastrophen. Die meisten Katastrophen können auch absichtlich im Katastrophenmenü aktiviert werden. Unerwartet hereinbrechende Katastrophen können mit der „Keine"-Option im gleichen Menü abgeschaltet werden.
Feuer können an einem beliebigen Ort in der Stadt ausbrechen und breiten sich in Wäldern und besiedelten Gebieten verhältnismäßig rasch aus, etwas langsamer über Fahrbahnen hinweg. Feuer überquert weder Wasser noch freies Land. Die Chance der Feuerwehr, einen Brand so schnell wie möglich zu löschen, hängt von der Distanz der nächsten Feuerwehrwache zum Brandort und von der Höhe ihrer Gelder ab. Brände innerhalb des leistungsfähigen Umkreises werden automatisch gelöscht. Gibt es im vom Brand betroffenen Gebiet keine funktionierenden Feuerwehrwachen, dann können Sie versuchen, selbst die Kontrolle der Löscharbeiten zu übernehmen. Da sich Feuer nicht über freies Land hinweg ausbreitet, können Sie mit einem Bulldozer Feuerschneisen errichten. Umgehen Sie das Feuer einfach mit freiem Land, woraufhin es sich nicht weiter ausbreitet und schließlich von selbst erlischt. Das Feuer selbst kann nicht mit dem Bulldozer bearbeitet werden.



TIP Industriezonen sowie Kohlekraftwerke und Häfen explodieren, sobald ihr zentrales Feld brennt (das mit dem Buchstaben bzw. dem „Kein-Strom-Zeichen"). Bei einer Explosion verteilen sich neue Flammenherde in der näheren Umgebung. Sie sollten sich also überlegen, ob Sie in einem solchen Fall nicht besser die brennende Zone abreißen, bevor es zur Explosion kommt.



Überflutungen finden in der Nähe von Gewässern statt. Die Fluten breiten sich allmählich aus und zerstören Gebäude und Versorgungsbetriebe. Nach einer Weile ziehen sich die Fluten wieder zurück und hinterlassen leergeräumtes Gelände.

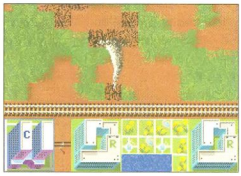
TIP Das Planieren von Uferlinien kann Überflutungen verhindern. Allerdings sind naturbelassene Ufer positiver für den Wert von Wohnzonen.



Flugzeugabstürze können an einem beliebigen Ort in der Stadt vorkommen, wenn die Stadt einen einsatzfähigen Flughafen besitzt. Abstürze werden durch den Zusammenstoß eines Flugzeuges mit anderen Dingen, wie z. B. einem Tornado oder einem anderen Flugzeug, verursacht. Nach einem Zu-

sammenstoß bricht sofort ein Feuer aus, es sei denn, das Flugzeug stürzt in Wasser. Aus diesem Grund ist es eine gute Strategie, den Flughafen außerhalb der Stadt anzulegen, um den Schaden durch Brände so gering wie möglich zu halten.

Tornados können an einer beliebigen Stelle auf der Karte und zu jedem beliebigen Zeitpunkt erscheinen. Tornados zerstören alles, was in ihrer Bahn liegt, und verursachen Flugzeug- und Hubschrauberabstürze sowie Zugunglücke und das Kentern von Schiffen.

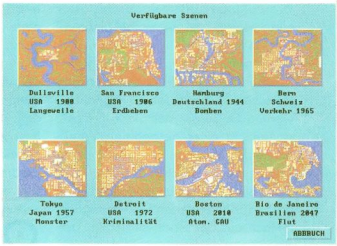


Erdbeben gelten als die Katastrophe mit dem größten Zerstörungspotential. Wir sprechen hier von wirklich schweren Beben zwischen 8,0 und 9,0 auf der Richterskala. Sie zerstören Gebäude und lösen Brände aus. Der Anfangsschaden hängt von der Schwere des Bebens, die Folgeschäden durch Brände hängen jedoch von Ihren Anstrengungen bei den Löscharbeiten ab. Bei einem Erdbeben wackelt das Editierfenster für kurze Zeit. Hat sich das Beben gelegt, dann müssen Sie die Kontrolle übernehmen und die überall aufflackernden Brände löschen. Setzen Sie den Bulldozer zuerst zur Eindämmung der größten Brände ein, und arbeiten Sie sich dann zu den kleineren vor.

Angriffe von Ungeheuern werden durch starke Umweltverschmutzung ausgelöst, da es erst



dadurch zu den riesigen Mutationen kommt. Ein Ungeheuer zerstört alles, was ihm in die Quere kommt, entfacht Brände und verursacht Flugzeug- und Hubschrauberabstürze sowie Zugunglücke und das Kentern von Schiffen.



Kernschmelzen treten nur auf, wenn Sie ein Kernkraftwerk betreiben. Bei einer Kernschmelze explodiert das Kraftwerk, und überall brechen Feuer aus. Als Folge ist die Umgebung für die Überlebenden aufgrund von radioaktiver Verseuchung jahrelang nicht mehr zu gebrauchen. Kernschmelzen finden Sie nicht im Katastrophenmenü, Sie können also keinen absichtlichen Super-GAU herbeiführen.

Zu einem **Schiffbruch** kann es kommen, sobald Sie einen einsatzfähigen Seehafen eingerichtet haben. Beim Schiffbruch können Brände ausbrechen, wenn das Schiff an die Küste oder gegen eine Brücke getrieben wird. Schiffbrüche finden Sie nicht im Katastrophenmenü.

kommen in Gestalt von Katastrophen, die einige Zeit nach dem Spielstart ausbrechen.
Andere erweisen sich eher als Langzeitprobleme, wie zum Beispiel die Kriminalität in Detroit. Um ein Szenario zu starten, wählen Sie im Anfangsbildschirm *Load Scenario*.

Die Szenarien

In den Szenen treten sowohl echte als auch hypothetische Probleme auf, die Sie in sieben berühmten (und weniger berühmten) Städten angehen können. Die Szenen besitzen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Einige der Schwierigkeiten



Ihre Aufgabe besteht darin, das aktuelle Problem so gut zu bekämpfen, wie es unter den gegebenen Umständen möglich ist. In regelmäßigen Abständen, die je nach Szenario zwischen 5 und 30 Jahren liegen, bewerten die Bürger der Stadt Ihre Leistungen in einer besonderen Wahl. Schneiden Sie dabei ausnehmend gut ab, behalten Sie den Schlüssel der Stadt, sind Ihre Leistungen jedoch eher ärmlich, dann werden Sie womöglich einfach aus der Stadt vertrieben. Um diese Katastrophe zu vermeiden, speichern Sie das Spiel einfach ab und laden Sie es erneut als Stadt – also *Load Game* statt *Load Scenario*

Dullsville, USA 1900 – Langeweile

In den letzten hundert Jahren hat sich hier nicht viel getan, und die Bürger beginnen allmählich, sich zu langweilen. Ihrer Meinung nach könnte Dullsville sich mit der richtigen Person als Bürgermeister zur nächsten großen Stadt dieser Gegend entwickeln. Ihre Aufgabe ist es nun, neues Wachstum und Entwicklung in die Stadt zu bringen und Dullsville bis zum 21. Jahrhundert in eine Metropole zu verwandeln.

Schwierigkeitsgrad: Leicht
Zeiteinheit: 30 Jahre
Ziel: Weltstadt

San Francisco, 1906 – Erdbeben



Dieses Beben hat in San Francisco tatsächlich stattgefunden. Die vom Erdbeben verursachten Schäden nahmen sich im Vergleich zu den durch die Brände verursachten Schäden, deren Eindämmung sich über mehrere Tage hinzog, gering aus. Das Beben forderte 1500 Menschenleben. Die Eindämmung der Brände sollte Ihr erstes Anliegen sein. Danach kann der Wiederaufbau der Stadt mit der Schuttbeseitigung in Angriff genommen werden.

Schwierigkeitsgrad: Sehr schwer
Zeiteinheit: 5 Jahre
Ziel: Weltstadt

Hamburg, Deutschland 1944 – Bomben



Der Abwurf von Brandbomben auf deutsche Städte im zweiten Weltkrieg durch die Alliierten verursachte enorme Zerstörung und forderte unzählige Menschenleben. Für im Stadtzentrum wohnhafte Bürger war die Gefahr am größten. Bringen Sie die Feuerstürme während der Bombenabwürfe unter Kontrolle, und bauen Sie die Stadt nach dem Krieg wieder auf.

Schwierigkeitsgrad: Sehr schwer
Zeiteinheit: 5 Jahre
Ziel: Weltstadt

Bern, Schweiz 1965 – Verkehr



Die Verstopfung der Straßen dieser Stadt mit Autos nimmt von Tag zu Tag zu, und die Einwohner sind aufgebracht. Sie verlangen von Ihnen, sich der Situation anzunehmen. Einige haben den Vorschlag gemacht, ein Massentransportsystem einzurichten, dies würde jedoch große Veränderungen in der Zoneneinteilung insbesondere in der Innenstadt erforderlich machen.

Schwierigkeitsgrad: Leicht
Zeiteinheit: 10 Jahre
Ziel: Niedriges Durchschnittsverkehrsaufkommen

Tokyo, Japan 1957 – Angriff eines Monsters



Ein großes reptilienartiges Wesen ist plötzlich in der Tokyoter Bucht aufgetaucht und wütet nun durch die Stadt, wobei es einen Großteil der Industrieanlagen in der Bucht zerstört. Für die richtige Einstimmung auf dieses Szenario empfehlen wir, vorher mal wieder *Godzilla* anzuschauen.

Schwierigkeitsgrad: Mittel
Zeiteinheit: 5 Jahre
Ziel: Stadtpunktestand über 500

Detroit, Michigan 1972 – Kriminalität

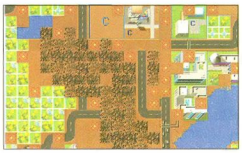


Um das Jahr 1970 haben überseeische Konkurrenz und andere wirtschaftliche Faktoren das ehemalige „Automobilmekka der Welt" in die Rezession gestürzt. In den Keller

stürzende Gründstückspreise und eine hohe Arbeitslosenrate haben in den Innenstadtgebieten Verbrechen nie gekannten Ausmaßes zur Folge. Sie wurden erst vor kurzem aufgrund Ihrer Versprechen, das Verbrechen einzudämmen und die Industrie wieder auf eine gesunde Grundlage zu stellen, gewählt.

Schwierigkeitsgrad: Mittel
Zeiteinheit: 10 Jahre
Ziel: Niedrige Durchschnittskriminalitätsrate

Boston, Massachusetts 2010 – Atomarer GAU



Einer der neuen Atomreaktoren in der Innenstadt steht kurz vor der Kernschmelze – dem *Größten Anzunehmende Unfall*. Der Einzugsbereich des Reaktors wird zu einem hohen Grad radioaktiv verseucht, woraufhin Sie den um den Reaktor gebauten Teil der Stadt neu strukturieren müssen. Dabei können Sie natürlich in verseuchten Gebieten lange Zeit nichts bauen.

Schwierigkeitsgrad: Äußerst schwer
Zeiteinheit: 5 Jahre
Ziel: Stadtpunktestand über 500

Rio de Janeiro, Brasilien 2047 – Überschwemmung

In der Mitte des 21. Jahrhunderts haben sich die Temperaturen auf der Erde als Folge des Treibhauseffektes um 2 Grad Celsius erhöht. Die



Eiskappen der Pole sind geschmolzen, dadurch sind die Wasserspiegel der Meere auf der ganzen Welt gestiegen. Küstengebiete wurden durch Überflutungen und Erosion zerstört. Zu allem Unglück liegen einige der größten Städte dieser Welt auch noch an flachen Küste.

Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer
Zeiteinheit: 10 Jahre
Ziel: Stadtpunktestand über 500

Wie wächst eine Stadt?

Wenn Sie eine Stadt errichten, dann sollten Sie immer wieder das Schema der Stadtdynamik konsultieren. Es erläutert, wie alle Faktoren des Stadtlebens und -wachstums zueinander in Beziehung stehen. Sie finden das Schema im Kapitel *Referenzkarte – Funktionsschemata der Simulation* auf Seite 49. Dort finden Sie außerdem die *Zonenentwicklungskarte*, auf der festgehalten ist, wie welche Zonen in welchem Entwicklungsstadium grafisch dargestellt werden.

Die wichtigsten Punkte, die Sie beim Städtebau immer im Kopf behalten sollten, sind:

Die Stadt sollte langsam wachsen. Halten Sie daher ein wachsames Auge auf Ihre Finanzen. Am besten warten Sie immer einen stabilen Zustand ab (positiver Cash Flow, relativ konstante Einwohnerzahl), bevor Sie weiter expandieren.



Alle Zonen müssen mit Strom versorgt sein, um sich entwickeln zu können.

Zonen müssen entwickelt werden, damit Steuern eingenommen werden können. Das heißt, das Geld fließt erst, wenn sich Sims entschlossen haben, eine von Ihnen eingeteilte Zone auch zu besiedeln. Dafür benötigt diese Zone Strom, Verkehrsanschluß und sonstige möglichst attraktive Eigenschaften.

Straßen oder Schienen müssen den Zugang zu und den Weg aus einer Zone gewährleisten, damit diese sich vollständig entwickeln kann.



Für jeden Straßen-, Schienen-, Brücken- und Tunnelabschnitt sind jährliche Unterhaltskosten festgelegt. Diese können sich auf einen beträchtlichen Betrag summieren. Bauen Sie deshalb nicht zu viele Straßen und Schienenwege und verursachen damit hohe

Unterhaltskosten, bis Ihre Stadt dafür genügend Gelder mittels Steuern einnehmen kann.



Zusätzliche Kraftwerke und überflüssige Stromleitungen sind teuer, können aber auch verhüten, daß Zonen bei einer Katastrophe oder in einem Notfall vom Stromnetz abgeschnitten werden und verfallen.



Schienen können bedeutend mehr Verkehr verkraften als Straßen. Beim Bau und der Zoneneinteilung eines Gebietes, das Ihrer Meinung nach für hohes Verkehrsaufkommen prädestiniert ist, verlegen Sie also schon in den frühen Entwicklungsstadien lieber Gleise statt Straßen.





