

CITY LIFE

SCHNELLANLEITUNG

DER SPIELBILDSCHIRM



SPIELSTEUERUNG

STEUERUNG	Aktionen
ESC	Hauptmenü
Linksklick	Auswahl + Aufgreifen von Elementen
Rechtsklick	Auswahl beenden
↔↑↓	Karte bewegen
BILD aufwärts-Taste	Heranzoomen
BILD abwärts-Taste	Wegzoomen
STRG + ←	Kamera nach links drehen
STRG + →	Kamera nach rechts drehen
Mausklick + Maus bewegen	Kamera drehen
Mausrad vor und zurück drehen	Heranzoomen / Wegzoomen

DIE ERSTEN SCHRITTE

Nachdem das Spiel gestartet ist, klicken Sie auf Ein Profil erstellen. Geben Sie dann Ihren Namen ein.

Klicken Sie auf Gemäßiges Klima, um es auszuwählen.

Klicken Sie auf Felsensee, um ihn auszuwählen.

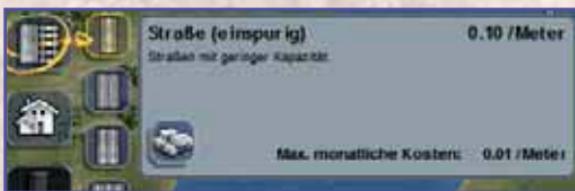
Klicken Sie auf das Symbol Bestätigen, damit das Spiel beginnen kann.

Wenn die Karte geladen ist, klicken Sie auf ein Kaufen-Symbol. Die Region, die Sie gerade gekauft haben, wird sichtbar und unter dem Mauszeiger erscheint das Rathaus.

Klicken Sie auf die Stelle, an der das Rathaus errichtet werden soll.



Bauen Sie eine Straße zum Rathaus: Klicken Sie im Menü Bauten erst auf Verkehr und dann auf einspurige Straße.



Das Straßen-Werkzeug ist jetzt aktiviert. Klicken Sie auf die Straße vor dem Rathaus und ziehen Sie eine senkrechte Linie nach unten. Es erscheint eine grüne Linie, die den Straßenverlauf angibt. Klicken Sie erneut, um die Straße zu bauen. Wenn die Straße gebaut ist, klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Straßen-Werkzeug zu schließen. Wenn Sie ein Bau-Werkzeug während des Spiels schließen wollen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste.



Wenn Sie Häuser errichten wollen, klicken Sie im Menü Bauten auf Wohnhaus/Einfamilienhaus.



Klicken Sie auf das Gelände vor dem Rathaus, um vier Häuser zu errichten - zwei an jeder Seite der Straße, die Sie gerade gebaut haben.

Die Bürger haben jetzt Wohnraum und werden schon bald in die Stadt strömen. Sie brauchen jedoch auch Arbeitsplätze, und darum müssen jetzt zwei Unternehmen errichtet werden.



Wählen Sie im Menü Bauten die Option Unternehmen und Fabriken/Arbeiter an und wählen Sie das erste Unternehmen aus.



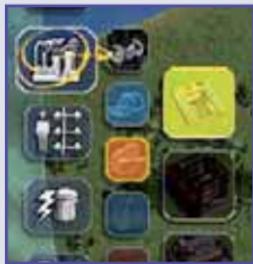
Das Bau-Werkzeug ist jetzt aktiviert. Wenn Sie den Mauszeiger über die Karte schieben, erscheinen Straßen in dunkelblau. In diesem Bereich kann das Unternehmen Arbeitskräfte einstellen.



Errichten Sie das Unternehmen links vom Rathaus, dies erleichtert das Einstellen von Arbeitskräften.

Wenn das Unternehmen errichtet ist, färben sich die angrenzenden Straßen blau. Dies bedeutet, dass die Straßen zu den Arbeitern gehören und dass hauptsächlich Arbeiter angelockt werden. Zu welcher Bevölkerungsgruppe eine Straße gehört, hängt von der Anzahl der Unternehmen ab, die an dieser Straße errichtet wurden. Eine Straße kann neutral sein oder zu einer der sechs Bevölkerungsgruppen gehören.

