



CONSTRUCTOR

SPIELANLEITUNG



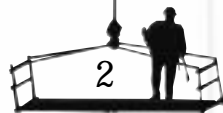
INHALT

EINFÜHRUNG	2
MINDESTSYSTEMANFORDERUNGEN	2
INSTALLATION	3
ZU DIESEM HANDBUCH	3
ÜBERBLICK	3
SPIELSTART	4
Wahl eines Spiels	5
Netzwerkspiel	5
SCHNELLSTARTANLEITUNG	6
Die Errichtung von Gebäuden	7
Mieter	8
AUFTRÄGE	10
MAUS- UND TASTATURSTEUERUNG	12
SPEICHERN VON SPIELEN	13

VERWALTUNG IHRER GRUNDSTÜCKE	14
Grundbesitz und Ressourcen	14
Nutzanlagen	20
Mieter	21
Ihre Arbeitskräfte	24
Poliere, Arbeiter und Handwerker	25
Die Polizei	28
Die Bank	30
Die Mafia	31
DER UMGANG MIT DEM GEGNER	32
Gegner	32
Das Gesindel	33
PROBLEME UND LÖSUNGSVORSCHLÄGE	36
STRATEGIEN FÜR FORTGESCHRITTENE	38
ANHANG	39
Verzeichnis der Symbole	39
Eigenschaften der Gebäude	45
Eigenschaften der Geräte	47
MITWIRKENDE	48

EINFÜHRUNG

Willkommen in der nur allzu lebensechten Welt von Constructor, der Simulation, die weiß, wo's langgeht! Es wurden keine Mühen und Kosten gescheut (außer denen für mein Gehalt), um Ihnen diese ultimative Mischung aus verzwickten Rätseln und knallharter Action zu bringen. Genau wie die wirkliche Welt, die hier so überzeugend aufs Korn genommen wird, ist CONSTRUCTOR eine komplexe, anspruchsvolle Spielwelt, in der ein scharfer Verstand, die Fähigkeit, die von Schickimicki-Managern als „Multi-Tasking“ bezeichnet wird, der Willen, Ihren Gegnern ein grausames Schicksal zukommen zu lassen, und viel Geld vonnöten sind. Gelegentlich kann es auch richtig unfair werden. Die Planung Ihres Grundstücks, Stehlen, die Schaffung einer besseren Zukunft, Einschüchterung von Leuten, übertriebene Klischees, Wuchermieten - hier bekommen Sie alles geboten! Amüsieren Sie sich so richtig, wenn ein Irrer mit einer Kettensäge auf Ihren Gartenzaun losgeht, Ihre Mieter von Geistern belästigt werden oder Banden „Raves“ organisieren! Und dazu gibt es den beschwingtesten Soundtrack seit „Pippi Langstrumpf“!



Nehmen Sie sich Zeit, sich mit dem Spiel vertraut zu machen (siehe „Schnellstartanleitung“, Seite 6), bevor Sie in einem Wutanfall die CD verbrennen. Wie das Leben selbst wird auch Constructor immer besser, je mehr Sie darüber wissen (oder zu wissen glauben). Ja, Constructor ist schwierig, aber wir haben den offiziellen Beweis, daß es zu schlagen ist, und das gründlich! Nur nicht aufgeben! Warten Sie, bis Sie 50 Mal im Handbuch nachgeschlagen und es immer noch nicht verstanden haben, und werfen Sie dann die CD in den Ofen! Und was den Wutanfall angeht, gibt es heute schon sehr gute Behandlungsmethoden für solche Beschwerden, habe ich mir sagen lassen...

MINDESTSYSTEMANFORDERUNGEN

Diese CD enthält zwei Versionen von Constructor, eine für das DOS- und eine für das WINDOWS 95-Betriebssystem.

- 486er DX2-Prozessor, 66 MHz (Pentium P60 oder besser für optimale Leistung)
- 8 MB RAM (16 MB empfohlen), Quad Speed CD-ROM-Laufwerk
- 3 MB Festplattenspeicherplatz (Minimalinstallation)
- DOS 5.0 oder spätere Version
- VGA-Grafikkarte
- Sound Blaster oder zu 100% damit kompatible Soundkarte
- IPX-Verbindung für Netzwerkspiel

INSTALLATION

Anmerkung: Für optimales Gameplay empfehlen wir die Komplettinstallation (400 MB).

1. Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die CONSTRUCTOR™-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk (wenn nötig mit einem Disk-Caddy).
2. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung (C:\>) den Kennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein (meistens entweder **D** oder **E**), gefolgt von einem Doppelpunkt (:), und drücken Sie dann die Eingabetaste.
3. Geben Sie hinter der Eingabeaufforderung D:\> oder E:\> **INSTALL** [Eingabetaste] ein.
4. Nun erscheint das CONSTRUCTOR™-Logo. Drücken Sie eine beliebige Taste. Drücken Sie auf dem Installationsbildschirm die LEERTASTE. Dadurch wird das Installationsprogramm gestartet. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um CONSTRUCTOR™ auf Ihrer Festplatte zu installieren. Sie haben die Wahl zwischen der Minimal- (3 MB), der normalen (60 MB) oder der Komplettinstallation (400 MB).

Das Spiel wird standardmäßig unter C:\ACCLAIM\CN installiert, wobei ACCLAIM für das Verzeichnis und CN für das Constructor-Unterverzeichnis steht.

Sobald das Spiel installiert ist, werden Sie aufgefordert, Ihre Soundkarte zu konfigurieren. Befolgen Sie dazu die Anweisungen auf dem Bildschirm.

5. Um CONSTRUCTOR™ zu starten, sobald es einmal auf Ihrer Festplatte installiert ist, müssen Sie sich im CONSTRUCTOR™-Verzeichnis befinden. Geben Sie nun **GAME** [Eingabetaste] hinter der Eingabeaufforderung C:\ACCLAIM\CN> ein. Anmerkung: Wenn Sie 8 MB RAM haben, müssen Sie **GAME-8** eingeben.

ANMERKUNG: Die Constructor-CD muß während des gesamten Spielverlaufs in Ihrem CD-ROM-Laufwerk verbleiben.

Falls Sie Schwierigkeiten bei der Installation von Constructor™ haben, schlagen Sie bitte im Technischen Begleitheft nach, das Ihrem Spiel beiliegt.

ZU DIESEM HANDBUCH

Constructor ist ein komplexes Spiel, für das Sie Geduld, Gerissenheit und einen teuren Computer brauchen. Die genauen Einzelheiten zum Spielverlauf finden Sie im Abschnitt „Verwaltung Ihrer Grundstücke“ und in den Anhängen. Wir schlagen vor, daß Sie mit der Schnellstartanleitung beginnen und dann direkt ins Spiel einsteigen, um sich mit dessen Grundfunktionen vertraut zu machen. Viel Glück!

ÜBERBLICK

In Constructor gibt es zwar fünf verschiedene Szenarien (siehe „Aufträge“, Seite 10), doch weisen sie viele Gemeinsamkeiten auf. Das Ziel in CONSTRUCTOR besteht darin, ein gut funktionierendes Wohnviertel aufzubauen und zu erhalten und gleichzeitig Ihren Nachbarn, die dasselbe wollen, Steine in den Weg zu legen. Zu diesem Zweck bauen Sie Gebäude wie Fabriken,

Wohnhäuser, Krankenhäuser, Polizeireviere und andere Einrichtungen. Schritt für Schritt verbessern Sie dann Ihre Häuser und Fabriken, ziehen bessere Mieter an und steigen so immer weiter auf. Sie behalten Ihre Ausgaben und Kredite im Auge. Außerdem heuern Sie Gangster, Polizisten und anderes Gesindel an, die Ihnen helfen und Ihre Gegner behindern sollen. Sie müssen Ihre Häuser mit Mietern und die Fabriken mit Arbeitern füllen sowie Ihre Mieter zufriedenstellen, damit sie mehr Arbeiter, Mieter, Polizisten, Kriminelle usw. produzieren. Dies alles muß innerhalb der vom Bauamt festgelegten Grenzen geschehen. Das Bauamt regiert die Lokalpolitik. Von ihm hängt es ab, wie gut Sie vorwärtskommen. Diese Behörde stellt hohe Anforderungen, meistens völlig unbegründet, und setzt sie auch durch. Es legt Ihre Aufträge im Spiel fest, reguliert die Nutzung des Geländes, vertritt die Mieter, inspiziert Ihre Grundstücke, veröffentlicht regelmäßige Berichte und macht Ihnen insgesamt das Leben zur Hölle. Um in Constructor Erfolg zu haben, müssen Sie das Bauamt zufriedenstellen. Manchmal jonglieren Sie dabei mit vielen heißen Eisen gleichzeitig!

SPIELSTART

Zuerst sehen Sie eine Reihe von Bildschirmen mit Rechtskram. Drücken Sie die Eingabetaste, um weiterzugehen. Wenn Sie auf dem Titelschirm die Eingabetaste drücken, sehen Sie eine Einführungssequenz mit herrlichen Rendering-Grafiken (die Sie mit der Eingabetaste überspringen können) und kommen schließlich zum Hauptmenü.

Klicken Sie auf eine der folgenden Optionen:

SPIEL STARTEN: Damit starten Sie ein Ein-Personen-Spiel gegen sich selbst oder den Computer.