Werden Sie häufig vor hohem Verkehrsaufkommen gewarnt, dann ersetzen Sie die Straßen durch Schienen. Sie können sogar eine Stadt bauen, die gänzlich ohne Straßen auskommt.





Gruppieren Sie Zonen so, daß vier oder fünf aneinander grenzen, dann benötigen Sie weniger Stromleitungssegmente.



Flughäfen, Häfen und Stadien unterstützen das Wachstum einer kleinen Stadt in keinster Weise – sparen Sie also lieber Ihr Geld, bis die Stadt etwas größer ist. Von den Sims erfahren Sie rechtzeitig, wann Bedarf für diese Einrichtungen besteht.



Überlegen Sie sich genau, wo Sie Zonen, Straßen etc. plazieren – sie können nicht bewegt werden, deswegen müssen Sie im Fall einer Umplazierung die Kosten für einen Bulldozereinsatz und den Neubau tragen.



Über den Daumen gepeilt sollte die Zahl der Wohnzonen in etwa der Summe der Gewerbe- und Industriegebiete entsprechen. Bei einer kleinen Stadt benötigen Sie mehr industrielle als Gewerbezonen, wächst Ihre Stadt, dann benötigen Sie mehr Gewerbe- als Industriezonen.



Trennen Sie möglichst die Wohngebiete von den Industriegebieten.



Die Nähe zu Wäldern, Parks und Gewässern erhöht die Grundstückspreise und diese wiederum die Höhe der eingenommenen Steuern. Holzen Sie also auf keinen Fall mehr Wald mit einem Bulldozer ab, als unbedingt nötig. Naturbelassene Uferlinien erhöhen die Grundstückspreise mehr als bearbeitete.





Denken Sie immer daran, daß die Nähe zur Innenstadt die Grundstückspreise anhebt. Der Simulator definiert das Innenstadtgebiet als „Zentrum der Bevölkerungsdichte". Er berechnet das durchschnittliche geographische Zentrum der Bevölkerung. Andererseits ist in Gebieten hoher Dichte auch mit erhöhter Kriminalität zu rechnen.





Eine größere, bevölkerungsreichere Stadt ist nicht unbedingt besser als eine kleinere. Eine ertragreiche Stadt, die sich selbst versorgen kann und in einer angenehmen Umgebung liegt, ist besser als eine riesige Stadt, über der



ständig der Pleitegeier schwebt und die keinerlei Erholungsgebiete wie Wald und Uferlinien bietet.

Verwenden Sie die diversen Karten und Schaubilder, um das Wachstum der Stadt zu planen, Probleme zu orten und Ihre Fortschritte aufzuzeichnen. Halten Sie dabei immer gleich nach Gebieten Ausschau, die Polizei und Feuerwehr benötigen, so bleibt es Ihnen erspart, wieder zurückzugehen und den Bulldozer in schon entwickelten Zonen einzusetzen, um für die Polizei- und Feuerwehrwachen Platz zu schaffen.

Speichern Sie Ihre Stadt immer ab, bevor Sie eine grundsätzlich neue Strategie ausprobieren, damit Sie wieder zurückgehen können, wenn Ihr Plan danebengeht.

Drucken Sie Ihre Stadt in unterschiedlichen Entwicklungsstadien aus, um ihr Wachstum zurückzuverfolgen und zu planen.

Überprüfen Sie das Auswertungsfenster in regelmäßigen Abständen, am besten jedes Jahr. Die Sims teilen Ihnen hier mit, was sie von Ihrer Leistung halten. Auch die Statistiken können hilfreich sein. Schrumpft Ihre Bevölkerung beispielsweise, dann teilen Sie keine neuen Gebiete in Zonen ein, die sich wahrscheinlich nie entwickeln werden, sondern suchen Sie in den schon vorhandenen Zonen nach Problemen, und setzen Sie Ihre Zeit und Ihr Geld zu deren Lösung ein.

Schwierigkeitsgrade

Beginnen Sie das erste Mal mit dem Bau einer neuen Stadt, dann müssen Sie einen Schwierigkeitsgrad wählen. Ist mit dem Bau der Stadt einmal begonnen, dann kann dieser *Gameplaylevel* nicht mehr geändert werden. Für die gesamte Lebensdauer der Stadt bleibt er nun so wie anfänglich eingestellt. Die Schwierigkeitseinstellung erscheint im Auswertungsfenster.

Der Schwierigkeitsgrad – leicht, mittel oder schwer – paßt die Simulation Ihren momentanen Fähigkeiten an, indem mehrere Faktoren geändert werden. Eine schwierige Einstellung erhöht die Wahrscheinlichkeit von Katastrophen, senkt die Toleranzschwelle der Einwohner gegenüber Steuern, führt zur Erhöhung der Unterhaltskosten etc.

TIP

Geben Sie sich bei Ihrer ersten Stadt mit *Leicht* zufrieden. Sie werden sonst kaum dazu kommen, die Natur der auftretenden Probleme richtig zu erkennen, bevor Sie pleite sind. Sobald Ihnen alle Abläufe vertraut sind, können Sie immer noch ein schwierigeres Spiel starten.

In SimCity

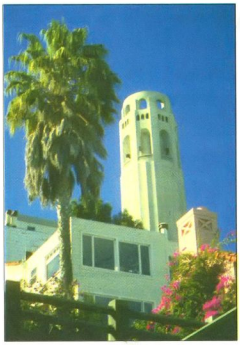


„Ein Mann hat einmal zu mir gesagt, daß man für ein gutes Chili con Carne eine Vielzahl an Zutaten benötigt. Man muß die Zutaten gut kennen und genau wissen, was herauskommt, wenn man sie miteinander vermischt. Man muß wissen, wie der Geschmack einer Zutat den Geschmack aller anderen beeinflußt. Es kommt kein gutes Chili dabei heraus, wenn viele Zutaten in einen Topf geworfen werden, in der Hoffnung, daß es die Menge macht. Irgend etwas wollte mir dieser Mann damit sagen, aber verdammt noch mal, ich habe keine Ahnung, was. Wo wir gerade von Chili sprechen, wann ist eigentlich die Mittagspause?"

Edward Oliverez,
Feuerwehrhauptmann

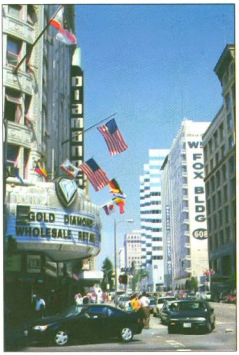
Funktionsweise und Strategien
Es gibt zahlreiche Faktoren, die das Gedeihen oder den Niedergang Ihrer Stadt beeinflussen: Darunter sind sowohl interne (die Struktur und Leistungsstärke Ihrer Stadt) als auch externe Faktoren (die regionale Wirtschaft, Katastrophen, etc.).

Zonen
Ihre Stadt ist in drei Hauptzonenarten aufgeteilt: Wohn-, Gewerbe- und Industriezonen. Diese Zonen repräsentieren die drei Grundpfeiler, auf denen eine Stadt errichtet wird: Bevölkerung, Industrie und Gewerbe. Alle drei sind notwendig, wenn eine Stadt wachsen und gedeihen soll.



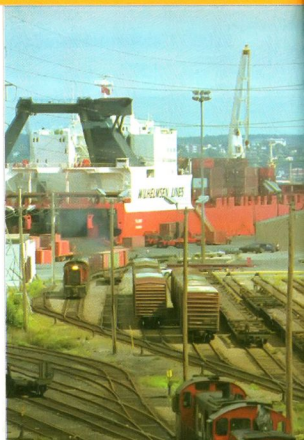
Wohnzonen sind die Gegenden, in denen die Sims leben. Hier bauen sie Häuser, Wohnungen und öffentliche Einrichtungen wie Kirchen und Schulen. Die Sims liefern die Arbeitskraft für die Gewerbe- und Industriezonen Ihrer Stadt.

Industriezonen sind die Standorte für Lagerhallen, Fabriken und andere unansehnliche und die Umwelt verschmutzende Strukturen, die auf die sie umgebenden Zonen negative Auswirkungen haben. Als eines der Hauptziele bei der Planung gilt es, diese Ärgernisse von den Gebieten fernzuhalten, in denen Menschen leben. In dieser Simulation repräsentieren die Industriezonen die „elementare" Produktion Ihrer Stadt. Hier hergestellte Waren werden außerhalb der Stadt auf dem „externen Markt" verkauft und schaffen auf diese Weise ein Einkommen für das zukünftige Wachstum der Stadt.

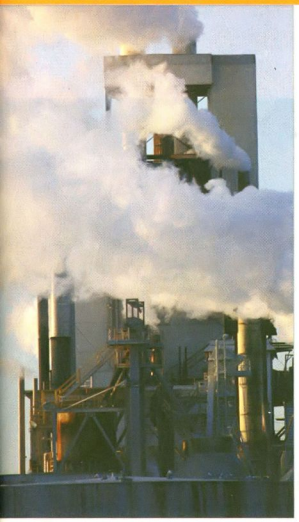


Gewerbezonen repräsentieren die Einzelhandelsgeschäfte und Dienstleistungen in Ihrer Stadt. Dazu zählen auch Tankstellen, Lebensmittelgeschäfte, Banken und Büros. Gewerbegebiete widmen sich in erster Linie der Produktion von Waren- und Dienstleistungen, die Ihre Stadt selbst benötigt. Dies nennt sich „nicht-elementare" Produktion oder Produktion für den „internen Markt".

Bevölkerung und Wohnsituation
Die Hauptfaktoren, die die Wohnbevölkerung kontrollieren, sind Geburtenraten, Verfügbarkeit von Arbeitsstellen und Wohnraum, Arbeitslosigkeit und die Lebensqualität in der Stadt. Unter Geburtenrate wird eigentlich eine Kombination von Geburtenrate (+) und Sterberate (–) verstanden. In SimCity ist die Geburtenrate immer positiv. Die Beschäftigungsrate ist das Verhältnis der momentanen Gewerbe- und Industriebevölkerung zur gesamten Wohnbevölkerung. Über den Daumen gepeilt, sollte die Gesamtzahl der Gewerbe- und Industriezonen in etwa der Zahl der Wohnzonen entsprechen.



Gibt es in Ihrer Stadt mehr Arbeitsstellen als Bewohner, dann werden dadurch neue Siedler angezogen. Verschlechtert sich der Arbeitsmarkt aufgrund einer lokalen Rezession, dann wandern Ihre Bürger auf der Suche nach Arbeit ab.
Wohnraum wird für die Bewohner in den Wohnzonen gebaut. Diese Zonen müssen mit Strom versorgt und durch Straßen oder Gleise mit den Arbeitsstellen verbunden sein. Es hängt vom Grundstückspreis und der Bevölkerungsdichte ab, welche Strukturen in den Wohnzonen gebaut werden.
Die Lebensqualität ist ein Maß für die verhältnismäßige Attraktivität, die den verschiedenen Orten einer Zone zugewiesen wird. Diese hängt von negativen Faktoren wie Umweltverschmutzung und Verbrechen und von positiven Faktoren wie Parks und leichtem Zugang ab.



Externer Markt und Industrie

Tausende von veränderlichen Faktoren wirken sich auf Ihre Stadt aus. Alle bis auf einen können durch Ihre Handlungen manipuliert werden. Der externe Markt, also die wirtschaftlichen Bedingungen außerhalb Ihrer



Stadt, wird durch die Simulation kontrolliert – Sie haben darauf keinerlei Einfluß. In vielerlei Hinsicht ist dieser externe Markt die eigentliche Quelle allen Wachstums der Stadt. Städte sind anfänglich meist Produktionszentren (Stahlstädte, Raffinerien, etc.), die der Nachfrage der Dienstleistungsbetriebe in den umgebenden Regionen nachkommen. Mit der Zeit beginnt der externe Markt das Wachstum der Region zu reflektieren, das in der Umgebung der Stadt stattfindet.

Mit dem externen Markt versucht auch die Industrie in Ihrer Stadt, sich auszudehnen. Dafür muß jedoch genügend Platz für ihre Erweiterung vorhanden sein (mehr Industriezonen) sowie ein ausreichender Pool an Arbeitskräften (mehr Wohnzonen).

Interner Markt – Gewerbe und Handel

Der interne Markt ist völlig abhängig von den Bedingungen in Ihrer Stadt. Die interne Produktion, durch Nachfrage aus den Gewerbezonen stimuliert, besteht aus allen Dingen, die in der Stadt gekauft und konsumiert werden. Lebensmittelgeschäfte, Tankstel-



len, Einzelhandelsgeschäfte, finanzielle Dienstleistungen, medizinische Versorgung etc. – alle benötigen eine in der Nähe ansässige Bevölkerung, die wiederum ihre Dienste benötigt. In SimCity bestimmt die Größe des internen Marktes, mit welcher Geschwindigkeit die Gewerbezonen sich entwickeln. Gewerbezonen benötigen eine ausreichende Menge in Zonen eingeteilten Bodens, auf dem die Betriebe bauen und arbeiten können, sowie eine ausreichend große Arbeiterschaft. Die in den Gewerbezonen gebauten Strukturen werden in erster Linie durch den Grundstückspreis und die Bevölkerungsdichte beeinflußt.

Gewerbezonen wachsen und entwickeln sich, um dem sich ausweitenden internen Markt ihre Dienste anzubieten. Das Wachstum des Gewerbes ist anfangs gewöhnlich verhältnismäßig langsam, wenn die Bevölkerung noch klein ist und nicht viel konsumiert. Mit dem Wachsen der Stadt beschleunigt sich auch das Wachstum des Gewerbes, und der Anteil des internen Marktes am Konsum der von der Stadt hergestellten Produkte steigt wesentlich an. Dieser Beschleunigungseffekt, wenn die externe/industrielle Produktion vom sich beschleunigenden internen/Gewerbesektor überholt wird, kann eine verschlafene Stadt mit 50.000 Einwohnern innerhalb von wenigen Jahren in eine blühende Hauptstadt mit 200.000 Einwohnern verwandeln.

Steuersatz

Der von Ihnen festgesetzte Steuersatz bestimmt die Höhe des städtischen Einkommens. Einmal im Jahr, wenn die Steuern eingezogen werden (Simulationszeit), erscheint das Budgetfenster, zeigt Ihnen die Daten zur finanziellen Situation Ihrer Stadt und gibt Ihnen Gelegenheit, die Sätze anzupassen. Die Simulation bestimmt die Höhe der Einnahmen, indem sie jede Zone aufgrund ihrer Grundstückspreise, dem momentanen Entwicklungsstand und dem aktuellen Steuersatz beurteilt.