In CITY LIFE müssen die Bevölkerungsgruppen einer Stadt ausgewogen sein, sonst kann sie sich nicht entwickeln. Sie müssen daher versuchen, verschiedene Bevölkerungsgruppen anzulocken, indem Sie verschiedene Arbeitsplätze anbieten. Richten Sie deshalb ein Unternehmen für eine andere Bevölkerungsgruppe ein, wie etwa die Hippies.



Wählen Sie im Menü Bauten die Option Unternehmen und Fabriken/Hippies an und wählen Sie das erste Unternehmen aus.



Errichten Sie ein Unternehmen rechts vom Rathaus.

Nach gar nicht langer Zeit erscheinen verschiedene Symbole über den Gebäuden. Diese Symbole geben Ihnen an, welche Probleme zu lösen sind.



ARBEITSLOSEN-SYMBOL

Dieses Symbol gibt an, dass einige Bewohner des jeweiligen Hauses arbeitslos sind. Die Zahl unten gibt an, wie viele Bewohner des Hauses arbeitslos sind (1/3 bedeutet z.B., dass einer von drei Bewohnern keinen Arbeitsplatz hat).



FREIE-STELLEN-SYMBOL

Dieses Symbol gibt an, dass es im jeweiligen Unternehmen freie Stellen gibt.

Wenn Sie Arbeitsplätze für die verschiedenen Bevölkerungsgruppen geschaffen haben, erscheinen neue Symbole über den Häusern und Sie müssen die allgemeinen Bedürfnisse der Bevölkerung erfüllen.



EINKAUFEN-SYMBOL

Dieses Symbol gibt an, dass die Bevölkerung Einkaufsmöglichkeiten wünscht.



Wählen Sie im Menü Bauten die Option Allgemeine Bedürfnisse/Versorgung an und klicken Sie auf das Lebensmittelgeschäft.



Bauen Sie das Geschäft an der Straße und bei den vier Wohnhäusern, die Sie errichtet haben. Der blaue Kreis gibt den Wirkungsbereich des Geschäfts an.

Lebensmittelgeschäft	
Arbeitskräfte	0/1
Kosten pro Arbeiter	-10
Effektivität	75 %
Kosten	
Arbeitskräfte	0
Förderkosten	-40
Gesamt	-40
Strom	10
Mut	0,1

Da zurzeit niemand in dem Geschäft arbeitet, kann über dem Lebensmittelgeschäft ein Symbol erscheinen, das eine freie Arbeitsstelle anzeigen. Wenn Sie das Lebensmittelgeschäft anklicken, erscheinen oben rechts am Bildschirm Informationen zu diesem Geschäft.

Zunächst sehen Sie seine vorherrschende Bevölkerungsgruppe. Alle städtischen Einrichtungen benötigen Arbeitskräfte aus bestimmten Bevölkerungsgruppen, um effizient arbeiten zu können. Ohne Arbeitskräfte ist eine Einrichtung nur zu 75 % effizient.

Um richtig effizient arbeiten zu können, benötigt das Lebensmittelgeschäft einen Hippie als Angestellten. Außerdem werden Informationen zu den Kosten angezeigt: Die Kosten belaufen sich auf 90 und eine Arbeitskraft kostet 10. Dies bedeutet, dass das Gebäude 100 kostet, wenn alle Arbeitsplätze besetzt sind.

Wie Sie sehen, verursachen die städtischen Einrichtungen nur Kosten. Die Wohnhäuser und die Unternehmen/Fabriken bringen in CITY LIFE die größten Einnahmen.



Gesundheit-Symbol

Wenn Sie das Lebensmittelgeschäft gebaut haben, verwandeln sich die Symbole über den Häusern in ein Kreuz, das für die Gesundheitsversorgung steht.



Wenn Sie diese Dienstleistung bieten wollen, wählen Sie im Menü Bauen die Option Allgemeine Bedürfnisse/Gesundheit an und klicken auf die Arztpraxis.



Errichten Sie die Arztpraxis auf der anderen Straßenseite gegenüber dem Lebensmittelgeschäft (und vor den Häusern).

Sie benötigen jetzt jemanden, der im Lebensmittelgeschäft und/oder der Arztpraxis arbeitet.

Errichten Sie daher neue Wohnhäuser, die neue Arbeitskräfte aufnehmen und die Stadt wachsen und gedeihen lassen. Dies geht schneller, wenn Sie anstatt einzelner Häuser ein ganzes Wohngebiet errichten.