GESPEICHERTES SPIEL LADEN: Damit nehmen Sie den Faden in einem von 10 zuvor gespeicherten Spielen wieder auf. Genauere Angaben zum Speichern von Spielen finden Sie unter **SPEICHERN VON SPIELEN** (Seite 13).

NETZWERKSPIEL STARTEN: Bis zu vier Spieler können am Netzwerkspiel teilnehmen.

SPIELEINSTELLUNGEN: Durch Anklicken schalten Sie die Spieleinstellungen um.

Sprache: Wählen Sie die gewünschte Sprache. Mais oui! Con brio!

Figurenanimationen: Lassen Sie die Animationen EINMAL oder IMMER abspielen.

Automatisches Bildschirmscrollen: Schalten Sie zwischen JA oder NEIN um.

Scroll-Geschwindigkeit: Wählen Sie eine Einstellung zwischen 1 (langsam) und 5 (schnell)

Spielunterbrechung: JA oder NEIN.

Volle Animationen: Schalten Sie zwischen JA oder NEIN um. Durch Ausschalten der Animationen läuft das Spiel möglicherweise schneller.

Klicken Sie auf **ZURÜCK**, um zum Hauptmenü zurückzukehren.



INTRO WIEDERHOLEN: Schauen Sie sich die Einführungssequenz immer wieder an...
PROGRAMM BEENDEN: Kehren Sie zum Betriebssystem zurück. Diesen Befehl müssen Sie bestätigen.

WAHL EINES SPIELS

Wenn Sie **SPIEL STARTEN** oder **NETZWERKSPIEL STARTEN** gewählt haben, gelangen Sie zum Spielauswahlbildschirm.

SPIELERWAHLFELDER



Oben auf diesem Bildschirm sehen Sie 4 farbige Felder mit den Einstellungen **WAHL**, **COMPUTER** und **LÖSCHEN**.

- Klicken Sie auf **WAHL**, um eine Farbe zu wählen. Dies ist die Farbe Ihres Teams für das ganze Spiel. Ihre Grundstückskarten, Arbeiter und andere von Ihnen kontrollierten Spielelemente tragen alle diese Farbe.

Die **WAHL**-Anzeige wechselt zu fred_. Geben Sie einen Namen mit bis zu 8 Buchstaben ein. (Sobald Sie einen Namen eingegeben haben, können Sie auf eine andere Farbe klicken, um die Farbe zu wechseln.)

- Klicken Sie auf **COMPUTER** (mit einer anderen Farbe), um gegen einen Computergegner anzutreten. Sie können bis zu 3 Computergegner wählen. (In den Schwierigkeitsstufen „Mittel“ und „Schwer“ ist mindestens ein Computergegner erforderlich.)
- Klicken Sie auf **LÖSCHEN**, um zur **WAHL**-Phase zurückzukehren.

Klicken Sie auf das Feld **SPELART** (unten links), um durch die einzelnen Aufträge zu schalten (siehe **AUFTRÄGE** auf Seite 10).

Klicken Sie auf die Schaltfläche **LEVEL**, um zwischen den Schwierigkeitsstufen „Leicht“, „Mittel“ und „Schwer“ umzuschalten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **KARTE**, um zwischen bis zu 5 verschiedenen Karten zu wählen (die Auswahl hängt von der Schwierigkeitsstufe ab).

Klicken Sie auf die Schaltfläche für den festgelegten Start, um zu bestimmen, ob Ihr erstes Grundstück immer an derselben Stelle liegen oder ob es einen **ZUFALLSSTART** geben soll, bei dem Ihr Grundstück überall sein kann - sogar direkt neben dem eines Gegners!

Wenn Ihre Spielooptionen konfiguriert sind, erscheint **BESTÄTIGEN** in der unteren linken Ecke.

Klicken Sie auf **BESTÄTIGEN**, um ein Spiel zu beginnen.

Klicken Sie auf **ABBRECHEN**, um zum **HAUPTMENÜ** zurückzukehren.

NETZWERKSPIELE

Constructor kann über ein mit IPX oder Netbios kompatibles Netzwerk mit bis zu vier Teilnehmern gespielt werden.

Wenn Sie zum Startbildschirm für das Spiel kommen und ein geeignetes Netzwerk gefunden wurde, werden Sie darüber informiert, daß Sie ein Netzwerkspiel einrichten können.

Wenn Sie **NETZWERKSPIEL STARTEN** wählen, können Sie entscheiden, ob Sie ein neues Spiel mit anderen Spielern starten oder in ein Spiel einsteigen wollen, das kurz vor seinem Beginn steht.

Wenn Sie Ihr eigenes Spiel starten, haben Sie die volle Kontrolle über die Spielooptionen: wer ins

Spiel einsteigt, die Schwierigkeitsstufe, das Szenario und die Karte, auf der das Spiel stattfinden soll. Wenn Sie dagegen in ein anderes Spiel einsteigen, können Sie über diese Faktoren nicht bestimmen.

Wenn Sie ein Netzwerkspiel starten/kontrollieren, ist Ihr Computer der Hauptrechner oder „Host“. Bevor Sie als Host eingetragen werden, müssen Sie jedoch Ihren Namen und die Bezeichnung, die Sie dem Spiel geben wollen, eingeben. (Dadurch wird Ihr Spiel gekennzeichnet, damit mehrere Spiele im selben Netzwerk stattfinden können, ohne sich gegenseitig zu stören.)

Wenn eine andere Spieler-Node entdeckt wird und dieser Spieler einen Namen eingibt, erscheint der Name in einem der farbigen Felder. Sobald alle Spieler ihren Namen eingegeben und auf BESTÄTIGEN geklickt haben, kann es losgehen! Sie können auch den COMPUTER als Spieler aufnehmen.

Die Kommunikation mit anderen Spielern erfolgt über ein Meldungssystem. Das geschieht, bevor das Spiel beginnt, so daß Sie mit den anderen Spielern die Spieloptionen besprechen und entscheiden können, wer mitmachen darf. Sobald das Spiel begonnen hat, wird das Nachrichtensystem für alle anderen Gruppen im selben Netzwerk geschlossen, so daß es nur noch von den Teilnehmern an Ihrem Spiel genutzt werden kann.

Wenn der Host das Spiel beenden (also nicht mehr spielen) möchte, kehren alle anderen Spieler zum erweiterten Nachrichtensystem zurück, um sich dort ein anderes Spiel zu suchen.

ANMERKUNG: Wir empfehlen Ihnen dringend, mit dem Szenario **BAUEN, BAUEN** gegen sich selbst zu beginnen (also ohne Computergegner) und die Schwierigkeitsstufe **LEICHT** zu wählen, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen. Wenn Sie die Grundlagen einmal gemeistert haben, stehen Ihnen Chancen gegen die ärgerlichen zeitlichen Begrenzungen, die hinterhältigen Taktiken in anderen Szenarien und die höheren Level wesentlich besser.

SCHNELLSTARTANLEITUNG

Wenn es Ihnen so sehr in den Fingern juckt, daß Sie es nicht aushalten, sich durch den Rest dieses Büchleins zu arbeiten (Sie kommen aber bestimmt darauf zurück!), lesen Sie den folgenden Kurzüberblick.

Grundlagen

Sehen Sie sich die Symbolübersicht im Anhang (Seite 39) an, die alle Grundlagen für das Spiel enthält.

Los geht's!

Sobald Sie BESTÄTIGEN auf dem Spielauswahlbildschirm gedrückt haben, gelangen Sie zum Spielbildschirm mit Ihrem HQ (Hauptquartier). Sie beginnen das Spiel mit diesem Hauptquartier und dem Grund und Boden, auf dem es steht. Ihr HQ ist mit willigen Teams besetzt, die aus 2 Polieren, 2 Handwerkern und 8 Arbeitern bestehen. Das Grundstück ist von üppigen Wiesen umgeben, die Sie bald vernichten werden, um dort Fabriken und Häuser zu bauen.

HQ-Bildschirm

Um den Status eines Hauptquartiers zu überprüfen, können Sie jederzeit auf das Symbol auf der linken Bildschirmseite klicken.

Auf dem HQ-Bildschirm sehen Sie, wie viele Arbeiter und Mieter Sie haben, wie Ihre Verhandlungen mit dem Bauamt verlaufen, wann die nächste Inspektion fällig wird und welchen Anteil Ihres Grundbesitzes Sie nutzen (in Prozent - je höher, desto besser).

Auf der Kontrolltafel unten rechts auf dem Bildschirm befinden sich Symbole



zum Umwandeln von Figuren (Arbeiter in Mieter oder Poliere, Mieter in Arbeiter usw.), zum Durchführen von Reparaturen an Ihren Gebäuden und zum Erhöhen oder Senken der Mieten.

DIE ERRICHTUNG VON GEBÄUDEN

Als erstes müssen Sie ein Sägewerk bauen, damit Sie Häuser vom Typ 1 errichten können (genaugenommen sind es Holzhütten). Und dann kann ein Mieter einziehen. Ist das nicht reizend? Sie müssen mindestens ein Gebäude jedes Typs bauen, bevor Sie höherwertige Gebäude errichten können (Zementgelände, Stahlager, Ziegelei, Gerätefabrik usw.). Jedes neue Werk ermöglicht Ihnen den Bau immer aufwendigerer Häuser mit besseren Einrichtungen, die bessere Mieter anziehen, deren Nachwuchs (hoffentlich) zu Mietern, Arbeitern, Polizisten und Gangstern heranwächst.