Der Steuersatz hat umfassende Auswirkungen auf die Wachstumsrate Ihrer Stadt. Legen Sie einen niedrigen Steuersatz fest (0–4%), ist das Wachstum groß, das Einkommen der Stadt jedoch niedrig. Legen Sie einen hohen Steuersatz fest (10–20%), dann ist das Einkommen für den gegenwärtigen Zeitpunkt hoch, auf lange Sicht gesehen nimmt jedoch das Einkommen zusammen mit der Bevölkerungszahl ab. Das Steuereinkommen muß demnach hoch genug sein, um die Investition in neue Entwicklungen zu ermöglichen, jedoch auch niedrig genug, um die Bewohner und die Firmen nicht zu vertreiben. Haben Sie vor, mit Wachstumskontrollmaßnahmen zu experimentieren, dann kann ein hoher Steuersatz als ein Weg betrachtet werden, das Wachstum einer Stadt zu steuern.

Festlegung des Budgets

Die Festlegung des Budgets entscheidet über die Art des Wachstums Ihrer Stadt. Die Infrastrukturkosten der Stadt werden durch drei Abteilungen vertreten: die Polizei, die Feuerwehr und die Transportbetriebe. Für jede davon können die Geldmittel separat festgelegt werden. Alle drei Abteilungen fordern in jedem Jahr eine bestimmte Höhe an Geldern. Sie können alle oder auch nur einen Teil der geforderten Mittel bewilligen, in dem Versuch, Sicherheitsdenken und Budgeterwägungen gegeneinander abzuwägen.



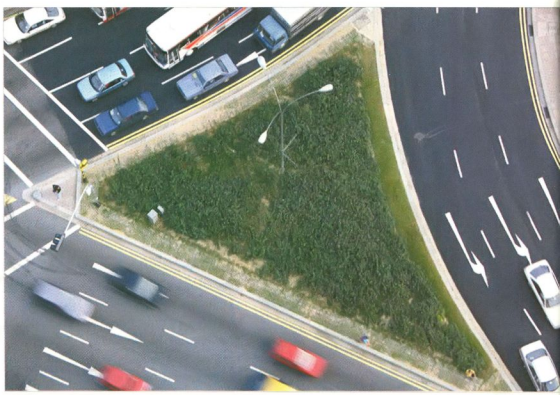
Polizeistationen

Polizeiwachen senken die Kriminalitätsrate in einem Gebiet. Der Leistungsradius Ihrer Polizeiwachen hängt von der Höhe der der Polizeiabteilung bewilligten Mittel ab.

Feuerwehrwachen

Feuerwehrwachen verhüten und löschen Brände. Die Höhe der bewilligten Gelder bestimmt den Leistungsradius einer Feuerwehrwache. Feuerwehrwachen löschen Brände innerhalb dieses Radius wesentlich schneller als außerhalb und verringern die Wahrscheinlichkeit, daß Brände ausbrechen.





Transportabteilung

Beim Bau von Straßen und Schienensystemen werden der Bau und der jährliche Unterhalt in Rechnung gestellt. Je größer das Transportnetzwerk, desto mehr Gelder müssen für dessen Unterhalt aufgebracht werden. Entscheiden Sie, keine Kosten zu zahlen, oder sind Sie nicht dazu in der Lage, dann verfallen die Straßen nach und nach und werden unbefahrbar. Die Unterhaltskosten für jedes Teilstück betragen:

Straße $1
Brücke $4
Schiene $4
Eisenbahntunnel $10

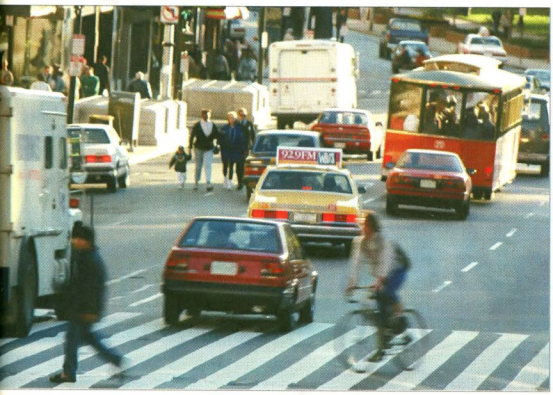
Strom

Erst elektrischer Strom ermöglicht die Existenz moderner Städte. Die wirksame und verläßliche Stromlieferung in alle Zonen ist das Ziel einer guten Energieverwaltung. Die Stromverbindungen des gesamten Stromnetzes Ihrer Stadt werden in regelmäßigen Abständen in der Simulation überprüft. Ist eine Zone durch andere Zonen oder durch Stromleitungen an ein Kraftwerk angeschlossen, dann wird sie als mit Strom versorgt betrachtet.



Zonen müssen an das Stromnetz angeschlossen sein, damit sie sich entwickeln können. Viele Dinge (z. B. Brände, Tornados, Erdbeben und Bulldozer) können Stromleitungen umwerfen und in Teilen der Stadt Stromausfälle verursachen. Die Entwicklung in vom Stromnetz abgeschnittenen Gebieten stagniert, und die Zone zerfällt zu ihrem ursprünglichen Zustand der Leere, wenn die Stromzufuhr nicht schnellstens wieder hergestellt wird.

Überflüssige Kraftwerke und Stromverbindungen machen Ihr Stromnetz verläßlicher, mehr Leitungen erhöhen jedoch die Konstruktionskosten und irgendwann auch den Bedarf an Kraftwerken.



Transport und Verkehr

Eines der wichtigsten Elemente einer Stadtstruktur ist das Transportnetzwerk. Es ermöglicht den Transport der Sims und der Güter in Ihrer Stadt. Straßen besetzen gewöhnlich zwischen 25 % und 40 % des Bodens in urbanen Gebieten. Der Verkehr auf diesen Straßen zeigt an, welche Abschnitte Ihres Straßensystems am meisten ausgelastet sind.

Bei jeder erzeugten Reise ist die Ursprungszone der Ausgangspunkt, dann führt sie die Straße entlang und endet in der Zielzone, wenn ein angemessener Zielort erreicht worden ist – andernfalls war die Reise erfolglos. Das Mißlingen einer Reise zeigt die Unzugänglichkeit einer Zone an und schränkt deren Wachstumsmöglichkeiten ein.

Zusätzlicher Verkehr wird durch zum Einkauf, zu Freizeiteinrichtungen etc. fahrende Bewohner erzeugt. Bei der Verkehrsanalyse überprüft der Simulator die folgenden Reiserouten:

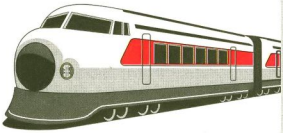
Ausgangsort	ZIELORT
Wohnzonen	Gewerbe- und Industriezonen
Gewerbezonen	Wohn- und Industriezonen
Industriezonen	Wohnzonen
diverse Zonen	Stadion, Hafen etc.

Starten die Sims eine Fahrt in der Ausgangszone, dann gibt es eine begrenzte Reisereichweite, innerhalb derer sie einen Zielort finden können. Hohes Verkehrsaufkommen vermindert die Reisereichweite. Ist die Zone des Zielortes in zu großer Entfernung, dann war die Reise erfolglos. Wiederholt erfolglose Reisen veranlassen die Sims, aus der Ausgangszone fortzuziehen.

Jede Straße kann nur eine bestimmte Stärke des Verkehrsaufkommens verkraften. Wird diese überschritten, dann entstehen Verkehrsstaus. Staus verringern die Verkehrsaufnahmefähigkeit einer Straße dramatisch, verschlimmern das Problem und frustrieren die Fahrer. Verkehrsbedingungen sind stark schwankend. Vermeiden Sie Verkehrsprobleme, indem Sie verschiedene Wege bauen, die andere Straße entlasten. Eine Straße muß an eine Zone angrenzen, damit die Zone als mit dem Verkehrssystem verbunden gelten kann. Zonen leiten Verkehr nicht wie Strom weiter.

HINWEIS

In SimCity gibt es jeweils nur einen animierten Eisenbahnwagen, der nicht unbedingt alle Gleisabschnitte abdeckt. Das heißt jedoch nicht, daß die andern Gleise außer Betrieb sind. Auch hier werden die Sims transportiert, nur eben ohne Animation.



Umweltverschmutzung

Die Umweltverschmutzungslevels unterliegen in allen Stadtgebieten einer ständigen Kontrolle. Dabei handelt es sich um einen allgemeinen Ärgernislevel, wozu Luft- und Wasserverschmutzung, Lärm, Giftabfälle etc. zählen. Umweltverschmutzung wirkt sich auf das Wachstum der Wohngebiete negativ aus.



Die Hauptursache der Verschmutzung sind Industriezonen, Kohlekraftwerke und Häfen. Der von einer Industriezone verursachte Verschmutzungsgrad steigt mit dem Grad ihres Wachstums. Verkehr ist die zweite Ursache der Umweltverschmutzung. Die Mittel zur Bekämpfung des Verschmutzungsgrades sind leider begrenzt. Das Eindämmen des Verkehrsaufkommens, die Einschränkung industrieller Entwicklung und die Fernhaltung der Verschmutzung von den Wohngebieten sind jedoch schon hilfreiche Maßnahmen.

Kriminalität

Die Kriminalitätsraten werden durch die Bevölkerungsdichte, Entfernung und Finanzierung der nächsten Polizeiwache sowie durch die Grundstückspreise beeinflußt. Mit steigen-



der Bevölkerungsdichte in einem Gebiet steigt auch die Zahl der begangenen Verbrechen. Die Kriminalität verschlimmert sich auch in Gebieten mit niedrigen Grundstückspreisen.

Die wirksamste Weise, hohe Kriminalitätsraten anzugehen, besteht in der Einrichtung einer Polizeiwache im betroffenen Gebiet. Je nach Höhe der bewilligten Mittel senkt die Polizeiwache die Kriminalitätsrate in ihrer Einflußsphäre. Als Langzeitmaßnahme eignet sich die Anhebung der Grundstückspreise im betroffenen Gebiet. Eine Möglichkeit dazu ist der Abbau und erneute Aufbau einer Zone (Stadtsanierung).

Grundstückspreise

Der Grundstückspreis zählt zu den grundlegendsten Aspekten urbaner Struktur. Die Grundstückspreise in einem Gebiet bestimmen, wie es ge-



nutzt wird. In dieser Simulation beruht der Grundstückspreis eines Gebietes auf Gelände, Zugänglichkeit, Umweltverschmutzung und der Entfernung zur Innenstadt.

Je länger der Arbeitsweg der Bewohner, desto niedriger ist der Grundstückspreis an ihrem Wohnort, was zum Teil auf die Transportkosten zurückzuführen ist. Der Wert der Gewerbegebiete hängt in hohem Maße von der Zugänglichkeit ab. Die Grundstückspreise werden auch durch das umgebende Gelände beeinflußt. Befindet sich Land in der Nähe von Gewässern, Bäumen oder Parks, dann steigt sein Wert. Durch die kreative Anordnung der Zonen mit dem Bulldozer inmitten des Geländes kann dieser naturgegebene Vorteil hervorragend genutzt werden.



Bedeutende Bürger der Stadt

Die Amtswürde des Bürgermeisters von SimCity (oder einer beliebigen anderen Stadt) zu tragen, kann sich beizeiten als ausnehmend einsamer Beruf erweisen. Glücklicherweise gibt es jedoch in SimCity genügend bedeutende Bürger und Autoritäten, die Ihnen bei Ihrer Arbeit zur Seite stehen können. Hier finden Sie deren Kurzbiographien:

Carol Davenport, 36, wurde zur Nachrichtensprecherin der *SimCity Action News* ernannt. Sie war für zwei Jahre als Nachrichtenkorrespondentin beim *Sim-Nachrichtenspiegel* tätig. Davor leitete Sie *Guten Morgen SimLand* als zweite Moderatorin. Ferner produzierte sie *Zu Haus*, eine kurzweilige Kabelshow über das Leben in SimLand.



„Bricht eine Katastrophe herein, über die die Sims informiert werden müssen, dann ist Carol Davenport immer zur Stelle", so Stan Smiley, Geschäftsführer von *SimCity Action News*. „Seit über zehn Jahren hat sie die Zuschauer mit ausgezeichneten, ehrlichen Nachrichten versorgt." Miss Davenport besitzt Abschlüsse in Publizistik und Kommunikationswissenschaften von der Columbus Medienhochschule.



John P. Ferguson, 49, wurde zum Polizeichef von SimCity ernannt. Zusätzlich zu seiner neuen Stellung unterstehen ihm die langfristige Planung und das Budget der Abteilung.



Ferguson besitzt hervorragende Organisations- und Rekrutierungsfähigkeiten und erhält die Ausbildung und die Disziplin der Polizei dieser Stadt aufrecht. Polizeichef Ferguson erstattet dem Oberstadtdirektor Bericht und wird auch den Bürgermeister der Stadt mit häufigen Berichten über die neuesten Vorkommnisse versorgen.

„Polizeichef Ferguson kommt mit über 20 Jahren Erfahrung nach SimCity", so Bürgermeister Sisinds. „Seine Kenntnis der Polizei und seine Besorgnis um die Sicherheit der Sims machen ihn zu einem wertvollen Mitglied des SimCity-Teams."
Vor Antritt dieser Stellung diente Polizeichef Ferguson fünf Jahre lang als Polizeihauptmann in Detroit, Michigan. Seit über 15 Jahren steht er im Dienst der Polizei von SimCity.

Edward Oliverez, 38, wurde zum Feuerwehrhauptmann von SimCity ernannt. Er wird die Aufgaben der Planung, der Organisation, Leitung und Rekrutierung, der Ausbildung und Disziplinierung der Feuerwehrmänner der Stadt übernehmen. Ferner ist er der neue Verantwortliche für die langfristige Planung und das Budget zur Verhütung von Bränden in der Stadt.
„Feuerwehrhauptmann Ed ist ein Experte auf den Gebieten der Brandvorbeugung, der Stadtplanung und der Katastrophenhilfe", so Bürgermeister Sisinds. „Sein praxisorientierter Ansatz sowie sein zupackender Führungsstil machen ihn zu einer wertvollen Stütze im Bemühen um das Wachstum von SimCity."