Klicken Sie im Menü Bauen auf Wohnhaus/Einfamilienhaus. Wählen Sie das Haus-Werkzeug aus und platzieren Sie den Mauszeiger auf der linken Straßenseite.

Klicken Sie, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie ein grünes Rechteck auf. Ziehen Sie mit der Maus einen Bereich für etwa 16 Häuser (siehe unten Abbildung 1) auf. Lassen Sie dann die Maustaste los, damit die Häuser automatisch errichtet werden.



Abbildung 1

Verfahren Sie auf der anderen Straßenseite genauso (siehe unten Abbildung 2).



Abbildung 2

Wählen Sie im Menü Bauten die Option Unternehmen und Fabriken/Arbeiter an und wählen Sie das erste Unternehmen aus. Errichten Sie vier Unternehmen auf der linken Seite.



Wählen Sie im Menü Bauen die Option Unternehmen und Fabriken/Hippies an und wählen Sie das erste Unternehmen aus. Errichten Sie zwei Unternehmen auf der rechten Seite.



Errichten Sie ein Energieversorgungsgebäude, damit sich die Stadt weiterentwickeln kann. Wählen Sie dafür im Menü Bauen die Option Städtische Einrichtungen/ Energieproduktion an und klicken Sie auf das Windrad.

Errichten Sie das Gebäude am See. Sie können dann Energie produzieren und die städtischen Ausgaben ausgleichen.



Klicken Sie im Menü Bauten erst auf Verkehr und dann auf zweispurige Straße.



Das Straßen-Werkzeug ist jetzt aktiviert. Klicken Sie und halten Sie die Maustaste an der Straßenecke beim Rathaus etwa eine Sekunde lang gedrückt. Ziehen Sie dann eine diagonale Straße zur Ecke des Wohngebietes.



Sorgen Sie dafür, dass Ihre Stadt wächst. Wenn einige Einwohner arbeitslos sind, errichten Sie bei den anderen Arbeit biedenden Gebäuden ein Gebäude, das der Bevölkerungsgruppe dieser Arbeitslosen entspricht.

Wenn 120 Einwohner erreicht sind, können Sie größere Häuser bauen.



Klicken Sie dafür im Menü Bauten auf Wohnhaus/kleine Wohnanlage.

Errichten Sie drei Häuser an der linken diagonalen Straße.



DIE „SPÜRNASE“

Wenn Sie ein Wohnhaus errichten, sehen Sie oben rechts am Bildschirm ein Symbol, das die verschiedenen Bevölkerungsgruppen darstellt.

Es gibt Folgendes an:

- Arbeiter fühlen sich angezogen.
- Trendsetter, Schlipsträger und Reiche fühlen sich abgeschreckt und werden nicht kommen.
- Hippies fühlen sich weder angezogen noch abgeschreckt.
- Es könnten Tagelöhner auftauchen.



Verfahren Sie an der anderen diagonalen Straße der Karte, d.h. auf der Hippies-Seite, genauso.



Nach einiger Zeit werden Sie wahrscheinlich eine Alarmmeldung sehen, die anzeigt, dass es einen Konflikt zwischen den Bevölkerungsgruppen gibt.

Wenn Sie das Haus sehr nah heranzoomen, sehen Sie, dass Bürger belästigt werden. Dies passiert, wenn gegensätzliche oder verfeindete Bevölkerungsgruppen nah beieinander leben.

Wenn sich an dieser Situation nichts ändert, werden die Bürger unzufrieden und ziehen weg.

Während des Spiels gibt es mehrere Möglichkeiten, diese Situation zu lösen oder zu vermeiden:

- Richten Sie Stadtviertel ein, in denen nur befreundete Bevölkerungsgruppen leben (das ist allerdings nicht immer möglich).
- Errichten Sie Sicherheitsgebäude (unter Städtische Einrichtungen), um die Konflikte zwischen den Bevölkerungsgruppen unter Kontrolle zu halten.
- Errichten Sie friedensstiftende Gebäude (unter Städtische Einrichtungen).

Zu Beginn des Spiels haben Sie keinen Zugang zu diesen Gebäuden. Sie sollten daher Ihre Stadt zunächst so errichten, dass Arbeiter auf der einen Seite und Hippies auf der anderen leben.