Ein Tip: Vielleicht sollten Sie ein weiteres Grundstück erwerben, bevor Sie Ihr Startgelände bebauen. (Zu Beginn erlaubt das Bauamt Ihnen ein zweites Grundstück, ohne daß die strengen Bauvorschriften eingehalten werden müssen. Soviel Glück haben Sie nie wieder!)



Klicken Sie auf das SATELLITEN-Symbol (links auf dem Bildschirm), um festzustellen, welche Grundstücke verfügbar sind. Klicken Sie auf das gewünschte Grundstück (das daraufhin weiß umrandet wird).



Wenn Sie ein Grundstück/Gelände (oder irgend etwas anderes) kaufen wollen, klicken Sie auf dieses Symbol. Der Kaufpreis wird dann von Ihrem Kontostand (oben links zu sehen) abgezogen.



Klicken Sie auf, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.

JETZT WIRD GEBAUT!



Bauen Sie zuerst ein Sägewerk. Klicken Sie dazu auf das schwarzweiße IMMOBILIENMAKLER-Symbol (auf der Kontrolltafel in der rechten Bildschirmmitte).

Damit gelangen Sie zum Gebäudeauswahlbildschirm. Welche Gebäude darauf zur Verfügung stehen, hängt von Ihrem Level ab. Im Moment können Sie nur das Sägewerk wählen. Im Verlauf des Spiels dürfen Sie dann aus den Kategorien Ressourcen (Fabriken wie Säge-, Zement, Stahlwerk usw.), Häuser, Spezialgebäude (Gerätefabrik, Polizeirevier usw.) und Gesindel (Pfandhaus, Kommune usw.) wählen, indem Sie auf das entsprechende Symbol klicken und dann nach rechts oder links scrollen, um ein Gebäude zu wählen. Wenn ein Gebäude gewählt wurde (von einem weißen Rahmen umgeben ist), erscheinen Informationen über seine Kosten, Materialbedarf und Größe des Fundaments.



Wenn Sie das Sägewerk (oder ein anderes Gebäude) gewählt haben, klicken Sie auf dieses Symbol, um das Fundament auf dem gewünschten Grundstück zu legen. Ziehen Sie dazu die Maus auf das entsprechende Grundstück. Es erscheint ein roter Umriß der erforderlichen Grundstücksgröße mit Pfeilen, die anzeigen, wo der Eingang/das Tor liegt.

Dies ist die MINDESTGRÖSSE, die Ihr Grundstück haben muß.

Verschieben Sie den Umriß, bis die Pfeile auf einen Rand zeigen und sich der Umriß hellbraun färbt. Drehen Sie die Pfeile im Umriß, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken oder das GRÜNE DOPPELPFEIL-Symbol drücken (unten rechts auf der Kontrolltafel).

Benutzen Sie die Maus, um Standort und Größe des Sägewerks (oder jedes anderen Gebäudes) zu bestimmen, und drücken Sie die Maustaste. Plazieren Sie dann, wieder mit Hilfe der Maus, das Sägewerk auf dem Grundstück, und drücken Sie die Maustaste.

KLICKEN Sie einmal mit der LINKEN MAUSTASTE, um die Vorderfront des Gebäudeumrisses zu plazieren. Das Maussymbol verwandelt sich daraufhin in das Umrißsymbol. Sie können den Umriß jetzt verlängern, indem Sie die Maus nach außen ziehen. Durch erneutes LINKSKLICKEN bestätigen Sie den Umriß, und das Symbol verwandelt sich wieder in ein Haus. Dadurch können Sie den genauen Standort des Gebäudes auf dem Grundstück festlegen. Wenn Sie jetzt wieder die Maustaste drücken, plazieren Sie den Grundriß für das neue Gebäude.

An die Arbeit!



Zu Beginn des Spiels werden jedem Polier automatisch 3 Arbeiter zugeteilt, die ihm folgen, wenn Sie ihn bewegen. Probieren Sie es einmal aus! Um nun das Gebäude zu errichten, müssen Sie auf den Grundriß klicken (wenn sich die Maus in ein Gebäude oder Haus verwandelt), und dann auf das Symbol klicken, um eine Arbeitskolonne anzufordern. Die zieht Ihnen das Gebäude dann in Nullkommanichts hoch!

Eine andere Methode, eine Kolonne anzufordern/anzuleiten: Gehen Sie zum HQ, und klicken Sie auf einen POLIER (sie tragen braune Mäntel und bunte Helme). Daraufhin erscheint eine Animation, und Sie werden nach Ihren Wünschen gefragt.



Klicken Sie auf das Symbol BEWEGUNG, um den Polier und seine Kolonne anzuweisen, sich zur Arbeit auf der Baustelle einzufinden, auf die Sie klicken - in diesem Fall das Sägewerk. Die Kolonne führt dann die Arbeit aus und bleibt hinterher dort stehen.

Der Polier ist auch nach dem Bau des Sägewerks noch markiert. Klicken Sie auf das Symbol BEWEGEN, um es zu aktivieren, und klicken Sie dann mit der Maus (der Cursor hat sich in ein Haussymbol verwandelt) auf die Stelle, an die sie gehen sollen, in diesem Fall auf das Sägewerk. Dadurch versetzen Sie die Arbeitskolonne in das Sägewerk hinein, wo sie damit beginnt, Holzeinheiten (bis zu maximal 25 Einheiten) zu produzieren. Daß die Produktion begonnen hat, sehen Sie auch an der Videosequenz, der jetzt auf dem Sägewerkbildschirm gezeigt wird.

Anmerkung: Achten Sie darauf, daß sich der Cursor in ein kleines Haus verwandelt, wenn Sie auf ein Gebäude klicken. Dadurch stellen Sie sicher, daß sich Ihre Arbeitskolonne tatsächlich in das Gebäude begibt. Andernfalls steht sie nur untätig draußen herum!



Die Holzmenge, die Sie besitzen, erscheint in der oberen linken Bildschirmecke. Klicken Sie darauf, um mehr Informationen über das Holz abzurufen. Wenn Sie einmal richtig in Schwung sind, haben Sie auch Symbole für Beton, Ziegelsteine und Stahl.



Schaffe, schaffe, Häusle baue!

Klicken Sie erneut auf dieses Symbol, und wählen Sie diesmal eine der lächerlichen Holzhütten vom Typ 1. Gehen Sie beim Bau genauso vor wie beim Errichten des Sägewerks. Sobald das Haus fertig ist, erscheint ein Schild davor, um anzuzeigen, daß Sie jetzt Mieter aufnehmen können.

Jetzt wissen Sie, wie man Gebäude errichtet und bevölkert. Denken Sie daran, daß Sie mindestens ein Gebäude von jedem Typ errichten müssen, und überlegen Sie gut, wie Sie Ihre Grundstücke bebauen. Aber jetzt zu den Mietern...

MIETER

Mieter sind Menschen wie Du und ich: ewig nörgelnde Miesmacher, die jeden Wunsch erfüllt haben wollen. Unzufriedene Mieter richten Schäden an und legen Brände. Aber sie sind notwendig und sogar nützlich.

DER MIETERBILDSCHIRM

Wenn Sie auf ein Haus mit Vermietungsschild klicken, gelangen Sie zum Bildschirm für das Gebäudeinnere. Auf diesem Bildschirm können Sie den aktuellen Status Ihrer Mieter und Ihres Besitzes ablesen. Die blaue Meßleiste unten auf dem Bildschirm färbt sich rot, wenn Ihre Mieter genervt oder unzufrieden sind.



ANWERBEN VON MIETERN



Klicken Sie auf das Symbol zum Anwerben von Mietern in der Kontrolltafel unten rechts, um einen Mieter zu finden. Auf dieser Stufe bekunden zwei abgerissene Ehepaare ihr Interesse. Klicken Sie auf eines davon, um es zu wählen, und streichen Sie dann das Geld ein (klicken Sie auf das Symbol).



Oben links sehen Sie eine Zeugungsanzeige mit den Symbolen für die Modi „Arbeiter zeugen“, „Mieter zeugen“ und „Miete zahlen“ rechts daneben. Der aktuelle Modus ist markiert. Normalerweise zahlen Ihre Mieter. Wenn Sie statt dessen mit dem Vermehren beginnen sollen, klicken Sie entweder auf das Mieter- oder auf das Arbeitersymbol. Die Mieter vermehren sich so lange, bis Sie ihnen etwas anderes befehlen oder ein Unglück geschieht. Sobald Nachwuchs da ist, erscheint er in Ihrer HQ-Aufstellung.

Anmerkung: Wenn Sie in die höheren Level aufsteigen, können Sie Mieter eines höheren Typs zeugen, wie an der Zahl auf dem Mietersymbol zu erkennen ist.

Die vier Zeilen unter diesem Bereich zeigen den Namen des Grundstücks, seinen momentanen Wert, die Höhe der Miete usw. an.

Rechts sehen Sie eine Abbildung des Hauses (oder der Mieter, nachdem sie eingezogen sind). In den Feldern darunter werden Sie über die Lebensdauer Ihrer Mieter, die Zahl ihrer Kinder und die Wartezeit bis zur Geburt des nächsten Kindes informiert.

Unten rechts finden Sie Handlungssymbole für die Mieter, mit denen Sie ihnen zukommen lassen, was sie verdient haben.



ZAUN Errichten Sie einen Zaun, sobald das Haus fertig ist. Die Arbeiter stehen schon bereit.