Feuerwehrhauptmann Oliverez diente sieben Jahre lang als Vormann bei der Feuerwehr der Stadt Inferno in Tower Falls County und war davor für zehn Jahre als Feuerwehrmann tätig. Oliverez besitzt Abschlüsse der Universität Tower Falls in Brandwissenschaften und Politik und Verwaltung.

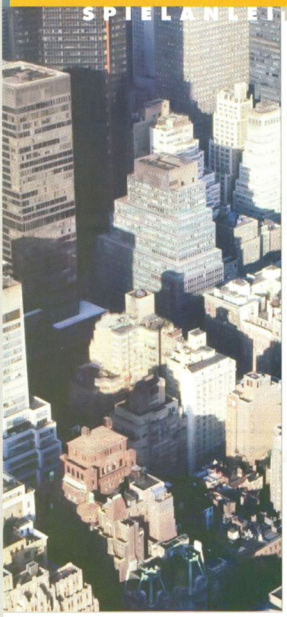












Walter B. Goode, *57*, wurde zum Transportbeauftragten von SimCity ernannt. Seiner Verantwortung untersteht die Planung der Straßen, Buslinien, Schienenwege und Autobahnen. Ferner beaufsichtigt er die Entwicklung des SimCity-Flughafens und

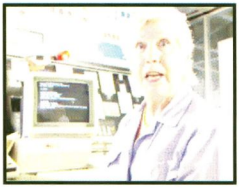


des Hafens. Mr. Goode ist ein direkter Untergebener des Oberstadtdirektors. Auch der Bürgermeister wird häufig direkt mit aktuellen Berichten über die Transportprobleme versorgt.

„Mr. Goode blickt auf 25 Jahre Erfahrung in der Einrichtung von Transportsystemen zurück", so Bürgermeister Sisinds. „In dem Rahmen, wie die Stadt wächst, erhalten die Sims nach und nach leistungsfähige zugängliche Straßen und Schienensysteme."

Vor seiner jetzigen Stelle war Mr. Goode Vorstand der städtischen Abteilung für das Ingenieurswesen in Larue, Pennsylvania. Ferner diente er im Ausschuß des Transportentwicklungsteams, das zur Lösung der Verkehrskrise in Bern, Schweiz, beitrug.

Carola Davies, *50*, wurde vom Rat der Stadt SimCity zur Beauftragten der Versorgungswerke ernannt. Zu ihren Aufgaben zählt die Aufstellung eines Regelwerkes und die Entscheidung über eine Politik für SimCitys Kraftwerke. Ferner überwacht sie die Steuersatzstrukturen und die langfristige Planung der Stromversorgung und erarbeitet mit dem Geschäftsführer der allgemeinen Versorgungseinrichtungen Richtlinien für den Not-



fall und Vorbeugungsmaßnahmen. Sie untersteht direkt dem Bürgermeister.

„Mrs. Davies umfangreiches Wissen über die Funktionsweise von Kraftwerken und elektrischen Stromnetzen macht sie zu einem wertvollen Mitglied des SimCity-Teams", so Bürgermeister Sisinds. „Ihr Augenmerk für Sicherheit und Vorbeugung sichert das Gedeihen dieser Stadt."

Vor ihrer jetzigen Position diente Mrs. Davies als Vizepräsidentin in der Planung von RowChemicals in Simwhere, Massachusetts. Sie war fünf Jahre als Mitglied des Stadtrates von Simwhere tätig und besitzt einen akademischen Grad der Universität Boston.

SimCity hat **Shiela Chen,** *34*, in die Stellung der Oberstadtdirektorin erhoben. Mrs. Chen arbeitet mit dem Bürgermeister, dem Polizeichef, dem



Feuerwehrhauptmann, dem Transportbeauftragten und der Beauftragten der Versorgungswerke zusammen, um SimCitys Wohn-, Gewerbe- und Industriezonen zu planen. Es liegt ebenfalls in ihrer Verantwortung, alle SimCity betreffenden Informationen an die lokalen Medien weiterzureichen. Sie ist direkt dem Bürgermeister unterstellt.

„Dank Mrs. Chens umfassender Kenntnis der Mechanismen, mit denen eine Stadt arbeitet, hat sie den Finger immer am Puls der Zeit von SimCity", so Bürgermeister Sisinds. „Ihre Erfahrungen mit der Geschäftswelt und dem Handel sowie ihr leidenschaftlicher Einsatz beim Aufbau einer festen Gemeinschaft machen sie zu einem wertvollen Mitglied unseres Teams."

Vor dem Antritt dieser Stellung war Mrs. Chen sechs Jahre lang als stellvertretende Oberstadtdirektorin in Dullsville, Arkansas tätig. Sie ist Doktorin der Soziologie und hat ein Diplom in Betriebswirtschaft von der Universität zu SimDull in Arkansas. Hören Sie auf ihre Tips...

© 1994 Interplay Productions © 1989–1993 Sim-Business und Will Wright. Alle Rechte weltweit vorbehalten. SimCity ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sim-Business/Maxis.
Für diese Ausgabe bearbeitet von Karsten Hohage.
Diese Anleitung darf ohne schriftliche Genehmigung von Interplay weder ganz noch teilweise kopiert, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in ein maschinenlesbares Format übertragen werden.

Die Geschichte der Stadt und der Städteplanung



Das Ziel von SIM CITY ist bekanntlich eine funktionierende Stadt, deren Verwaltung die Bedürfnisse ihrer Einwohner erfüllt. Doch was ist eigentlich eine Stadt? „Städte sind physische Artefakte, die in eine schon vorhandene natürliche Welt hinein gesetzt werden." Hätten Sie's gewußt? Sicher, der Satz klingt wie eine Binsenweisheit, doch was sein Autor Cliff Ellis aus ihm folgert, hat es in sich: Wie geht ein Städtebauer mit den natürlichen Gegebenheiten um? Welche Bauform ist wo am geeignetsten? Wo sind historische Beispiele dafür zu finden? Welche Fehler wurden bei historischen Stadtgründungen begangen, und wie sind sie zu vermeiden? Wozu sind Städte überhaupt gut, und wie sind sie entstanden?
Ein Programm, das Schülern und selbst Studenten als Lehrmaterial dient, kann natürlich nicht ausschließlich auf der Phantasie seiner Entwickler beruhen. Die Schöpfer von SIM CITY haben sich gründlich mit der Geschichte der Stadtplanung auseinandergesetzt, und Clifford Ellis hat einige Ergebnisse dieser Arbeit in einem Anhang zum Handbuch zusammengefaßt.

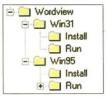
Da diese Abhandlung zwar interessant, aber für die Beherrschung des Spiels nicht notwendig ist, haben wir auf den Abdruck im Heft verzichtet, um Heftumfang und Herstellungskosten im Rahmen zu halten. Das heißt aber nicht, daß der Text unwichtig wäre; im Gegenteil empfehlen wir seine Lektüre dringend, denn wer mehr über den historischen Hintergrund weiß, wird auch die Simulation besser verstehen können. Deshalb haben wir den Abschnitt in einigen gängigen Dateiformaten mit auf die CD-ROM gebrannt. Sie finden die Dokumente im Verzeichnis \MANUAL in folgenden Formaten:

Word für Windows 6.0/7.0	**STADT.DOC**
Word für Windows 2.0	**STADTWW2.DOC**
Windows Write	**STADT.WRI**
ASCII-Text	**STADT.TXT**

Wer Word für Windows besitzt, sollte eins der Dokumente im zugehörigen Format öffnen, dann kommt er in den Genuß der vollständigen Formatierung, einschließlich Titelgrafik, Seitenzählung und Kopfzeilen. Das Windows-Zubehör Write oder Wordpad kann einen Großteil dieser Formatierung nicht darstellen, und die ASCII-Version schließlich kann zwar mit jeder Textverarbeitung geöffnet werden, enthält aber nur den reinen Text. Viele Textverarbeitungen können das Winword- oder wenigstens das Write-Format importieren – nutzen Sie diese Möglichkeit, oder greifen Sie auf den Microsoft-Viewer zurück:

Der Word-Viewer

Mit Hilfe dieses Freeware-Programms von Microsoft können Sie das Word-Dokument auch ohne WinWord nutzen. Sie finden es im Verzeichnis \WORDVIEW auf der CD-ROM, in einer 32-Bit-Version für Windows 95 oder NT und in einer 16-Bit-Version für Windows 3.1. Beide Versionen öffnen und drucken Word-Dateien ohne Verluste, sind kostenlos und verpflichten zu nichts – bearbeiten können Sie die Texte damit allerdings nicht. In beiden Fällen haben Sie die Wahl, ob Sie den Viewer dauerhaft auf Ihrem System installieren oder direkt von der CD-ROM benutzen wollen. Eine lauffähige Version finden Sie jeweils im Unterverzeichnis RUN. Dort brauchen Sie nur auf WORDVIEW.EXE doppelzuklicken und nach dem Programmstart mittels der Standard-Windowsmenüs die Datei zu öffnen.



Hier finden Sie die verschiedenen Versionen des Word-Viewers

Wollen Sie den Viewer auf der Festplatte installieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

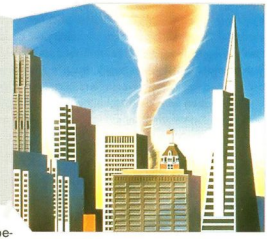
Win 95 oder NT: Wechseln Sie ins Unterverzeichnis WIN95\INSTALL, klicken Sie auf die Datei WD95VGER.EXE doppelt und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms!

Windows 3.1: Kopieren Sie den Inhalt des Unterverzeichnisses WIN31\INSTALL in ein beliebiges, leeres Verzeichnis Ihrer Festplatte (z.B. C:\WORDVIEW) und starten Sie dort die Datei WV.EXE. Es handelt sich um ein selbstentpackendes Archiv, das den Wordviewer im gleichen Verzeichnis installiert. Danach können Sie die Datei WV.EXE wieder von der Festplatte löschen. Weitere Hinweise finden Sie in der Textdatei INSTALL.TXT im gleichen Verzeichnis.

HINWEIS Falls die Installation des Viewers abbricht oder beim Start die Meldung erscheint: „There is not enough memory to start Word Viewer", arbeitet Ihr System vermutlich mit OLE 2.0 oder älter. Die benötigte Version 2.03 wird in Form der Datei WW1116.EXE mitgeliefert. Es handelt sich um ein ein selbstentpackendes Archiv. Entpacken Sie es auf die gleiche Weise wie den Viewer selbst, und doppelklicken Sie anschliessend auf SETUP.EXE.

Der Weg nach Metropolis

Ausgehend von den Verkaufszahlen gibt es über fünf Millionen legale SimCity-Spieler auf der Welt, von den illegalen wollen wir lieber schweigen. Entsprechend groß ist die Menge an Tips, Tricks und Cheats. Eine Auswahl der schnellsten Wege zum reichen und beliebten Bürgermeister haben wir für Sie zusammengestellt.



Einige allgemeine Spieltips gibt bereits das Handbuch des Spiels. Im Heft finden Sie diese „offiziellen Tips" in den Kapiteln *Wie wächst eine Stadt?* (Seite 33) und *In SimCity* (Seite 35). Die folgenden Vorgehensweisen sind dagegen zum größten Teil nicht vom Hersteller vorgesehen.

Der Transporttrick

Der Simulator macht gegenüber der Realität zwei winzige Fehler, die Sie ausnützen können:

1) Straßen, die von Stromleitungen überquert werden, verfallen nicht.
2) Jede Zone, die Kontakt mit einem Straßenstück hat, wird als an das Verkehrssystem angebunden betrachtet – gleichgültig, ob die Straße irgendwo hinführt oder im Nichts endet.

Sie können also die Kosten für das Beförderungsbudget vollständig einsparen. Setzen Sie gleich zu Anfang eines Spiels das Budget für den Transport auf 0%. Beim Bau Ihrer Stadt setzen sie dann neben jede Zone nur ein einziges Stück Straße, das keinerlei weitere Verbindung haben muß. Über dieses Straßenstück spannen Sie eine Stromleitung – fertig.

Wenn Sie den Transporttrick benutzen, haben Sie keine Beförderungskosten mehr, bekommen keine Verkehrsprobleme und haben auch noch weniger Umweltverschmutzung. In einigen Szenarien ist dieser Trick fast Ihre einzige Chance.

Szenarien

Dullsville

Mit dem Transporttrick sollte es nicht allzu schwer sein, es in 30 Jahren auf 100000 Einwohner zu bringen.

San Francisco

Es gibt keine Möglichkeit, das Erdbeben zu verhindern. Halten Sie das Spiel direkt nach dem Beben an (Taste: „0" sprich „Null") und lokalisieren Sie die Feuer. Zerstören Sie brennende Zonen, ziehen Sie Schneisen um die Brände und setzen Sie vielleicht ein paar neue Feuerwehrwachen. Nachdem die Feuer gelöscht sind, entledigen Sie sich beim Neubau der überflüssigen Straßen.

Hamburg

Schalten Sie die Option *Ständige Animation* aus. Sobald Sie an den Ort einer Explosion gerufen werden, pausieren Sie das Spiel, bevor die Explosionsanimation beendet ist. Reißen Sie die getroffene Zone ab und ziehen Sie eine Feuerschneise um den Brandherd. Nach dem Bombenangriff sollten auf diese Art keine Feuer mehr brennen, und Sie können Hamburg wieder aufbauen.

Bern



Entweder Sie versuchen ernsthaft, Berns Probleme zu lösen, oder Sie setzen am Anfang des Spiels das Beförderungsbudget auf Null und lassen es dann einfach laufen. Dadurch werden Sie das Spiel nach dem Prinzip des Transporttricks gewinnen.

Tokyo

Planieren Sie dem Monsterchen einen Weg durch die Stadt, um es daran zu hindern, Zonen explodieren zu lassen. Danach sollten Sie ohne Behinderung durch Feuer wieder aufbauen können.

Detroit



Setzen Sie, wie in Bern, das Beförderungsbudget auf 0%. Benutzen Sie das gesparte Geld, um Polizeistationen und Parks zu bauen.

Boston



Halten Sie gleich zu Beginn das Spiel an und plazieren Sie ein Atomkraftwerk im äußersten Norden der Karte, außerhalb der Stadt. Lassen Sie das Spiel weiterlaufen und freuen Sie sich, daß der neue Reaktor explodiert und nicht der in der Innenstadt.