ZUSATZINFORMATIONEN

Allgemeine Tipps.

- Errichten Sie zunächst immer Arbeitsgebäude, da diese neue Einwohner anziehen. Errichten Sie dann Wohnhäuser, die die neuen Bürger aufnehmen.
- Achten Sie darauf, dass es mindestens genauso viele Wohnhäuser wie Arbeitsplätze gibt.
- Achten Sie auch auf die Bevölkerungsstruktur Ihrer Stadt. Damit Ihre Stadt richtig funktionieren kann, benötigen Sie alle Bevölkerungsgruppen.
- Wenn Ihre Stadt größer wird, sorgen Sie dafür, dass der Verkehr nicht stockt, also grün angezeigt wird (im Informationsmenü/Verkehr und Bedürfnisse/Autos).

Gegenseitige Einflüsse der Bevölkerungsgruppen

Wenn Sie Ihre Stadt errichten, müssen Sie dafür sorgen, dass verfeindete Bevölkerungsgruppen nicht zu eng beieinander leben, sonst ziehen sie weg und die leer stehenden Gebäude treiben Sie in den Ruin, da die Instandhaltungskosten weiterhin gezahlt werden müssen.

Kumulierende Einflüsse bei städtischen Einrichtungen

Bedenken Sie beim Bau Ihrer Stadt, dass zwei gleiche städtische Einrichtungen nicht ihre Wirksamkeit erhöhen.

Beispiel: Einkaufsmöglichkeiten.

Wenn Sie in einer bestimmten Gegend ein Lebensmittelgeschäft bauen, erzeugt es eine Zufriedenheit mit den Einkaufsmöglichkeiten von 20 %. Wenn Sie in derselben Gegend ein weiteres Lebensmittelgeschäft bauen, hat dies keine zusätzliche Wirkung.

Um das Bedürfnis nach Einkaufsmöglichkeiten zu befriedigen (und eine Zufriedenheit von 100 % zu erreichen), müssen Sie verschiedene Gebäude errichten, wie den Supermarkt und das Einkaufszentrum. Nur so können Sie das Bedürfnis nach Einkaufsmöglichkeiten befriedigen und einkommensstarke Bevölkerungsgruppen anziehen.

Erwartungen erfüllen, aber nicht übertreffen

Die Bürger zeigen Ihnen durch die Symbole über den Häusern an, welche Bedürfnisse sie haben und was ihnen fehlt. Errichten Sie, was gebraucht wird, um die Erwartungen der Bürger zu erfüllen. Hier gilt jedoch eine Ausnahme: Wenn Sie den Bevölkerungsgruppen einer bestimmten Gegend den sozialen Aufstieg ermöglichen wollen, überprüfen Sie, wie die Bedürfnisse der höheren Bevölkerungsgruppe aussehen, und bieten Sie den Bürgern, was sie dafür benötigen (so wie im Tutorial angegeben).

Große Gebäude

Versuchen Sie nicht sofort, große Gebäude zu errichten. Große Gebäude sind zu teuer und werden Ihr Budget aus dem Gleichgewicht bringen. Warten Sie mit dem Bau großer Gebäude, bis Sie eine große Stadt haben.

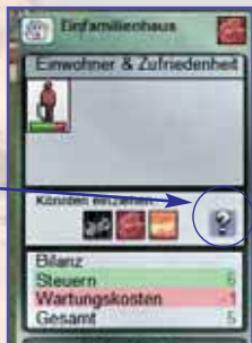
Große städtische Einrichtungen

Diese großen Gebäude haben eine bestimmte Wirkung:

- Großes Sicherheitsgebäude (Kriminalpolizei): Erzeugt keine Sicherheit, verdoppelt aber die Wirkung anderer Sicherheitsgebäude.
- Großes Bildungsgebäude (Universität): Erzeugt keine Bildung, verdoppelt aber die Wirkung anderer Bildungsgebäude.

Weitere Informationen finden Sie hier:

- **Im Handbuch**
- **In den Tutorial-Videos** (Drücken Sie während des Spiels die ESC-Taste und klicken Sie dann auf Tutorial)
- **In der Hilfefunktion des Spiels**



© 2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo Multimedia and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners.

3760007413902