RENOVIERUNG Klicken Sie auf das Farbsymbol, um sich die Zimmer anzusehen und Verschönerungen zu erwerben. Sie müssen eine Arbeitskolonne ins Haus schicken, um die Verschönerung durchzuführen.



GERÄTE Sobald Sie eine Gerätefabrik gebaut haben, können Sie Zubehör wie Isolierverglasung (die den Fabriklärm abhält) und Computer (die Mieter zeugen dann Mieter vom nächsthöheren Typ) herstellen und einkaufen.



KÜNDIGUNG Klicken Sie auf dieses Symbol, um lästige Mieter an die Luft zu setzen! Achtung: Kündigungen können auch nach hinten losgehen...

MIETER ANWERBEN Siehe oben, „Anwerben von Mietern“.



REPARATUR Klicken Sie auf das Haus mit dem Maurerkellensymbol, und wählen Sie ein Haus, um sofortige, allerdings sehr kostspielige Reparaturen daran auszuführen (dazu gehört auch das Löschen von Bränden!).

Ein Tip: Die Reparaturen werden billiger, wenn Sie einen Handwerker aus dem HQ schicken. Klicken Sie dazu auf einen Handwerker (einen bärtigen Typen mit Schraubenschlüssel), und zeigen Sie ihm, wo er hin soll, indem Sie auf das beschädigte Gebäude klicken. Sie können Ihre Handwerker auch ständig in Bereitschaft halten (siehe „Handwerker“, Seite 25).



MIETERHÖHUNG/SENKUNG Überraschen Sie Ihre Mieter mit einer Mieterhöhung (oder -senkung)!"



HAUSVERKAUF Sie können Häuser an das Bauamt verkaufen. Danach steht das Gebäude leer.

MIETERBESCHWERDEN



Wenn das rote Mieterbeschwerdensymbol links auf dem Bildschirm aufleuchtet, machen Sie sich auf was gefaßt! Irgend so ein Nörgelheini will was von Ihnen, und vermutlich wird es Sie Geld kosten.



Wenn Ihnen das Gejammere zu sehr auf die Nerven geht, können Sie ja immer noch einen Polier hinschicken, um den Beschwerden ein für allemal ein Ende zu machen! Hurra!



DIE GERÄTEFABRIK

Nachdem Sie ein Zementgelände und ein paar Häuser vom Typ 2 gebaut haben, können und sollten Sie eine Gerätefabrik bauen und besetzen. Sobald die Gerätefabrik steht, müssen Sie entscheiden, was dort hergestellt werden soll. Klicken Sie dazu auf die Fabrik (oder auf das Fabriksymbol im Streifen am linken Bildschirmrand), um den Gerätebildschirm aufzurufen. Sie sehen darauf eine Reihe von Zubehör, das Sie herstellen können, jeweils mit einer Zahl daneben, die angibt, in welcher Stückzahl es produziert werden kann. Klicken Sie auf das gewünschte Objekt, um eine bestimmte Stückzahl zu bestellen (mit jedem Mausklick erhöhen Sie die Zahl). Schicken Sie eine Arbeitskolonne in die Fabrik, um mit der Produktion zu beginnen, und der Rest geht wie von selbst. Sobald die Geräte hergestellt sind, können Sie zuerst auf ein Objekt, dann auf ein Liefersymbol (ein Haus mit einem Paket und einem Pfeil) und schließlich auf das Gebäude klicken, an das die Lieferung gehen soll. Sie können die Mieter auch zur Fabrik schicken, um die Geräte dort abzuholen, indem Sie auf das Gerätesymbol auf dem Mieterbildschirm klicken, das Objekt für den Kauf auswählen und es dann erwerben. Jetzt geben Ihre lieben Mieter endlich wieder Ruhe!

Das war der Anfang. Machen Sie so weiter, indem Sie bauen, kaufen und immer größer, besser und mutiger werden!

TIPS:

- Um einen lästigen Hippie loszuwerden, können Sie eine Arbeitskolonne losschicken, die ihn grün und blau schlägt. (Holen Sie sich auf der Hauptstraße eine Arbeitskolonne, klicken Sie auf das Faustsymbol, und wählen Sie den Hippie zum Ziel, während er sich draußen aufhält.)
- Versuchen Sie jeden Quadratzentimeter Ihrer Grundstücke zu bebauen. Das Bauamt betrachtet offenes Gelände als „Verschwendung“.



- Um BÄUME zu pflanzen, müssen Sie eine Gerätefabrik haben und darin Bäume „bauen“ lassen. Klicken Sie auf das Symbol OBJEKT PLAZIEREN (obere Reihe rechts), und wählen Sie ein hübsches immergrünes Bäumchen. Schööön! Ende der Schnellstartanleitung

AUFTRÄGE

Im Spiel gibt es zwei Arten von Aufträgen: Umfassende Aufträge, die Sie zu Beginn des Spiels wählen, und Aufträge vom Bauamt, die zu verschiedenen Punkten im Spiel erteilt werden.

UMFASSENDE AUFTRÄGE

Sie können zu Beginn des Spiels zwischen vier Hauptaufträgen (Szenarien) sowie einem Spezialauftrag ohne zeitliche Begrenzung wählen.

Finanzherrschaft. Um in diesem Szenario Erfolg zu haben, müssen Sie innerhalb von 40 Jahren auf Ihrem Bankkonto 1 Million Dollar anhäufen. Außerdem dürfen Sie keinerlei Schulden bei der Bank, der Mafia oder der Steuerbehörde haben.

Egomanie. Sie müssen mindestens ein Haus jedes Typs bauen, einschließlich aller „Sonderkommissionen“, und am Schluß dem Ganzen mit dem Pharao-Prachtbau, der Pyramide, die Krone aufsetzen.

Weltherrschaft hat dasselbe Thema wie „Egomanie“. In diesem Szenario müssen Sie auf jedem Grundstück auf der ganzen Welt mindestens ein Gebäude besitzen.

Utopiestaat vereint alle kapitalistischen Fähigkeiten, die Sie sich in den anderen Szenarien angeeignet haben, mit der Zufriedenheit Ihrer Mieter. Das Ziel besteht darin, drei Mieter jeden Typs oder mehr zu haben und sie mindestens zu 90% zufrieden und streßfrei zu halten.

Bauen, Bauen, Bauen ist für jene Spieler, die von diesem Spiel einfach nicht genug bekommen können und immer weiterbauen wollen, ohne zeitlich eingeschränkt zu sein oder ein besonderes Ziel erreichen zu müssen, außer eine unglaublich phantastische Constructor-Welt zu schaffen. Gut zum Üben geeignet.

AUFTRÄGE VOM BAUAMT

Es gibt eine Reihe von Aufträgen des Bauamts, die im Verlauf des Spiels erledigt werden müssen. Sie gehen alle vom Bauamt aus und zielen im allgemeinen darauf ab, daß Sie die Wohnverhältnisse Ihrer Mieter verbessern.

Manche Aufträge werden erteilt, wenn Sie sich nicht an die Vorschriften halten, die das Bauamt erläßt (z.B. ungenügende Nutzung der Flächen auf Ihren Grundstücken). Wenn ein Aufsichtsbeamter des Bauamtes seine Runde macht und auf Ihren Grundstücken ungenutzten Grund und Boden entdeckt, fordert das Bauamt, daß Sie das Problem innerhalb eines bestimmten Zeitraums beheben.

Manche Aufträge haben zum Ziel, bestimmte Figurentypen im Team eines Gegenspielers auszudünnen. Vielleicht werden Sie aufgefordert, die Zahl der Polizisten oder der herumirrenden Geister zu reduzieren. Die Lösung kann darin bestehen, einige Figuren abzustößen oder die Gebäude abzureißen, in denen diese Figuren leben, wie z.B. Spukhäuser.

Manche Aufträge hängen davon ab, wer auf Ihren Grundstücken lebt. Wenn Sie z.B. eine Hippie-Kommune mitten in einem gutsituierten Villenviertel unterbringen, gibt es bestimmt Ärger. Probleme dieser Art beheben Sie, indem Sie durch Verschönerung der Häuser Ausgleich für Ihre Mieter schaffen. Andere Aufträge dieser Art können Aufforderungen des Bauamtes sein, Parks anzulegen, um die Umwelt zu verschönern.

Alle Aufträge müssen innerhalb einer bestimmten Zeit abgeschlossen werden. Möglicherweise haben Sie sogar mit mehreren Aufträgen gleichzeitig zu kämpfen. In diesem Fall werden die für die Aufträge angesetzten Termine gestaffelt.

Wenn Sie die Aufgaben bei einem Auftrag nicht erfüllen, hat dies schwerwiegende Konsequenzen. Es gibt zwei verschiedene Strafen dafür:

- 1) die sofortige Beschlagnahme von vier oder fünf Ihrer besten Besitztümer oder
- 2) den Entzug Ihrer Lizenz durch das Bauamt, d.h. Sie scheiden aus dem Spiel aus!

Damit unerfahrene Spieler die komplizierten Vorgänge bei den Aufträgen des Bauamtes besser verstehen, sind in der Schwierigkeitsstufe Leicht einige Aufträge ausgeschaltet, während andere erst später auftreten als es in den höheren Schwierigkeitsstufen der Fall wäre.

Um einen Überblick über die Aufträge, die Sie erhalten haben, und über deren Termine zu behalten, klicken Sie auf das Aktenkoffersymbol auf der linken Bildschirmseite. Damit gelangen Sie zum Auftragsdatenbildschirm.