Rio de Janeiro

Halten Sie das Spiel an und planieren Sie die Küstenlinien. Das Ausmaß der Überschwemmungen wird dadurch reduziert. Diese Stadt benötigt aber auch weitere Eingriffe: Reißen Sie überflüssige Straßen und Schienen ab, dann sollte es keine Probleme mehr geben.

Überlappende Zonen

Zonen lassen sich nach ihrer Einteilung wieder teilweise abreißen und mit anderen überlappen. Die Zonen verlieren dabei keine Leistungsfähigkeit, egal wieviel man noch von ihnen sehen kann. Sie können das tun, um einfach nur Platz zu sparen, sollten aber bedenken, daß Wohnzonen sich nicht vollständig entwickeln, wenn Sie nur teilweise auf der Karte verbleiben. Sie können aber auch gezielt ganz bestimmte Überlappungen konstruieren.

Allgemein



Haben Sie eine Zone, gleich welcher Art, eingeteilt, dann können Sie von dieser beliebig viel planieren, so lange Sie das zentrale Feld nicht antasten. Den frei gewordenen Platz können sie mit einer anderen Zone überbauen.

Mehr Geld



Neben dem Cheat auf der folgenden Seite existiert auch eine Möglichkeit, während des Spiels mehr Geld zu bekommen. Halten Sie bei laufendem Spiel die SHIFT-Taste gedrückt und tippen Sie „FUND" ein. Spätestens nach dem fünften Mal führt das allerdings zu einem Erdbeben. Benutzen Sie diese Methode also, wenn Sie noch nichts gebaut haben oder verfahren Sie wie folgt:

Halten sie das Spiel an, tippen „FUND" ein, sooft Sie möchten, und speichern das Spiel ab. Lassen Sie das Spiel weiterlaufen, bekommen Sie das Erdbeben, laden Sie es aber neu, bleibt es aus.

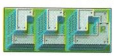


Es empfiehlt sich, für den Bau einer Überlappung das Spiel anzuhalten.

Wohnzonen



Überlappen sich zwei Wohnzonen, entwickelt sich nur die obere vollständig. Die zuerst gebaute, teilweise planierte, untere bleibt auf dem Stadium *„einzelne Häuser"* stehen.
Warten Sie ab, bis die obere Zone voll enwickelt ist (*Dichte: Hoch*) und pausieren dann das Spiel. Reißen Sie jetzt die untere, stagnierende Zone ab, wobei auch der unterbaute Teil der oberen Zone verschwindet. An die gleiche Stelle wie die eben abgerissene Zone setzen Sie nun eine neue Wohnzone, die so zur oberen wird und sich daher jetzt auch voll

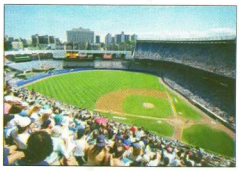


entwickeln kann. Nur so erhalten Sie zwei (oder mehr) optimal ausgelastete, sich überlappende Wohnzonen.

Andere Zonen



Alle Zonen außer Wohnzonen lassen sich beliebig überlappen, ohne in ihrer Entwicklung begrenzt zu werden. Das gilt auch für Polizei, Feuerwehr, Stadien etc. Bei Industriezonen gibt es noch einen besonderen Effekt: Ist eine Industriezone teilweise von einer anderen



Zone verdeckt, behält sie ihre Leistungsfähigkeit, verursacht aber weniger Umweltverschmutzung. Problematisch ist dabei nur, daß Industriezonen sich regenerieren und daher sozusagen durch die verdeckende Zone „hindurchwachsen". Diesen Effekt können Sie umgehen, indem Sie Industriezonen mit Stadien überlappen, die regenerieren sich nämlich noch schneller.

GELD oder LEBEN

Fast wie im richtigen Leben: Das Stadtoberhaupt strotzt vor hervorragenden Ideen, wie er seiner Gemeinde Gutes tun könnte, doch immer wieder stößt er auf ein entscheidendes Hindernis – die allgemeine Finanznot. Die Stadtkassen leiden unter chronischer Schwindsucht, statt der erhofften Wohltaten regnet es Steuererhöhungen, die Bürger werden unzufrieden und schließlich ernsthaft sauer, der Stuhl des Bürgermeisters beginnt zu wackeln...

Stop! Wer wird sich schon um Geld sorgen – zumindest in SIM CITY hat das keiner nötig, denn wie immer haben wir weder Mühen noch Kosten gescheut, um zu jedem Problem auch eine Lösung anbieten zu können. Das Zaubermittel gegen Haushaltslöcher heißt bekanntlich Finanzspritze, und genau die können Sie Ihrer Stadt mit Hilfe des *Sim City Savegame Editors* verpassen. Die Anwendung ist denkbar einfach:

1. Kopieren Sie aus dem Verzeichnis SIMCEDIT der Heft-CD die Datei SIMC-EDT.EXE ins Spielverzeichnis.

2. Wechseln Sie in dieses Verzeichnis (Standard: C:\SIMCITY) und geben Sie *SIMC-EDT* ein (unter Win 95 doppelklicken Sie auf SIMC-EDT.EXE)

3. Geben Sie im folgenden Dialogfeld den Namen der Stadt an, über die der Segen hereinbrechen soll, gefolgt von der Summe. Nicht zu gierig, sonst wird die Zahl plötzlich negativ! Bestätigen Sie mit Return und beantworten die Abfrage mit (Y)es.

Das war's schon. Danach wird Ihre einzige Sorge sein, wie Sie die ganze Kohle verprassen, denn im Gegensatz zum richtigen Leben kann ein SIM Bürgermeister nicht mit der Stadtkasse durchbrennen.

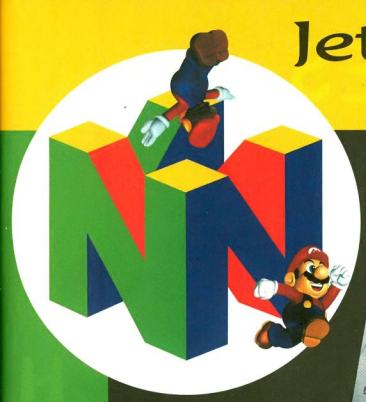
```
SimCity Classic Savegame Editor v1.0
by Vulcan :>

Enter city to edit (No Wildcards!!) isanfran .CTY
Original amount of money = $1000000
Enter the desired amount = $_

CAUTION : THE ultimate highest amount of money you can get is 2147483647,
anything higher than that will become negative...
```




Jetzt im Handel!
64 power



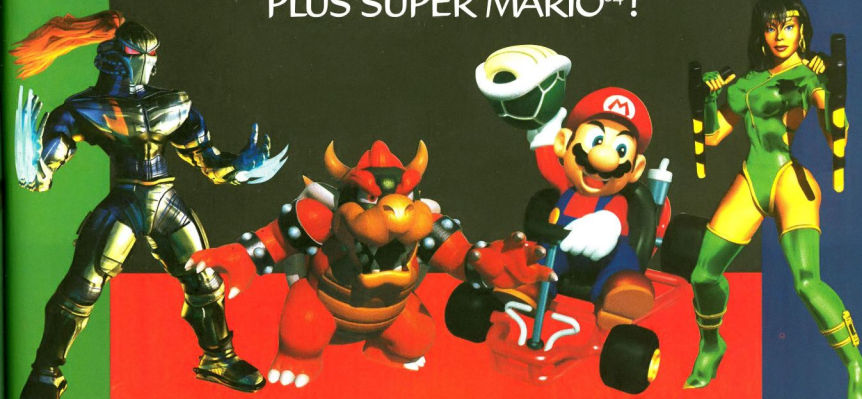


Mit SUPER Wettbewerb

NINTENDOS NEUE SUPERKONSOLE KANN SCHON BALD DIR GEHÖREN!



GEWINNE 1 VON 5 NINTENDO64 PLUS SUPER MARIO64 !



EIN NEUES GESICHT...

...UND NOCH MEHR POWER!



NASCAR® RACING
+ TRACKS PACK
"Eine Rennsimulation der Extra-Klasse"



KING'S QUEST 7
"Einer der großartigsten Vertreter des Genre Fantasy-Abenteuer"



LEISURE SUIT LARRY 6



OUTPOST



SPACE QUEST 6



THE LAST DYNASTY

- 8 NEUE SIERRA-TOPSELLER ZUM BUDGET-PREIS!

Ab DM 19,95

unverbindl. Preisempfehlung



SHIVERS



TORIN'S PASSAGE

SierraOriginals

DIE GRÖSSTEN HITS ZUM KLEINSTEN PREIS

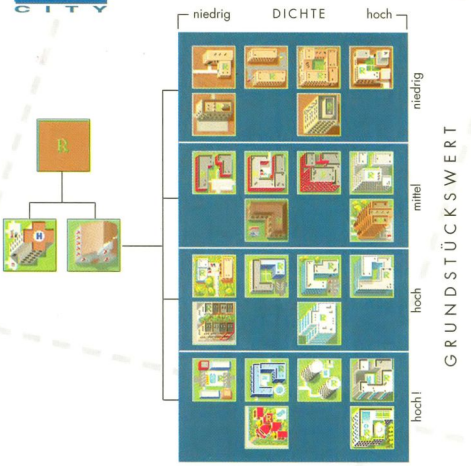
Funktionsschemata der Simulation

Stadtdynamikkarte

Die Stadtdynamikkarte listet die Faktoren des Stadtlebens und -wachstums auf und zeigt, wie diese zusammenhängen. In Form einer Tabelle finden Sie hier alle Faktoren auf einer Achse und die von ihnen beeinflußten Werte und Raten auf der anderen. Sie können ablesen, welcher Faktor welche Rate erhöht oder senkt. Es kann dabei auch gegenseitige Einwirkungen geben. Eine Erhöhung muß nicht immer positiv sein. So ist ein hoher Grundstückswert natürlich gut, eine hohe Verkehrsdichte nicht unbedingt. Lassen Sie sich von dieser Karte beim Entwurf Ihrer Stadt anleiten. Mit Hilfe dieses Schemas können Sie Lösungen für die Probleme und Beschwerden der Sims entwickeln. Bedenken Sie aber, daß auch hier nicht alle Vorgänge dargestellt sind. Es fehlt z.B. der Faktor der externen Märkte, den das Spiel bestimmt, und der Wert „Erreichbarkeit". Manche Faktoren haben keinen direkten aber einen indirekten Zusammenhang; so erhöhen Straßen den fehlenden Wert der Erreichbarkeit, darüber die Zonenbevölkerung, bis zu einem gewissen Grad der Verkehrsdichte den Grundstückswert und im Endeffekt Ihre Einnahmen. Dies ist jedoch in einem einfachen Schaubild nicht mehr darstellbar. Lassen Sie sich also nicht verwirren, wenn es im Schema so erscheint, als würden Straßen nichts tun, als Ihre Kosten zu erhöhen.

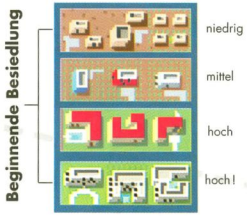


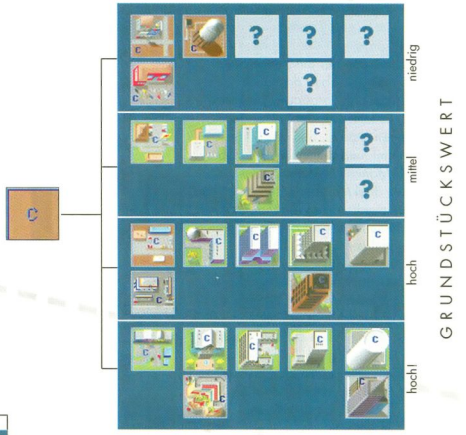
Zonenentwicklungskarte
Die Zonenentwicklungskarte zeigt die diversen Entwicklungs- und Verfallsniveaus der Wohn-, Gewerbe- und Industriezonen. Das Entwicklungsniveau hängt vom Grundstückspreis (Wert) und von der Bevölkerungsdichte (Dichte) ab.

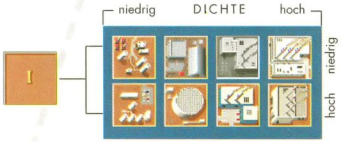


HINWEIS

Sie werden feststellen, daß auf den Tafeln sechs Abbildungen von Gewerbezonen fehlen. Wir konnten die *gutbesuchten Läden in miesen Gegenden* leider nicht reproduzieren. Vielleicht schaffen Sie es ja...





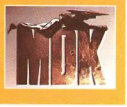




HIER KOMMT KURT



Du mußt jetzt sehr stark sein. Vor Dir liegt eine Mission, die eher Action erfordert als Verhandlungen. Also gut, nur Action und keine Verhandlungen. Diese Aliens da unten verfolgen ihre Ziele rücksichtslos und mähen alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt.



...so die aufmunternden Worte von Dr. Fluke Hawkins, wahnsinniger Wissenschaftler und Waffenentwickler, an Kurt Hectic, Weltretter und Held von MDK. In diesem Bunde der Dritte ist Bones, ein von Dr. Hawkins konstruierter, sechsbeiniger und hochintelligenter Hund, der sich zu einem hervorragenden Bomberpiloten entwickelt hat.

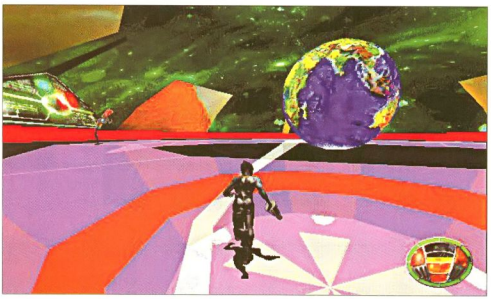
Die Story von MDK nimmt sich also selbst nicht ganz ernst. Jeder andere Aspekt des 3D-Action-Games von *Shiny Entertainment* (bekanntgeworden durch Earthworm Jim) ist aber durchaus ernstzunehmen – Grafik, Spielkonzept und die gelungene Mischung aus knallharter Action und mörderisch guten Gags setzen neue Standards im Genre. Ein rundum gelungenes Spiel – wenn da nicht die (fast) fehlende Speicherfunktion wäre... doch dazu später mehr.

Riders on the Stream

Kurt, Dr. Hawkins und Bones kehren nach jahrelangen Experimenten im Weltall zur Erde zurück, um festzustellen, daß der blaue Planet vom intergalaktischen Schurken Gunter Glut besetzt wurde. Seine Androidenarmee, die Streamriders, bewegt sich entlang riesiger Energieströme durchs Universum. Lukrative Planeten beuten sie mit monströsen Minenfahrzeugen, sogenannten „Minecrawlers", aus. Von der Oberfläche eines Planeten bleibt danach nicht viel übrig. Also zwängt Dr. Hawkins Kurt in einen hautengen Spezialanzug, drückt ihm eine Waffe in die Hand und wirft ihn über dem nächsten Minecrawler aus dem Raumschiff. Der Spieler findet sich zu Beginn einer Mission auf dem Weg zu einer Minenstadt der Fieslinge wieder – im freien Fall. Während des Anflugs gilt es, einem Radarstrahl auszuweichen und gleichzeitig erste Powerups einzusammeln. Nach diesem einfachen Eingangsspielchen landet Kurt in einer SVGA-Phantasiewelt, deren bizarres Design von Alien-Erfinder Giger stammen könnte. Fremdartig schön und düster ist es auf einem Minecrawler, selbst beim Blick über die Mauern bieten sich schaurig schöne Bilder, untermalt von orchestralen Soundtracks, die im Stil zwischen Star Wars und James Bond variieren. Kurt bleibt übrigens im Bild, denn gespielt wird, außer im Sniper-Modus (s.u.), aus einer Verfolgerperspektive.



Die Grafik setzt sich aus Bitmap-Hintergründen, Polygongrafiken für Objekte und Gegner und dem per Motion-Capturing animierten Sprite von Kurt zusammen. Alles ist perfekt ineinander integriert, der Polygonaufbau der Gegner wird erst bei genauem Hinsehen erkennbar. An einigen Stellen sind großflächige, untexturierte Polygone eingebaut, sie sind aber so geschickt in plötzlich auftauchende, kinderzimmerartige Räume integriert, daß kein Eindruck mangelnden Details aufkommt; eher wird die bizarr-spannende bis komische Atmosphäre des Spiels noch unterstützt.



Größer, schneller, weiter

Das Team von Shiny hat MDK mit (fast) allem ausgestattet, was ein Klassespiel ausmacht. MDK läuft unter Windows 95 oder unter DOS, zwei

!! SUPER–ANGEBOT !!

DM 30

Aller guten Dinge sind

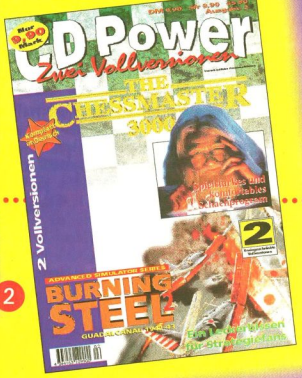
3



1

Brandaktuelle Tests, starke Hintergrundberichte und heiße Infos, dazu die CD-ROM mit jeder Menge Demos und mindestens einer Vollversion – jeden zweiten Mittwoch im Monat neu im Handel!!







PC-Spielehits, vor kurzem noch über *100* Mark, jetzt für unter *10* Mark! Alle zwei Monate neu im Handel!!

2







Spieleklassiker für den PC, die in keiner Sammlung fehlen dürfen! Dazu Demos aktueller Spiele und vieles mehr. Alle zwei Monate neu im Handel!

3

Ja,
ich möchte dreifachen Spiel- und Lesespaß.
Ich bestelle daher die aktuellen Ausgaben der **PC POWER**, **CD POWER** und **PC CLASSIC** im Dreierpack zum Sonderpreis von nur **30 Mark** inklusive Porto/Versand und lege Geld/Verrechnungsscheck bei.

Vorname, Name: .....

Straße: .....

PLZ, Ort: .....

Unterschrift: .....

SMP Publishing
Super-Angebot
Postfach 3161
48581 Gronau

Dieses Angebot gilt nur bis 30. April 1997!

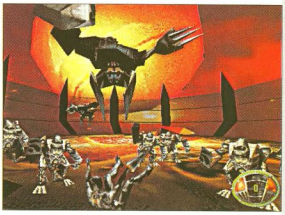
MDK





er beliebig weit entfernte Ziele heranzoomen und gezielt bekämpfen kann. Das Spiel wechselt dabei zu einer Visieransicht, die bei hoher Zoomstufe sogar die Mimik der Gegner erkennen läßt. Der Haken: im Sniper-Modus kann Kurt sich nicht bewegen.

Immer wieder finden sich Powerups, die von Bonbons und lebenden, flüchtenden Medi-Packs über Handgranaten bis zur interessantesten Bombe der Welt und Luftangriffen durch Bones reichen. Dies alles will weise eingesetzt sein, sonst schafft man die riesi-



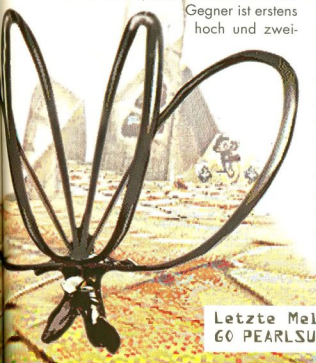
Detailstufen sind wählbar, und steuern darf man Kurt per Tastatur, Joystick oder Maus. Ab einem Pentium 100 läuft die Grafik mit faszinierender Flüssigkeit, obwohl MDK ohne beschleunigende Hilfsmittel wie Hintergrund-Fogging o.ä. auskommt.

Auch in Sachen Leveldesign und künstliche Intelligenz (KI) zeigt sich MDK innovativ. Jeder der leider nur sechs Levels wurde von einem anderen Shiny-Mitglied entworfen, so daß die Anforderungen völlig unterschiedlich sind. Mal liegt die Betonung auf purer Action, dann im Jump'n'Run-Sektor mit häufigem Einsatz von Kurts Gleitschirm oder auf taktischen Überlegungen: benutze ich den Gleiter zur Bebombung, die Sniper-Gun, oder renne ich wild um mich schießend los? Letzteres ist selten zu empfehlen, denn die KI der Gegner ist erstens hoch und zweitens individuell verschieden. Die Androiden suchen Deckung, lauern in Verstecken, gruppieren sich, sitzen in Flak-Türmen, warten bis sie angegriffen werden oder sind hochagressiv, sind schwer bewaffnet oder kommen in Gestalt kleiner mechanischer Hunde daher. Mal verhalten sie sich selbstmörderisch, dann wieder nehmen sie kreischend Reißaus oder werfen sich in Panik auf den Boden. Die Besonderheit der Bösewichte



liegt darin, daß ihnen Augen verliehen wurden. Sie reagieren auf Aktionen des Spielers, gehen nicht blindlings auf ihn los, sondern warten hinter der nächsten Ecke oder versammeln sich schützend um einen der Apparate, von dem sie reproduziert werden.

Kurt muß sich genau überlegen, wie er vorgeht. Seine Standardwaffe kann er aus der Bewegung heraus einsetzen, was aber weniger effektiv und genau ist als der Sniper-Modus. In diesem stülpt Kurt sich seine Knarre auf den Kopf und macht so daraus ein Scharfschützengewehr, mit dem



gen, anspruchsvollen Levels nicht, und – als einziger, aber nicht unwesentlicher Kritikpunkt – gespeichert wird nur *zwischen* den sechs Levels. Stirbt Kurt unterwegs, muß er im Arcade-Stil den Level wieder ganz von vorne beginnen. Shiny hat allerdings bereits auf die Kritik reagiert und ein Update angekündigt, und mit Speicherfunktion ist MDK ohne jede Einschränkung höchst empfehlenswert. *kh*

AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO	
Name:	MDK
Inhalt:	3D-Action
Hersteller:	Shiny Entertainment/ Interplay
Vertrieb:	Acclaim, München
Preis:	ca. DM 90,–
System:	Pentium-Prozessor, 16 MB RAM, SVGA,
Empfohlen:	Pentium 100

Letzte Meldung -stop- MDK-Speicher-Patch verfügbar -stop- GO PEARLSUP -stop- http:\\www.gamesmania.com -stop-



Händler und Hyänen





Als Ableger des Wing Commander, Origins erster genialer Weltraumsaga, erschien 1992 *Privateer*, eine kombinierte Handels- und Kampfsimulation. Gegenüber der Hauptfamilie zeichnete sie sich durch eine freie Storyführung und hohen Suchtfaktor aus, denn der Spieler hangelte sich nicht von Gefecht zu Gefecht, sondern konnte seine Karriere als Händler, Kopfgeldjäger oder Freibeuter frei wählen. Obwohl diese Elemente bis heute nichts an Faszination verloren haben, fiel die Grafik von Privateer hinter den in Kinoqualität aufbereiteten Kampfspielen so deutlich zurück, daß alle Welt sehnlichst einen Nachfolger erwartete.

In PRIVATEER 2 – THE DARKENING schlüpfen Sie in die Rolle eines Mannes ohne Gedächtnis, der nach einem Absturz als einziger Überlebender geborgen wird, aber außer einem Kreditkartenkonto keinerlei persönliche Informationen besitzt. Spätestens ein Attentat im Krankenhaus stellt klar, daß Ser Lev Arris keine Überlebenschance besitzt, wenn es ihm nicht gelingt, seine eigene Vergangenheit zu erforschen. Mit der Verknüpfung dieser persönlichen Aufgabe mit Adventure-Elementen und dem vom Vorgänger bekannten Handels- und Kampfspiel hat Origin einen Mix auf den Markt gebracht, der die Szene gehörig durcheinanderwirbeln könnte.

Beim Thema Installation erweist sich THE DARKENING allerdings als schwarzes Loch. Trotz schamhafter Hinweise auf die Existenz von Windows 95 erweist sich das Weltraumopus als lupenreines DOS-Programm mit hammerharten Systemanforderungen. Absolutes Minimum sind 100% VESA-Kompatibilität, aktueller DOS-Maustreiber und Standard-Soundkarte. Klone und Nachbauten werden von der Installationsroutine oft nicht erkannt und durch Systemstillstand bestraft. Es bleibt rätselhaft, wie Origin im Jahre 2 nach Windows 95 noch solch einen Install-Grufti am Markt plazieren konnte.



Anflug auf den Bierplaneten Bex

Leider erwies sich auch die Originalversion des Spiels als etwas störanfällig, denn es schmiert bevorzugt bei der Landung auf einem Planeten ab (also ca. 10 Sekunden vor der nächsten Möglichkeit, den Spielstand zu sichern). Mittlerweile erschienene Bugfixes haben diese Effekte jedoch weitgehend behoben.

Haie und kleine Fische

Was THE DARKENING auf den ersten Blick vom Vorgänger unterscheidet, ist die phantastische Multimedia-Umgebung. Animierte Landeanflüge, Zwischensequenzen, Quests und Dialoge mit Filmsequenzen, eingespielt mit erstklassigen Akteuren wie Jürgen Prochnow, sorgen für einen nahtlosen Handlungsablauf, der das Spiel nie langweilig werden läßt. Angesichts des persönlichen Schicksals von Ser Lev Arris vergißt der Spieler schnell,



Kampfschiffe für jeden Geschmack – das Raumschiffmenü

daß das umfangreichere alte Privateer hier auf ein einziges Sonnensystem (allerdings mit Dutzenden Planeten und Raumstationen aller Art) reduziert wurde.

Im Spielaufbau werden sich nicht nur Wing-Commander-Veteranen sofort zurechtfinden. Zentrale Schaltstelle des Spiels ist das PAD, mit dem Spieloptionen gesteuert, Aufenthaltsorte auf einem Planeten erreicht sowie der Zentralrechner des Sternsystems aufgerufen werden können. Letzterer ermöglicht, in fünf klar strukturierten Menüs Kauf und Verkauf von Raumschiffen, Ausrüstung und Waren, Annahme von Aufträgen und bietet Informationen über alle Figuren und Schauplätze sowie Tips zu lukrativen Handelsspannen.



Doch der Haifisch, der hat Zähne ...

Ein reines Handelsuniversum kann auf Dauer nicht begeistern, wie die Elite-Nachfolger bewiesen. Die starke Seite der Privateer-Reihe liegt im Mix aus den Kampfsequenzen der Wing Commanders und den planetaren Transaktionen. THE DARKENING erhöht den Reiz nochmals durch die Einführung separater Handelsschiffe. Mit dem Zwang, Konvoischutz für die trägen Handelsschiffe fliegen zu müssen, kommt ein völlig neues Element ins Spiel. Der Spieler kann sich besser spezialisieren als beim Vorgänger, bei dem alle Missionen mit einem zum Frachter umgebauten Jäger bewältigt werden mußten. Für jede Handelsreise wird der passende Frachter gechartert und das Spielerschiff je nach Bedrohungsgrad umgerüstet. Bei Kopfgeldjägermissionen muß jeder Handelsballast verkauft und in einen Hochleistungsjäger und einen guten Wingman investiert werden.

Mit passendem Schiffsmaterial besteht eine hohe Überlebenschance, dennoch sollte man nicht versäumen, nach jeder Landung abzuspeichern, um unverhofften Schicksalsschlägen vorzubeugen. Bis alle Kulturen in Augenschein genommen und auf dem Weg zum Rang eines Privateers einige hundert Mitglieder der Piratenclans aus dem Universum geblasen wurden, sind auf jeden Fall Monate Spielspaß gesichert.

Zwischensequenz – Kampf auf einem Wasserplaneten



...die im Dunkeln sieht man nicht

Bekanntlich kann man es im Leben nur als Banker oder Verbrecher zu etwas bringen. Da ersteres nicht angeboten wird, sollte Lev Arris überlegen, die Kriegskasse mit halb- bis kaum noch legalen Geschäften aufzufüllen. Schmuggelgeschäfte mit verbotener Ware sind eine lukrative Sache, allerdings nur mit schnellen Handelsschiffen zu empfehlen, da die Weltraumpolizei recht häufig an den Navigationspunkten auftaucht und jeden lahmen Frachter abfängt, der heiße Ware mitführt. Piraterie gegen neutrale Handelsschiffe und direkte Angriffe auf Polizeikräfte sollten noch sorgfältiger überlegt werden, denn nach einigen Abschüssen gibt es kein Zurück mehr ins zivile Leben.