Auftragsübersicht. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, kommen Sie zum Auftragsüberblick-Bildschirm. Ist der Aktenkoffer geöffnet, bedeutet dies, daß noch Aufträge auf ihre Erledigung warten. Blinkt der Hintergrund auf, ist der Termin für einen bestimmten Auftrag fast abgelaufen.



Klicken Sie auf dem Auftragsdatenbildschirm auf die obere Uhr für die umfassenden Aufträge (in der Mitte des Datenbildschirms), um Einzelheiten zum Szenario aufzurufen, das Sie gerade spielen, einschließlich der noch verbleibenden Zeit.



Die drei unteren Uhren informieren Sie über jegliche Bauamt-Aufträge, die noch zu erfüllen sind. Klicken Sie auf alle Uhren mit einem Handlungssymbol, um Einzelheiten zu diesem Auftrag abzurufen und festzustellen, wieviel Zeit Ihnen noch bleibt.

ANMERKUNG: Um die Anzeigen für den Auftragsstatus zu verlassen, müssen Sie auf das Häkchen in der Bildschirmmitte klicken. Durch einfaches Drücken der rechten Maustaste können Sie ihn nicht verlassen.

MAUS- UND TASTATURSTEUERUNG



Die Hauptfunktionen der linken Maustaste (LMT) sind Wählen, Plazieren und Anpeilen.

Die Hauptfunktionen der rechten Maustaste (RMT) sind das Anzeigen von Informationen über ein Symbol (zeigen Sie dabei auf das Symbol) und das Abbrechen der aktuellen Handlung.

Die Maus kann außerdem dazu verwendet werden, den Spielbereich zu verschieben und durch Listen zu scrollen, indem Sie den Mauszeiger an den entsprechenden Bildschirmrand ziehen.



TASTENBEFEHLE



Angreifen



Bewegen



Halt



Vernichten (nur Polier)



Übernahme eines Grundstücks (nur Polier)



Arbeitskolonnen-Bildschirm zeigen



PAUSEN-Modus ein-/ausschalten



Aktuelle Funktion/Bildschirm/Spiel verlassen



Zum großen Radarbildschirm gehen



Zum Ausgangspunkt gehen



Spielgebiet oder Listen scrollen



Anzeige aufhellen oder verdunkeln



Spiel beschleunigen/verlangsamen



Soundeffekte ein-/ausschalten (provisorische Funktion)



Gewählte Figuren bestimmten Gruppen zuteilen

Fangen Sie die Figuren ein, die Sie gruppieren wollen, halten Sie die Steuerungstaste gedrückt, und betätigen Sie eine der Funktionstasten, um eine Gruppe zu bilden.

Das Drücken einer Funktionstaste bei einer ausgewählten Gruppe hat je nach Ihrer aktuellen Handlung unterschiedliche Wirkungen.

1. In einem Haus ruft es die Gruppe automatisch ins Haus.
2. Im Spielgebiet wird die Gruppe ausgewählt.

Um eine Gruppe wieder aufzulösen, wählen Sie keine Figuren und drücken die entsprechende Funktionstaste.

SPEICHERN VON SPIELEN



Wenn Sie auf dem Hauptspielbildschirm auf dieses Symbol (Kontrolltafel oben rechts) klicken, wird CONSTRUCTOR unterbrochen, damit Sie die Spieleinstellungen regulieren und/oder Ihr Spiel speichern können. Klicken Sie auf SPIEL SPEICHERN, um ein Spiel zu sichern, oder auf ZURÜCK, um das Spiel wieder aufzunehmen, ohne zu speichern. Wenn Sie auf SPIEL SPEICHERN klicken, gelangen Sie zum Speicherungs Bildschirm, auf dem Sie aus 10 Speicherplätzen wählen können. Entscheiden Sie sich für einen davon, und geben Sie eine Bezeichnung für Ihr Spiel ein. Wenn alle Speicherplätze besetzt sind, werden Sie aufgefordert, ein Spiel zu überschreiben (zu löschen). Wählen Sie ein Spiel zum Überschreiben, und klicken Sie darauf, oder drücken Sie die Eingabetaste. Diesen Befehl müssen Sie bestätigen. Klicken Sie dazu auf das entsprechende Kästchen. Falls Sie die falsche Speicherzeile gewählt haben, widerrufen Sie den Befehl mit der -Taste.

VERWALTUNG IHRER GRUNDSTÜCKE

GRUNDBESITZ UND RESSOURCEN

Diese Seiten enthalten einen Überblick über die Ressourcen, die Sie aufbauen müssen. Die Ressourcen bestimmen Ihren Erfolg in den einzelnen Phasen Ihrer Bauvorhaben.



Sägewerk. Dieses Gebäude ist gleichzeitig die erste Ressource und das erste Gebäude, daß Sie im Spiel errichten müssen. Es liefert alles Bauholz, das Sie für die Bauvorhaben im Spiel brauchen. Da Holz zu den gebräuchlichsten Baustoffen gehört und damit eine der wichtigsten Ressourcen darstellt, lohnt es sich immer, über mehr als ein Sägewerk nachzudenken.



Zementgelände. Wenn mindestens je ein Exemplar aller Holzhäuser gebaut wurde, steht diese neue Ressource zur Verfügung. Damit erhalten Sie die Möglichkeit, ganz neuartige und deutlich verbesserte Wohnhäuser sowie eine Reihe anderer interessanter Gebäude zu errichten.



Ziegelei. Nachdem Sie ein Sägewerk und ein Zementgelände gebaut haben, können Sie diese Ziegelfabrik errichten. Sobald sie fertig ist, steht Ihnen eine ganze Reihe neuer Wohnhäuser zur Verfügung. Wie bei den anderen Ressourcen gibt es im Zusammenhang mit diesem Gebäude auch andere. Achten Sie darauf, daß Ihnen keine davon entgehen; überprüfen Sie immer wieder, was gerade verfügbar ist.



Stahlager. Dies ist die letzte Ressource, die Sie bauen müssen. Sie steht Ihnen zur Verfügung, sobald Sie mindestens ein Gebäude jeder Art in den Kategorien Holz, Zement und Ziegel errichtet haben. Mit Hilfe dieser Ressource können Sie einige der elegantesten Residenzen im ganzen Spiel schaffen. Und als ob das noch nicht genug wäre, gibt es außerdem einige andere sehr interessante Gebäude, auf die Sie ruhig einmal einen Blick werfen sollten.

Sobald Sie mindestens ein Exemplar jedes Ressourcenwerks gebaut haben, können Sie sich an die Verschönerung Ihrer bestehenden Fabriken machen. Jedes Ressourcenwerk kann zum Fabrikstatus erhoben werden. Dadurch werden die Produktionsgeschwindigkeit erhöht und die Kapazität für das Inventar erweitert, zwei äußerst wichtige Funktionen in den späteren Phasen des Spiels.

IMMOBILIENMARKT

WOHNHÄUSER

Auf den folgenden Seiten finden Sie Informationen zu den einzelnen Haustypen, die Sie während der verschiedenen Phasen des Spiels errichten können.

HOLZHÄUSER:

3 Holz-Einheiten erforderlich

Ideale Mieter: Rocker- oder Hippiefamilien

Sozialstufe: 1



BLOCKHAUS

Da es schnell und einfach zu bauen ist, eignet es sich hervorragend als Ihr erstes Wohngebäude. Die kurze Bauzeit bedeutet, daß Sie diese Minimalbehausung ruckzuck bezugsfertig haben.

Kosten: \$3.500

Wert: \$5.000



HÜTTE

Dieses zweite ausschließlich aus Holz bestehende Gebäude stellt eine Verbesserung gegenüber dem Blockhaus dar und erfordert eine etwas längere Bauzeit.

Kosten: \$4.500

Wert: \$6.500



SOWETO-HÜTTE

Das dritte und letzte der minimalistischen reinen Holzgebäude erfüllt auch höhere Ansprüche und ist solider gebaut als die beiden anderen. Die Bauzeit ist zwar etwas länger, doch auch für den Bau dieses Gebäudes sind nur 3 Holz-Einheiten erforderlich.

Kosten: \$5.000

Wert: \$7.000

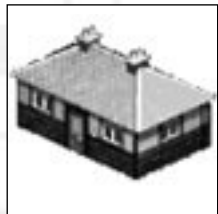
Wenn mindestens ein Holzhaus jedes Typs errichtet wurde, steht das Zementgelände als nächstes Bauvorhaben zur Verfügung. Dadurch können Sie eine Reihe ganz neuartiger und deutlich verbesserter Wohnhäuser sowie anderer interessanter Gebäude errichten.

HÄUSER AUS HOLZ UND ZEMENT:

Je 3 Einheiten Holz und Zement erforderlich

Ideale Mieter: Unterschiedlich

Sozialstufe: 2



BUNGALOW

Das erste Gebäude aus Holz und Zement ist ein elegantes ebenerdiges Wohnhaus. Es ist bedeutend stabiler als die reinen Holzhäuser und hat eine wesentlich längere Bauzeit. Ideal für Punks oder Studenten.

Kosten: \$5.800

Wert: \$7.500



NORDISCH

Ihr erstes zweistöckiges Gebäude. Endlich können Sie über die Baumwipfel hinweg blicken. Die etwas längere Bauzeit lohnt sich für dieses attraktive Wohnhaus für Ihre idealen Mieter, die Rocker- und Hippiefamilien.