PRIVATEER 2 kann jedem, der über eine sauber installierte DOS-Basis verfügt, uneingeschränkt empfohlen werden. Animationen, Zwischensequenzen und Gameplay sind noch besser gelungen als bei Wing Commander IV, dazu bietet die weitgefächerte Handlungsstruktur Spielspaß für viele Monate. Auch mehrfaches Durchspielen wird nicht langweilig, da jedesmal eine andere Karriere eingeschlagen werden kann. THE DARKENING ist ein echtes Highlight am Sternenhimmel und das neue Referenzspiel im Genre. *hjs*

AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO	
Name:	Privateer 2 – The Darkening
Inhalt:	Handelssimulation, Action und Adventure
Hersteller:	Origin/Electronic Arts
Preis:	ca. DM 100,–
System:	Pentium 90, 100% VESA-kompatible 1 MB SVGA-Grafikkarte, 4x CD, Sound
Empfohlen:	Pentium 166, 2 MB-Grafikkarte mit Videobeschleuniger, Flightstick

Jagd nach Lurchi

Wie inzwischen auch von anderen Medien gewohnt, bleibt ein erfolgreiches Konzept auch in der Spielebranche nicht lange alleine. Nach dem durchschlagenden Erfolg von „Mechwarrior" bietet sich dem Pentiumbesitzer erneut die Gelegenheit, in einen schwerbewaffneten Kampfroboter einzusteigen, um für die Sache der Guten zu streiten. Und so begibt man sich in seinem „HAWC" auf die Suche nach dem G-NOME.

Reaktiviert

Wieder einmal dringt eine Geschichte aus der Zukunft in die reale Welt der PC-Spieler. In Zeiten, die noch weit vor uns liegen, streitet sich die Menschheit um die Rohstoffreserven auf entfernten Planeten. Auch die anderen drei zivilisierten Völker hätten gerne ein Stück vom Kuchen. Die cleveren Scorps haben sich deshalb eine ganz besondere Gemeinheit ausgedacht, die den Kalten Krieg gewaltsam beenden soll. Das G-Nome ist eine perfekte Kampfmaschine, genetisch gezüchtet aus humanem und reptilienartigem Material. Eine Waffe also, die die Menschheit das Fürchten lehren würde.

Der Geheimdienst UIA weiß allerdings nicht viel über die Geheimwaffe der Scorps. Wie das Ding gemacht wird ist nicht ganz klar, ebensowenig wo sich die Labors befinden. Ein Prototyp existiert anscheinend schon, und der UIA entscheidet, die Figur des Spielers Joshua Gant wieder für den Dienst zu reaktivieren.

Der beste Pilot der Armee betreibt zwar schon seit einigen Jahren eine Bar, folgt aber dem Ruf seiner alten Vorgesetzten. Mit von der Partie sind auch ein alter Kampfgefährte und eine Biologin, die mehr über G-Nome weiß. Diese beiden müssen allerdings erst noch aufgesammelt werden, da sie sich bereits hinter den feindlichen Linien befinden. Später wird noch ein Undercover-Agent dazu stoßen, dessen Identität aber solange wie möglich geheim gehalten werden muß. So begibt sich Gant auf den Weg, um nach Jahren wieder einen HAWC (Heavy Armor Weapon Chassis) zu steuern.



Diese HAWCs sind mächtige Kampfmaschinen und Hauptbestandteil aller militärischen Aktionen. In verschiedenster Ausführung, die der Spieler alle einmal probefahren darf, sind sie in der Lage, auch schwierige Aufträge auszuführen. Als Gant arbeiten Sie sich in den HAWCs an das Ziel heran: Die Vernichtung des G-Nome. Ein langer Weg, denn erst muß Gant hinter die feindlichen Linien, seinen Partner treffen, die Biologin aufsammeln und Mister X auflesen. Und das alles mittels Spionage, Zerstörung, Kampf und taktischem Kalkül.

Der Weg ist das Ziel

Und genau darin liegt der große spielerische Reiz von G-NOME. Das Briefing vor einer Mission ist zwar relativ ausführlich, aber um gewisse strategische Überlegungen kommt man nicht herum. Die Wege und Ziele werden genannt, aber die Lösung einer Aufgabe liegt damit





genannten Tabletop-Spiels abgeschaut, während man sich beim neusten Roboter-Simulator eigene Gedanken gemacht hat. Die überaus spannenden Missionen, die sich aus der Story ergeben, fesseln sicher viele Spieler vor den Schirm. Andere dagegen werden sich vielleicht bald wieder abwenden, weil ihnen die komplizierte Steuerung eines Mechs noch lange nicht auf dem Tisch. Oft sieht man sich als Pilot einer Überzahl von Verteidigern gegenüber und hat keine Ahnung, wie diese zu bewältigen ist. Nur der Krieger, der einen kühlen Kopf bewahrt, kommt weiter. So ist es dem Hersteller 7th Level gelungen, ein Süppchen zu kochen, dem sowohl Taktik als auch jede Menge Action beigemengt wurden. Wenn die Konfrontation nicht vermieden werden kann (und sie kann so gut wie nie vermieden werden), rummst es gewaltig aus den Lautsprechern, und die hervorragende 3D-Grafik läßt ein Feuerwerk nach dem anderen auf den Piloten los. Dennoch sollte im Spielerhirn ein nicht unbedingt kleines Eckchen für Cleverness und Überlegung während der Missionen reserviert bleiben. Die berühmte Hit-&-Run-Technik funktioniert bei diesem Spiel nur selten. Wo „Mechwarrior" fast noch auf reine Ballerei beschränkt blieb, tut der strategische Teil in G-NOME richtig gut. Er wurde dem Vorbild eines so-



des erwähnten anderen Spiels mehr Spaß bereitet. So hat eben alles seine Nachteile. Ein Vorteil wiederum: Ist die Maschine kaputt, kann immer noch zu Fuß weiter gekämpft werden. Manchmal muß man in Gebäude eindringen, oder der Spieler hat die Chance, den feindlichen Piloten aus seinem Gefährt zu locken. Leerstehende HAWCs, auch die der Bösen, können dann für das weitere Fortkommen genutzt werden. Nochmals etwas Pfeffer in der Action-Suppe.

Dank einer absolut tollen Grafik und der beschriebenen Ingredienzen macht G-NOME einen riesigen Spaß am Bildschirm. Obwohl nur 20 Missionen zu lösen sind, werden die den durchschnittlichen Spieler lange genug beschäftigen. Weitere Herausforderung bietet ein Netzwerkspiel mit bis zu acht Teilnehmern, in dem auf allen Seiten und mit sämtlichen Mitteln gekämpft werden kann. Auch Partien im Internet sind selbstverständlich möglich. In einer Zeit, da gute Multiplayer-Spiele selten sind, sicher ein Hoffnungsschimmer für die sogenannten Freaks.



Universal Order

G-NOME ist ein Teil der „Universal-Order-Saga", die von 7th Level mit weiteren Spielen verschiedener Konzepte ausgebaut werden soll. Als nächstes Kapitel der Story von den sich streitenden vier Völkern wird sich „Dominion" präsentieren, ein Strategiespiel im Stil von „Warcraft". Das Demo läßt einen wahren Knüller erahnen. Hoffen wir, daß die Versprechungen auch erfüllt werden. *Prm*



Im Demo-Verzeichnis auf der Heft-CD befindet sich nicht nur eine spielbare Version von G-NOME, sondern auch eine Vorschau auf Dominion und ein Demo von Helicops, eines weiteren 7th-Level-Spiels.

AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO	
Name:	G-NOME
Inhalt:	Action mit Anspruch
Hersteller:	7th Level
Vertrieb:	Bomico
Preis:	DM 90,–
System:	Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX ab 2.0 (V.3.0 wird mitgeliefert), 30 MB Festplattenspeicher,

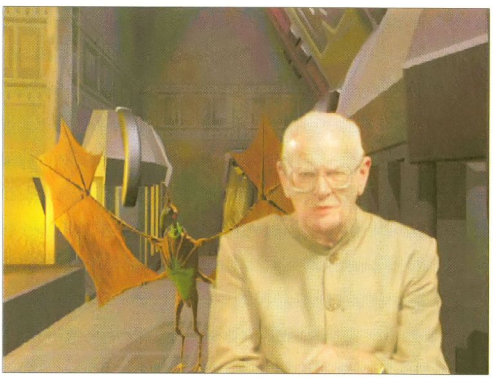


CLARKE ATTACKS!



Ein riesiges außerirdisches Raumschiff ist aus den Tiefen des Alls in unserem Sonnensystem aufgetaucht. Seine rätselhafte Herkunft und der Grund seines Erscheinens werfen Fragen auf, die Sie als Mitglied eines ausgewählten Astronautenteams beantworten sollen. Damit beginnt ein außergewöhnliches Abenteuer von wahrhaft epischer Dimension und voller Geheimnisse. Die phantastische Welt von Rama wartet darauf, entdeckt zu werden – ein Muß für alle Science-Fiction-Fans und Adventure-Liebhaber.

Arthur C. Clarke persönlich steht dem Spieler mit Tips zur Seite.





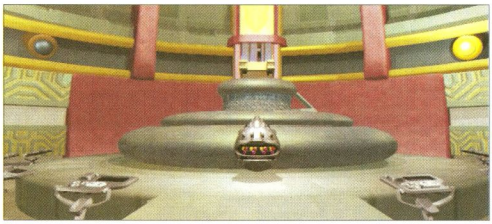
Hinter RENDEZVOUS IM WELTRAUM steht ein großer Name: Arthur C. Clarke, der Schöpfer von „2001 – Odyssee im Weltraum", neben Philip K. Dick zweifellos der große Visionär der Science-Fiction-Literatur. Zusammen mit seinem Co-Autor Gentry Lee (der als Chefingenieur für die Jupiter-Foschungsmission „Galileo" zuständig war) schuf er den vierbändigen Romanzyklus „Rama", auf dem die Story von RENDEZVOUS IM WELTRAUM basiert. Aber keine Angst, man braucht kein bedingungsloser Clarke-Fan zu sein oder eines seiner Bücher gelesen zu haben, um Gefallen an Rama zu finden. Die Zusammenarbeit des illustren Autorengespanns mit den Programmierern von Sierra beschert uns ein üppiges 3D-Adventure, das grafisch beeindruckt und wie Myst, Zork oder Zork: Nemesis zu einem Meilenstein des Genres werden könnte. Beim Umfang des Spiels ist es wirklich keine Übertreibung, von epischer Länge zu sprechen. Der riesige zylindrische Hohlkörper des außerirdischen Raumschiffs wartet mit über 3000 Locations auf. Da versteht es sich von selbst, daß auch hartgesottene Adventure-Freunde für längere Zeit ihre sozialen Kontakte vernachlässigen müssen, um den zahllosen Geheimnissen von Rama auf die Schliche zu kommen. Neben Größe und Komplexität des Gameplays besticht RENDEZVOUS IM WELTRAUM vor allem durch die anspruchsvollen Rätsel, die einem wirklich das Gefühl geben, eine uns völlig unbekannte und technisch hochentwickelte außerirdische Zivilisation zu erforschen. Im gleichen Maße wie die 3D-Hintergründe mit viel Phantasie und Liebe zum Detail entworfen wurden, um eine Atmosphäre des Fremden und Rätselhaften zu schaffen, wurde auch viel Mühe darauf verwandt, den Puzzles den Touch der überlegenen Alienkultur zu verleihen. Die Rätsel sind zwar immer logisch, bergen aber trotzdem äußerst harte Kopfnüsse, weil sie sehr anspruchsvoll und vielschichtig geraten sind. Es gibt haufenweise fremdartige Computer, seltsame Maschinen und Geräte, deren Funktionen entschlüsselt werden sol-



len. So läßt sich zum Beispiel auch ein kleiner mathematischer Exkurs in die Gefilde des Oktal- und Hexadezimalsystems nicht vermeiden – wer will denn schon im Ernst erwarten, daß die Aliens unser Dezimalsystem benutzen. (Kleiner Tip: Wer RENDEZVOUS IM WELTRAUM unter WINDOWS 95 spielt, kann den Rechner aus dem Zubehör unter der Option „wissenschaftlich" auf das Achter- oder Sechzehnersystem umstellen.) Es genügt also nicht, einfach nur die in großzügiger Anzahl herumliegenden Items fleißig aufzusammeln und dann irgendwie irgendwo auszuprobieren, zumal einige davon sowieso lediglich „Blindgänger" sind. Die unzähligen Gebäude, Plätze und Räume bergen viele Hinweise und Andeutungen zur Lösung der Puzzles beziehungsweise der richtigen Anwendung gefundener Gegenstände. Es bleibt also nichts weiter übrig,



als sich aufmerksam und umsichtig durch das Rama-Universum zu bewegen, denn ab und an lauern sogar tödliche Gefahren – rechtzeitig speichern! Sollte einen dennoch ein unschöner Tod ereilen, gibt's dafür tröstende Worte von Arthur C. Clarke persönlich.

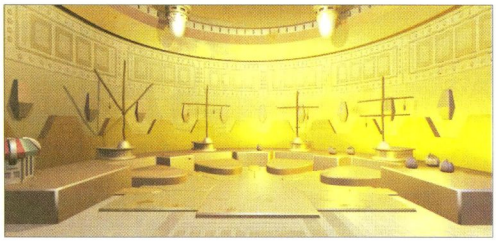


Odyssee im Hohlraum

Im Unterschied zu Myst oder anderen 3D-Adventures in der Ich-Perspektive befindet man sich in RENDEZVOUS IM WELTRAUM nicht allein in der fremden Umgebung. Rama ist bevölkert von rätselhaften Robotern und merkwürdigen Aliens, deren fremdartiges Erscheinungsbild äußerst gelungen ist. Zwar sind die meisten von ihnen nicht feindselig gesinnt, doch tun sie auch nicht allzuviel, um das Geheimnis ihrer Herkunft und Identität zu lüften. Was hat es mit all den Bioten, Avianern, Oktospinnen auf sich? Welche Verbindungen bestehen untereinander? Und wo sind die Ramaner? Immer wieder begegnet man auch den einzelnen Teamkollegen, die einem in überzeugend gespielten Videosequenzen Mitteilungen machen oder Hinweise geben. Außerdem hat man mit der Figur des „Puck" einen treuen Begleiter ständig zur Hand – eine Art holographischer Zwerg, der viele nützliche Kommentare von sich gibt. Der Soundtrack und die Geräuscheffekte sind tadellos und unterstreichen die rätselhafte Spannung, die das ganze Spiel kennzeichnet. Allerdings sind manche Musikstücke etwas zu kurz geraten, da man sich doch länger in diversen Szenarien aufhält und die Endlosschleifen etwas nerven. Die Steuerung ist im Gegensatz zum Spiel selbst denkbar einfach. Das Rama-Raumschiff läßt sich komplett per Mausklick erkunden, und das Options-Menü bietet jederzeit alle wesentlichen Funktionen (wichtig: oft speichern). Die Gegenstände aus dem Inventar werden einfach mit der Maus auf den Bildschirm gezogen und leuchten rot auf, wenn sie am richtigen Ort benutzt werden. Eine Radarkarte ermöglicht den schnellen Wechsel der weit auseinanderliegenden Schauplätze.