Kosten: \$9.000

Wert: \$11.000



SOZIALWOHNUNG

Dieses Haus wird zwar von manchen als minderwertig angesehen, ist jedoch in anderen Kreisen sehr beliebt, und die Rocker- oder Hippiefamilien werden Schlange stehen, um dort wohnen zu dürfen. Von allen Bauten aus Holz und Zement hat dieses Haus die längste Bauzeit.

Kosten: \$9.200

Wert: \$11.500

Sobald je ein Haus jedes Typs aus Holz und Zement fertig ist, können Sie eine Ziegelei bauen. Diese Ressource sorgt dafür, daß Sie ganz neuartige, aufregende Wohnhäuser und andere Gebäude errichten können, die sich in dieser Spielphase als sehr nützlich erweisen.



HÄUSER AUS HOLZ, ZEMENT UND ZIEGELN:

Je 3 Einheiten erforderlich

Ideale Mieter: Trottler oder Majore a.D.

Sozialstufe: 3



COLORADO-HAUS

Dieses vom klassischen amerikanischen Farmhaus inspirierte Gebäude tarnt sein Innenleben aus modernen Materialien durch ein Holzverkleidung. Die Bauzeit ist etwas länger, als Sie es bisher gewohnt waren, doch die zusätzliche Stabilität und Sicherheit sind es wert. Dieses exquisite Wohnhaus verdient nur die besten Mieter.

Kosten: \$9.500

Wert: \$12.000



DAKOTA-HAUS

Haben Sie den Wunsch, zurück zur Natur zu gehen und Ihre Wurzeln wiederzufinden? Der Anblick dieser luxuriösen Oase in der Wildnis würde sogar den Waltons das Herz höher schlagen lassen. Der Bau dauert zwar etwas länger als bei den anderen Häusern, doch der rustikal einfache Stil rechtfertigt diese Mühen. Ihre idealen Mieter für dieses Schatzkästlein sind die Familien der Trottler oder Majore a.D.

Kosten: \$9.500

Wert: \$12.400



OHIO-HAUS

Ein weiteres Idyll im amerikanischen Stil. Es ist fast unglaublich, daß dieses ausladende Gebäude nur aus 3 Einheiten Holz, 3 Einheiten Zement und 3 Einheiten Ziegeln besteht und erstaunlich schnell gebaut ist. Dieses Haus werden Sie garantiert sofort an einen begierigen Trottler oder Major a.D. los.

Kosten: \$10.500

Wert: \$13.000

Sobald Sie je eines der Häuser aus Holz, Zement und Ziegeln gebaut haben, steht Ihnen das Stahlager als Bauvorhaben zur Verfügung. Mit diesem letzten Ressourcentyp im Spiel erhalten Sie die Chance, einige der elegantesten Wohnhäuser des ganzen Spiels zu errichten. Und als wenn das noch nicht genug wäre, gibt es auch noch andere interessante Gebäude, die Sie sich ruhig einmal ansehen sollten.

Nachdem Sie nun die hektischsten und anspruchsvollsten Phasen des Spiels erreicht haben, sollten Sie darüber nachdenken, all Ihre Ressourcen aufzuwerten. Sie erhalten dadurch ungeheure Vorteile, nämlich eine höhere Kapazität für das Inventar und eine schnellere Produktion. Sobald also Ihr neues Stahlager fertig ist, sollten Sie sich der Verbesserung Ihrer Produktivität zuwenden.

HÄUSER VOM TYP 4:

Je 3 Einheiten Holz, Zement, Ziegel und Stahl erforderlich

Ideale Mieter: Yuppies und Profs

Sozialstufe: 4



FACHWERK

Es ist elegant, außergewöhnlich, überwältigend, und was Makler sonst noch so von sich geben. Dieses Haus ist ein echter Klassiker. Der Bau dauert zwar recht lange und verbraucht 3 Einheiten jeder Ihrer Ressourcen, doch seine Stabilität, seine Sicherheit und sein Äußeres sind jede Mühe wert. Wahrscheinlich wollen Sie am liebsten gleich selbst einziehen. Aber das geht natürlich nicht. Die idealen Mieter für dieses Haus sind statt dessen Professoren- und Yuppiefamilien

Kosten: \$12.000

Wert: \$15.000



SANDSTEIN

Traditionelle Pracht und noble Eleganz sind die einzigen Begriffe, die dieses Haus treffend beschreiben. Ja, der Bau dauert etwas länger, und es kostet auch ein bißchen mehr, aber dafür hat es einen guten Wiederverkaufswert. Diese königlichen Gemäuer sind für die Familien der Yuppies und Professoren fast zu schade.

Kosten: \$13.500

Wert: \$17.500



STADTHAUS

Dieses ausgedehnte Gebäude verdankt seinen Stil dem Gründer der Moteltkette „Schlafen wie ein Toter“ und Amateurpräparator Norman Bates. Es ist ein Haus mit Stil, das seine Bauzeit und die 3 Einheiten jeder Ressource, die dafür erforderlich sind, allemal wert ist.

Kosten: \$20.000

Wert: \$19.000

Mehr Ressourcen können Sie nicht herstellen, daher sollten Sie jetzt noch einmal überprüfen, daß Sie alles gebaut haben, was Sie brauchen, und keine der Nutzgebäude, die Ihnen jetzt zur Verfügung stehen, ausgelassen haben. Und vergessen Sie nicht, Ihre Ressourcen aufzuwerten - die Investition wird sich für Sie lohnen.

HÄUSER VOM TYP 5:

Je 3 Einheiten Holz, Zement, Ziegel und Stahl erforderlich

Ideale Mieter: Siehe Einzelfall

Sozialstufe: 5



STRANDHAUS

Aufregend, modern, zeitgemäßes Dekor sind alles Begriffe, die dieses Haus treffend beschreiben. Mit den neuesten Materialien und Konstruktionstechnologien hergestellt, könnte dieses Haus glatt in einer Folge von „Miami Vice“ als Kulisse dienen. Es ist funktionell und geräumig und würde ein herrliches Heim für Yuppies und Börsenmakler abgeben.

Kosten: \$20.000

Wert: \$25.000



QUADRATBAU

Erwerben Sie Ihr eigenes kleines Stückchen Schloßallee mit diesem georgianischen Prachtbau. Hinter einer der glorreichsten Fassaden überhaupt verstecken sich drei Etagen weiträumiger Zimmer. Die Bauzeit ist angemessen, wenn man sie auch als ziemlich lang bezeichnen würden, und mit nur 3 Einheiten jeder Ressource wird fast Unglaubliches erreicht. Dieses Vorzeigestück gibt ein wundervolles Heim für Yuppief- oder Börsenmaklerfamilien ab.

Kosten: \$23.000

Wert: \$28.000



SÜDSTAATENHAUS

Die Krönung herrschaftlicher Eleganz. Dieser stilvolle Landsitz stellt auch die anspruchsvollsten Mieter zufrieden. Das Haus ist solide und sicher gebaut und bietet einen herrlichen Blick aus dem oberen Stockwerk. Die Bauzeit ist daher auch recht beachtlich, und es werden 3 Einheiten jeder Ihrer besten Ressourcen benötigt. Die idealen und gleichzeitig willigsten Mieter für diesen Besitz sind Börsenmakler- und Schickimickifamilien.

Kosten: \$25.000

Wert: \$32.000



DIE SONDERKOMMISSIONEN.

Diese Bauwerke sind das absolut Beste an Stil, Vornehmheit und pompösen Exzessen. Zu den verfügbaren Gebäuden gehören ein russischer Winterpalast, ein holländisches Rundhaus, eine aufwendig umgebaute gotische Kirche, eine altertümliche Kneipe und vieles mehr.

Diese Gebäude werden hier nicht abgebildet, da nur bestimmte Personen sie zu sehen bekommen und sie nur bauen dürfen, wenn sie ganz an der Spitze stehen.

Sind Sie gut genug, um diese prestigeträchtigen Bauwerke zu errichten?

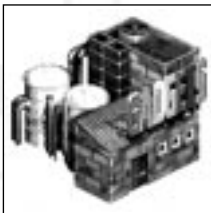
Zuerst müssen Sie die Baupläne erwerben. Diese stehen unter der Kontrolle der Mieter in den Häusern des höchsten Typs und sind sehr zeitaufwendig in der Entwicklung.

Sobald Sie die Pläne haben, müssen Sie sich ernsthafte Gedanken über die Ressourcen machen, die Sie für den Bau dieser Gebäude benötigen. Alle erfordern viele Arbeitskräfte und Arbeitsstunden sowie reichlich Baumaterial.

Nachdem Sie ein solches Gebäude errichtet haben, werden Sie feststellen, daß jede Familie in Ihrer höchsten Mieterklasse mit Freuden dort einzieht. Sie dürfen allerdings nicht erwarten, daß solche Leute irgend etwas produzieren; es sollte Ihnen eine Ehre sein, daß sie überhaupt gnädigerweise dort einziehen.

NUTZANLAGEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie einen Überblick über die verschiedenen Nutzenanlagen, die Sie bauen können.



GERÄTEFABRIK

Diese Fabrik liefert viele wichtige Objekte, die Sie in diesem Spiel brauchen. Anders als die Ressourcen ist dieses Werk bereits aufgewertet und kann nicht weiter verbessert werden. Es steht zur Verfügung, sobald Sie das Zementgelände errichtet haben und wird sich schnell zu einem der meistbesuchten Gebäude in der ganzen Stadt entwickeln. Im weiteren Spielverlauf kommen dann immer neue Produktserien und Ideen dazu.