Als Bonus liefert Sierra zu den 2 CDs der komplett deutschen Version noch zusätzlich eine dritte mit Hintergrundinformationen und ausführlichen Interviews mit Arthur C. Clarke. Der große alte Mann der Science-Fiction hat es zwar nicht nötig, seinen Namen durch ein Computerspiel zu vermarkten, aber der Atmosphäre von RENDEZVOUS IM WELTRAUM hat seine Story und sein Mitwirken nicht geschadet – ganz im Gegenteil.

mz



KURZINFO

Name:	RENDEZVOUS IM WELTRAUM
Inhalt:	Adventure
Hersteller:	Sierra
Preis:	ca. DM 80,–
System:	486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Win95,

ISNOGUD

Kalif anstelle des Kalifen



Seit 1962 hegt der Held des neuen Jump'n'Runs von Microïds diesen Herzenswunsch und hat in unzähligen Comic-Alben versucht, ihn zu verwirklichen. Nun ist es an den Computerspielern des Morgen- wie des Abendlandes, den schändlichen Großwesir auf den Thron des Kalifen springen und rennen zu lassen.

In Frankreich zählen die Isnogud-Comics längst zu den Klassikern, in Deutschland startete kürzlich die gleichnamige Zeichentrickserie in der ARD, und das Computerspiel macht den Medienmix komplett. Wie die Kollegen Asterix, Batman oder Judge Dredd soll auch Isnogud dank seines bestens eingeführten Namens die Kasse möglichst häufig klingeln lassen und die Fans der Comics zum Kauf des zugehörigen Spiels anregen. Nach der gleichen Methode hat schon der Disney-Konzern die Filmhelden Aladin und den König der Löwen in den Spielemarkt geschickt. Zwar lehrt die Erfahrung, daß Erfolg im einen Bereich nicht immer auf den anderen übertragbar ist, denn auch die beste Vorlage nützt nichts, wenn sie schlampig umgesetzt wurde; ein schlechtes Spiel bleibt ein schlechtes Spiel. Andererseits aber kommt bei einer gelungenen Umsetzung die Vorlage dem Spiel zugute, denn an die Ausstrahlung eines in vielen Comic- oder Filmjahren entwickelten Charakters kommen „reine" Spielhelden selten heran.



Charakter ist unserem Großwesir kaum abzusprechen. Er ist hinterhältig, geldgierig und krankhaft ehrgeizig. Um auf den Thron seines gutmütigen Herrn zu gelangen, schreckt er vor keiner Gemeinheit und nicht einmal vor schwarzer Magie zurück. Kein Wunder, daß ihm außer seinem treuen Diener Tunichgud kaum einer der über 50 Charaktere im Spiel wohlgesonnen ist und er vor



jeder Begegnung auf der Hut sein muß. Ob Palastwachen, Marktleute oder Diebe, alle kosten Isnogud Lebenspunkte, und selbst das Getier gibt ihm gerne einen mit, wenn er nicht rechtzeitig – na was wohl, hüpft oder wegrennt. Verteidigen kann er sich, indem er auf die Widersacher springt oder mit Geld um sich wirft, wobei er allerdings am Ende jedes Levels eine gewisse Summe übrigbehalten muß und ausserdem nur begrenzte Zeit hat, eine Aufgabe zu erfüllen. Die übrigen Zutaten eines klassischen Jump'n'Runs fehlen ebensowenig: offen oder versteckt herumliegende Bonusgegenstände, Lebenspunkte und Sonderwaffen, fiese Endgegner und Geheimlevel.

An der grafischen Umsetzung wird kein Comicfan etwas auszusetzen haben, alle Charaktere sind animiert und dreidimensional modelliert, und auch technisch ist das Spiel auf der Höhe der Zeit: SVGA, animierte Zwischensequenzen, mehrere Schwierigkeitsgrade und fantasievolles Leveldesign machen ISNOGUD zu einem tadellosen Jump'n'Run. Die jahrzehntelang gereiften Charaktere und überhaupt das ganze Comic-Reich des Kalifen Harun-al-Pussah sorgen für originelle Zutaten wie fliegende Teppiche, Magier, Hexen und sogar Aliens. Die Umsetzung stimmt bis ins Detail; so wird etwa eine Schwierigkeitsstufe ausgewählt, indem ihr Isnogud einen Tritt versetzt, und sein hämisches Kichern klingt genauso, wie es sich der Comic-Leser immer vorgestellt hat. Alles in allem macht dieser Comic-Held auch auf dem Bildschirm eine ausgezeichnete Figur. *PS*



Kurzinfo	
Name:	Isnogud
Inhalt:	Jump'n Run
Hersteller:	Microids
Vertrieb:	Bomico, Kelsterbach
Preis:	DM 60,–
System:	486DX2/66, 8 MB RAM, 15 MB Festplatte, VESA-kompatible Grafikkarte, DOS oder Windows 95,

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 07634/9294-0

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

CD TOP



In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese brandneue Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80



PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **kompletten kommerziellen Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jeden der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein regulär es **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine **fast geschenkt** mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.
Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei **Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen.
Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4,5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99
☐	TBG 11	MAD NEWS	DM 9,99
☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ **Probeabo FAST GESCHENKT!**
[210] **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98***

☐ **Probeabo CD TOP**
[211] **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98***

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES**
[213] **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98***

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
[214] **2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98***

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION**
[216] **2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60***

☐ **Probeabo PC HIGHSCORE**
[217] **6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein regulär es Bezugsrecht mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

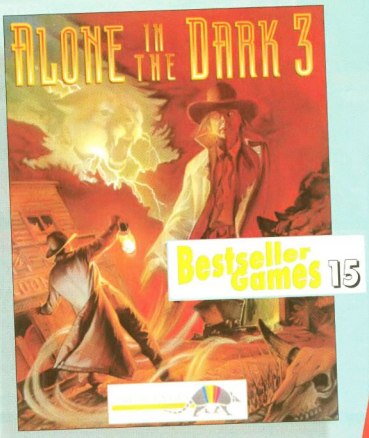
Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

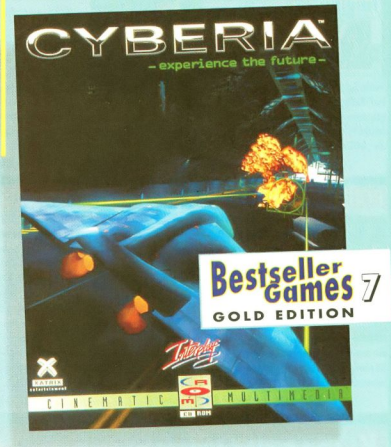
Bitte ausschneiden und einsenden an:

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

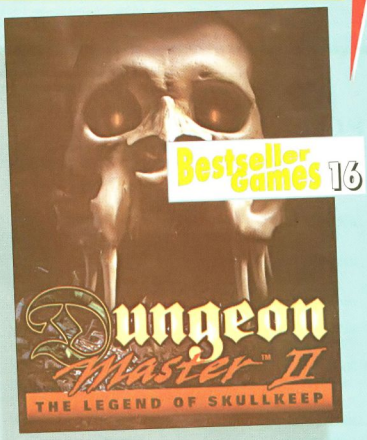
Erscheint Juli '97



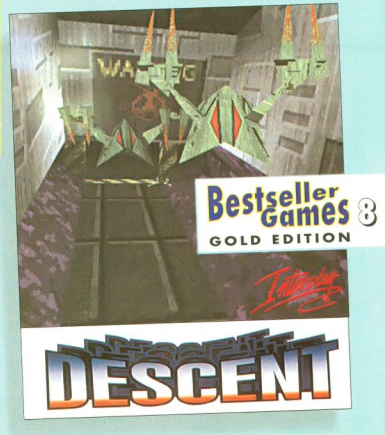
Erscheint Juni '97



Erscheint September '97



Erscheint August '97



Bestseller Games 14 · SIM CITY · Erweiterte CD-ROM-Version

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Systemanforderungen

- 386DX25 mit 4 MB RAM
- SVGA-Grafikkarte (VESA)
- MS DOS V 5.0 oder Win 95
- 570 KB freier konv. Speicher
- 2 MB EMS-Speicher
- MS-kompatible Maus
- Soundkarte empfohlen

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

❶ auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: SimCity – Erweiterte CD-ROM-Version

Demos: Cyberia, Descent, G-Nome, Domination, Heli-Cops, MDK, Privateer 2

Shareware: Virensoftware von Thunderbyte, Packprogramme

Vollversion: WinCim 2.01 D incl. Netbrowser Software, T-Online-Decoder

Bestseller Games 14

BESTSELLER GAMES 14 · SIM CITY · Erweiterte CD-ROM-Version

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 65

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 14" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

SIM CITY

ERWEITERTE CD-ROM-VERSION

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

SIM CITY, Erweiterte CD-ROM-Version, ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Interplay Productions,* lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Interplay Productions** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Interplay Productions** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **SIM CITY, Erweiterte CD-ROM-Version** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Bitte ausfüllen

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **SIM CITY, Erweiterte CD-ROM-Version** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 14"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Computer: ❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium
Speicher: ❑ 4 MB ❑ 8 MB ❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ❑ DOS ❑ Win 3.1 ❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie: ❑ Soundkarte ❑ Modem ❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 14

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Jetzt neu! Testen Sie CompuServe 3.0: Titel-CD rein - los geht's



GO COMPUTER. Schwierigkeiten mit der Maus? Kahle Stellen auf der Festplatte? Kein Problem. Bei CompuServe finden Sie in über 800 Foren und durch den Internet-Zugang Support für Ihre Hard- und Software. Testen Sie jetzt CompuServe 3.0. Wir schenken Ihnen die neue Software, die Mitgliedsgebühr des 1. Monats und 10 Online-Stunden. Und mit dem neuen City-Zugang* wird es noch einfacher und günstiger. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und klicken dann auf CompuServe. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an **D: 018 05/25 81 47** (Fax 089/66 57 80 08) CH: 155 31 79 A: 06 60/87 50.

Für WinCIM 2.0.1 d Nutzer
Seriennr. 281165 Vertragsnr. PEARL96

http://www.CompuServe.de

Vollversion auf der Heft-CD

SIM CITY™

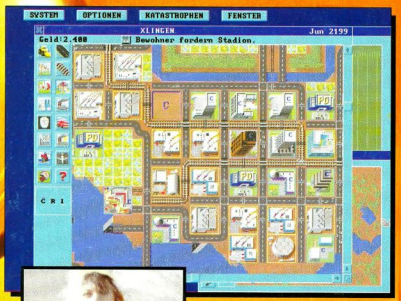
Erweiterte CD-ROM-VERSION

Der preisgekrönte Klassiker im modernen Multimedia-Gewand

SVGA-Grafik

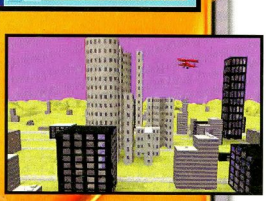
Deutsche Sprachausgabe

Full-Motion-Video









Die Mutter aller SIM-Spiele – millionenfach verkauft und Pflichtbestandteil jeder Spielesammlung! In dieser einzigartigen **Städtebau-Simulation** errichten und verwalten Sie Ihre eigene Traumstadt: Sie bauen Wohnhäuser, Geschäfte, Fabriken, Kraftwerke und Verkehrswege, kümmern sich um Finanzen und Steuern, Bevölkerung und Kriminalitätsrate, Verkehr und Umwelt. Ab und zu erleben Sie auch Naturkatastrophen wie Erdbeben, Überflutungen oder Feuersbrünste... In der erweiterten CD-ROM-Version mit brillanter SVGA-Grafik (VESA) agieren echte Hollywood-Schauspieler in **über 300 MB Full-Motion-Videos mit Sprachausgabe** – als Nachrichtensprecher, Polizeichef usw.
SIM CITY ist so wirklichkeitsnah und komplex, daß es sogar zu Lehrzwecken an Schulen und Universitäten eingesetzt wurde.

Sie wollten schon immer eine Stadt regieren? Kein Problem, in SIM CITY sind Sie Bürgermeister und können nach Belieben schalten und walten – allerdings müssen Sie Ihre eigene Gemeinde erstmal aufbauen. Und glauben Sie bloß nicht, Sie könnten sich zurücklehnen, nachdem Sie das Amt erreicht haben, denn jetzt stehen Sie in der Pflicht – Sie wollen doch wiedergewählt werden, oder? Also, dann kümmern Sie sich um Kriminalität, Arbeitslosigkeit, Umweltverschmutzung, Katastrophen, Finanzprobleme und lästige Bürokraten. Ach ja, und um die Ansiedlung und Entwicklung von Wohn-, Geschäfts- und Industriegebieten. Und machen Sie Ihre Arbeit gut, denn Ihre Mitarbeiter und Bürger machen ihrem Ärger in deutlichen Worten Luft, und wenn das nicht hilft, fliegen Sie aus Ihrem Amt – und aus Ihrer eigenen Stadt!

Außerdem auf der CD-ROM: Demos aktueller Spiele, nützliche Shareware, Compuserve-Software WinCIM, T-Online-Decoder

Systemvoraussetzungen: IBM-PC 386DX25 mit 4 MB RAM, MS-DOS 5.0 oder Windows 95, 2 MB Festplattenplatz, 570 KB konv. Speicher und 2 MB EMS-Speicher, MS-kompatible Maus, SVGA-Grafikkarte (VESA). **Empfohlen:** AdLib Gold, Pro Audio Spectrum, Sound Blaster oder kompatible Soundkarte

MAXIS

Deutsche Originalausgabe, lizenziert von Interplay

Interplay