POLIZEIREVIER

Der Bau dieser wichtigen Nutzenanlage sollte vorrangige Priorität für Sie haben. Zu den Vorteilen, die der Arm des Gesetzes für Ihre Siedlungen bringt, gehören der Schutz der Gebäude und der Mieter, ein Sicherheitsgefühl für die Bewohner und die Verhaftung aller unerwünschten Elemente. Das Revier dient außerdem als kleines Gefängnis für bis zu zwei Häftlinge. Das Gebäude steht zur Verfügung, sobald Sie ein Zementgelände haben.



GEFÄNGNIS

Wenn Ihre Polizei besonders tüchtig ist, wird es nicht lange dauern, bis das Polizeirevier für die Zahl der Häftlinge zu klein wird. Das Gefängnis dagegen ist groß genug, um alle gefangenen Bösewichte darin unterzubringen. Ein anderer Vorteil des Gefängnisses besteht darin, daß die Gefangenen länger in Haft bleiben. So eine Gefängnisstrafe ist kein Zuckerlecken, deshalb sollten Sie dafür sorgen, daß keiner Ihrer Leute hinter schwedischen Gardinen landet.



MAFIA-HQ

Um ein Gegengewicht zum Arm des Gesetzes zu schaffen, brauchen Sie eine Möglichkeit, mit dem Gangstermilieu in Verbindung zu treten, wenn die „korrekte“ Methode einfach nicht die richtige ist. Die Mafia, die sehr für die italienische Küche schwärmt, hält sich meistens in Paolos Pizzeria auf. Zusätzlich zu den Gangstern, die Sie hier für „besondere“ Aufträge anheuern können, verleiht die Mafia auch Geld. Dieses Gebäude steht Ihnen zur Verfügung, sobald Sie eine Ziegelei haben.





PARK

Wenn die Siedlungen immer enger werden, müssen sich die Mieter im Grünen erholen können. Das Anlegen eines Parks kann sich sehr günstig auf die Laune der Leute auswirken, aber Vorsicht: Er bietet auch wunderbare Verstecke für all die unerwünschten Elemente, die sich gelegentlich in Ihren Siedlungen herumtreiben.



SCHULE

Haben Sie die Nase voll davon, all die teuren Heimcomputer zu kaufen, auf denen die Leute dann doch nur alberne Spiele spielen? Dann bauen Sie eine Schule, und erhöhen Sie den sozialen Status der Mieter, die es am nötigsten haben.



KRANKENHAUS

Nach Konflikten oder besonders harter Arbeit kommen viele Ihrer Mieter der Arbeiterklasse zu Ihrem Ausgangspunkt, um sich zu erholen und auszuruhen. Um die Erholungsphase Ihrer mitgenommenen Mieter zu verkürzen, sollten Sie ein Krankenhaus bauen und sie dort einweisen. Sie werden bald wieder draußen sein.

MIETER

Sobald Sie Ihr erstes Haus gebaut haben, wird es Zeit, Mieter anzulocken, um das investierte Geld wieder hereinzuholen.

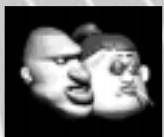


Auf den Mieterauswahlbildschirm greifen Sie von einem Häuserdatenbildschirm aus zu, indem Sie auf dieses Symbol im Steuerungsbereich zugreifen.

Die Auswahl der Mieter beginnt ganz unten, in Stufen, die den sozialen Status der Leute bezeichnen. Auf jeder Sozialstufe haben Sie die Wahl zwischen zwei verschiedenen Familien mit unterschiedlichen Eigenschaften.

Der Hauptunterschied zwischen Familien der gleichen Sozialstufe besteht in ihrer Fähigkeit, Kinder zu zeugen, der Miete, die sie zahlen können, und ihrer Lebenserwartung. Auch andere, weniger deutliche Faktoren spielen bei der Wahl der richtigen Mieter eine Rolle, und Sie sollten sich jeweils die Leiste ansehen, die Sie oben rechts auf dem Datenbildschirm finden. Sie werden schon bald Erfahrungen darin sammeln, welche Familien sich für ein bestimmtes Wohnhaus am besten eignen.

Zusätzlich zu den folgenden Beschreibungen finden Sie am Ende des Handbuchs ein Tabelle mit den Hauptunterschieden.



DIE HIPPIES

Diese Familie wird auch gern als Prolos bezeichnet und gehört zur Sozialstufe 1. Wenn Sie sie besser kennenlernen, werden Sie verstehen, warum. Zu Anfang des Spiels kommen Sie ohne diese Familie einfach nicht aus; sie liefert Ihnen Geld (in Form von Miete) und produziert Kinder, die vor harter Arbeit nicht zurückschrecken. Wenn Sie Gelegenheit dazu haben, sollten Sie die Kinder weiterbilden, um sie in die nächste Sozialstufe aufsteigen zu lassen, damit Sie höherklassige Mieter bekommen.



DIE ROCKER

Sie ähneln den Hippies und gehören zur selben Sozialstufe. Sie arbeiten hart, sind fleißig, vermehren sich gut, zahlen pünktlich ihre Miete und erreichen ein hohes Alter.



DIE PUNKS

Auf den ersten Blick glauben Sie vielleicht, daß Sie so eine Familie nicht in Ihren Häusern haben wollen, aber wenn Sie ihnen eine Chance geben und sie gut behandeln, werden Sie angenehm überrascht sein. Oder doch zumindest überrascht. Abgesehen von Miete und neuen Mietern liefert diese Familie der Sozialstufe 2 Polizeikadetten, um den Arm des Gesetzes in der Siedlung zu verstärken.



DIE STUDENTEN

Diese Familie ähnelt den Punks, benimmt sich aber etwas gesitteter, da sie von Natur aus gelassener ist. Sie produziert nicht so viele Kinder wie die andere Familie der Sozialstufe 2, sondern strebt mehr nach dem Mammon, was ja gewiß nichts Schlechtes ist.



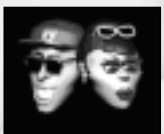
DIE TROTTEL

Diese Familie ist vielleicht nicht gerade das, wonach alle streben, doch sie bemüht sich um die Verschönerung ihrer Umwelt und setzt reichlich Kinder in die Welt. Die Familie steht auf der Sozialstufe 3 und wäre gerne etwas angesehener in ihrer Nachbarschaft. Wie schade, daß diese Leute so tödlich langweilig sind.



DER MAJOR UND SEINE GATTIN

Alte Soldaten sind unverwundlich, und auch dieser ist keine Ausnahme, obwohl es in der Nachbarschaft reichlich Leute gibt, die ihn gerne loswerden möchten. Nachdem er sein ganzes Leben der Armee gewidmet hat, bevorzugt der Major a.D. auch weiterhin den militärischen Lebenswandel. Alles, was seinen gewohnten Tagesablauf stört, wird mit einer Beschwerde quittiert. Auf der anderen Seite sind diese Familien der Sozialstufe 3 jedoch die Stützen der Gesellschaft, zahlen ihre Miete immer pünktlich und sind treue Mieter - solange Sie den Major jederzeit zufriedenstellen, und zwar zackzack!



DIE YUPPIES

Sie sind jung, enthusiastisch, setzen immer wieder neue durchgestylte Kinder in die Welt und verleihen daher der Nachbarschaft ein gewisses Flair. Als Familie der Sozialstufe 4 versuchen sie, immer mehr Geld anzuhäufen, um weiter aufzusteigen, geben davon aber ungern etwas ab.



DER PROF UND SEINE GATTIN

Sie sind intelligent, einfühlsam und hervorragende Eltern, die wunderbare Kinder hervorbringen, allerdings nicht allzu oft. Sie machen sich gerne in ihrer Nachbarschaft nützlich und zahlen für ein schönes Haus auch etwas mehr, daher sind diese Leute der Sozialstufe 4 hervorragende Langzeitmieter.



DIE BÖRSENMÄKLERFAMILIE

Dieser Mann, der seit seinem Schulabschluß in der Wirtschaft tätig ist, nimmt seine Geschäfte sehr ernst. Zum Kinderzeugen hat er keine Zeit, doch er kann Ihnen gute Tips zur Finanzlage und zum Immobilienmarkt geben. Als Familie der Sozialstufe 5 haben die Börsenmakler keine Aufstiegsambitionen oder -möglichkeiten mehr.



DIE SCHICKIMICKIFAMILIE

Diese Leute stammen von einer sehr alten Linie des Geldadels ab. Sie brauchen nie für ihren Lebensunterhalt zu arbeiten und stellen hohe Erwartungen an Sie, bevor sie sich von ihrem Geld trennen. Die Schickimickis werden automatisch der Sozialstufe 5 zugerechnet und helfen Ihnen dabei, mit Ihrer Siedlung die höchsten Kreise der Gesellschaft zu erreichen.



Wenn Sie mit Ihren Mietern nicht zurechtkommen, können Sie jederzeit versuchen, sie an die Luft zu setzen. Das hört sich zwar einfach an, doch Sie werden feststellen, daß kaum eine Familie kampflos das Feld räumt. Die Mieter wehren sich auf unterschiedliche Weise: Sie können das Innere des Hauses demolieren oder das Haus sogar besetzen. Aber vielleicht ziehen sie auch einfach aus. Wenn Sie einem Mieter kündigen wollen, klicken Sie auf dieses Symbol im Steuerungsbereich, um ihn (hoffentlich) in die Wildnis zu schicken.

BESCHWERDEN

Vielleicht meinen Sie, daß es reicht, für Ihre Mieter ein nettes Haus mit einem hübschen Garten zu bauen und einer angenehmen Nachbarschaft zu schaffen, aber da haben Sie sich leider geirrt. Wenn sie nur den kleinsten Anlaß finden, bombardieren all Ihre Mieter, selbst die besten, Sie mit einer Flut von Beschwerden über ihre Wohnbedingungen. Versuchen Sie mal, eine Fabrik neben der falschen Familie zu bauen oder einen Mieter einzuquartieren, der seinen Nachbarn sozial unterlegen ist, und Sie werden schnell feststellen, daß Ihre Mieter darüber nicht besonders glücklich sind.

Es gibt eine ganze Reihe von Dingen, über die Ihre Mieter sich beschweren, und eine genauso große Reihe von Dingen, die Sie dagegen unternehmen können. Wenn Ihre Mieter ihre Beschwerde einreichen, teilen sie Ihnen mit, womit sie unzufrieden sind, und geben Ihnen eine bestimmte Frist, innerhalb derer Sie das Problem beheben müssen.

Wenn Sie auf die Beschwerde eines Mieters nicht prompt reagieren, setzt sich dieser mit dem Bauamt in Verbindung und beschwert sich dort. Das Bauamt hat wenig Verständnis für Vermieter und Bauherren, die ihre Mieter vernachlässigen, und versieht Ihre Akte mit einem Strafpunkt. Wenn Sie zu viele Strafpunkte ansammeln, hat dies böse Folgen für Sie, daher sollten Sie eine solche Entwicklung auf alle Fälle vermeiden.

Die Strafpunktanzeige befindet sich auf der rechten Bildschirmseite, und auch am Ausgangspunkt wird diese Zahl angezeigt. Um die Strafpunkte wieder aufzuheben, können Sie auch Bonuspunkte sammeln (gute Vermerke beim Bauamt), indem Sie die Ihnen vom Bauamt erteilten Aufträge erfüllen. Wenn Sie mehr Bonus- als Strafpunkte haben, erscheinen diese auf Ihrem Ausgangspunkt-Datenbildschirm.



Es gibt eine Markierung, die Sie an die vorgebrachten Beschwerden erinnert, in Form eines blinkenden Symbols auf der linken Bildschirmseite. Wenn Sie darauf klicken, gelangen Sie zum Beschwerdebildschirm, auf dem Ihnen in Erinnerung gebracht wird, was Sie tun müssen, um die Beschwerden aus der Welt zu schaffen.

Wenn Sie zum Hausdatenbildschirm für ein Gebäude kommen, dessen Einwohner sich beschweren, leuchtet das Familienporträt an der Wand rot auf. Klicken Sie darauf, um herauszufinden, was den Leuten nicht paßt, und in welcher Form sie ihre Beschwerde vorgebracht haben. Außerdem wird außen an dem Haus, dessen Mieter sich beschwert haben, ein Transparent angebracht. Sobald Sie eine Beschwerde erhalten, erscheint ein Symbol, mit dem Sie direkt zum entsprechenden Besitz „springen“ können.

SUPERMIETER

Supermieter verdienen Sie sich durch gute Verwaltung Ihres Besitzes und geschickte Verteilung Ihrer Mieter. Um Supermieter zu erhalten, von denen es sechs verschiedene Arten gibt, müssen Sie ausgewählte Mieter in qualitativ hochwertigen Häusern unterbringen. Der fünfte Mieter derselben Art wird dann zu einem Supermieter.

Supermieter auf Ihren Grundstücken wirken sich günstig auf Ihre Leistung im Spiel aus. Außerdem haben Supermieter auch Auswirkungen auf Ihre Gegenspieler: Alle Vorteile, die Sie sich erarbeiten, bedeuten einen Verlust für Ihre Gegenspieler. Umgekehrt gilt natürlich das gleiche: Wenn Ihre Gegenspieler Supermieter haben und Sie nicht, werden Sie benachteiligt. Ist die Zahl und Art der Supermieter dagegen auf beiden Seiten gleich, hebt sich die Wirkung gegenseitig auf.

Die Arten der Supermieter und die Mieter, aus denen sie entstehen, sind:

Buchhalter - aus der fünften Trottelfamilie

Nachbarschaftswache - aus der fünften Majorsfamilie

Allgemeinarzt - aus der fünften Professorenfamilie

Finanzberater - aus der fünften Yuppiefamilie

Versicherungsvertreter - aus der fünften Schickimickifamilie

Richter - aus der fünften Börsenmaklerfamilie



IHRE ARBEITSKRÄFTE UND IHR STÜTZPUNKT



Das Zentrum für Ihre Tätigkeit als Bauunternehmer und Vermieter ist Ihr Stützpunkt. Von diesem Hauptquartier aus steuern Sie Ihre Arbeitskräfte, bilden Mieterreserven und setzen Gangster und Handwerker ein.

Zu Beginn des Spiels befindet sich Ihr Stützpunkt auf einem Grundstück in der Mitte des Bildschirms. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, sich mit den Grundfunktionen zur Wahl einer Figur und ihrer Steuerung vertraut zu machen.

Einige Figuren befinden sich außerhalb des Gebäudes Ihres Stützpunktes. Wenn Sie auf eine Figur klicken, erscheint über ihrem Kopf ein Pfeil, und mehrere Symbole werden angezeigt (je nachdem, welche Handlungen diese Figur ausführen kann).

So wählen Sie eine Figur:

- Ziehen Sie den Mauszeiger zur Figur, bis unter ihren Füßen eine pulsierende Markierung erscheint.
- Drücken Sie die linke Maustaste zur Wahl der Figur.

Sie können auch mehrere Figuren gleichzeitig wählen, indem Sie sie einfangen:

- Drücken Sie die linke Maustaste (wenn keine Figur markiert ist), und schließen Sie mit der rechteckigen Markierung alle gewünschten Figuren ein.

FLAGGEN

Außerhalb Ihres Stützpunktgebäudes sehen Sie Flaggen. Eine Flagge zeigt an, daß sich eine Figur in einem Gebäude befindet – Flaggen unterschiedlicher Farbe stehen für verschiedene Figuren. Die Zahl neben der Flagge zeigt, wie viele dieser Figuren im Gebäude sind. Dieses Flaggensystem gilt für jedes Gebäude, in dem sich Figuren befinden. Flaggen können beim Einfangen ebenfalls markiert oder wie eine Figur gewählt werden, und jede Funktion dieser Figur kann eingeleitet werden.

IHRE ARBEITSKRÄFTE

Das Rückgrat Ihrer Arbeitskräfte bilden Poliere, Arbeiter und Handwerker.

Der Polier ist eine wichtige Steuerfigur. Er ist ein überaus erfahrener Arbeiter und deshalb Leiter von Arbeitskolonnen. Eine Arbeitskolonne besteht aus einem Polier und mindestens einem Arbeiter. Wenn Sie eine Arbeitskolonne steuern wollen, müssen Sie nur den Polier und damit die ihm unterstellten Arbeiter anleiten. Genauere Informationen zu den Arbeitskolonnen finden Sie im Abschnitt zum Arbeitskolonnenbildschirm (Seite 27). Der Polier kann auch besondere Handlungen selbständig durchführen, wie z.B. ein Gartenobjekt zerstören, ein Haus in die Luft jagen oder ein Gebäude übernehmen.

Anmerkung: Poliere werden im Spiel nicht geboren; sie entstehen, indem man Arbeiter im Stützpunkt umwandelt. Verwenden Sie dazu das Umwandlungssymbol im Steuerungsbereich.

Arbeiter sind die Grundlage für Bau- und Produktionsaufgaben. Sie werden von Mietern des Typs 1 erzeugt und gehen automatisch zu Ihrem Stützpunkt, wenn sie das Arbeitsalter erreichen. Ein Arbeiter gewinnt an Erfahrung, wenn er eine Aufgabe ausführt. Dieser Wert wird zur Erfahrung des Poliers hinzuaddiert und steigert die Leistung der gesamten Kolonne.

Arbeiter sind nicht nur für manuelle Arbeit geeignet, sie sind bei Auseinandersetzungen auch sehr wirkungsvolle Kampfeinheiten. Bei einem Gefechtseinsatz werden sie von ihrem Polier unterstützt und verteidigt, sobald einer von ihnen eine Verletzung erleidet.

So lassen Sie Ihre Arbeiter angreifen:

- Wählen Sie eine Arbeitskolonne.
- Klicken Sie auf das Angriffssymbol (Faust).
- Visieren Sie die Figur(en) an, die Sie angreifen wollen, und drücken Sie die Maustaste.

Die Arbeiter bewegen sich zu dem zugewiesenen Ziel und versuchen es zusammenzuschlagen.

Arbeiter sind auch eine Art von umtauschbarer Währung. Poliere, Handwerker, Gangster und zusätzliche Mieter können durch die Umwandlung von Arbeitern erstellt werden (verwenden Sie dazu das jeweilige Symbol auf der rechten Bildschirmseite). Sobald Sie alle möglichen Mittel zum Erstellen von Arbeitern ausgeschöpft haben, (Aufzucht oder Umwandlung freier Mieter in Arbeiter), ist es Ihnen erlaubt, Arbeiter käuflich zu erwerben.



Arbeiter in Polier
um-wandeln



Arbeiter in Gangster
um-wandeln



Arbeiter in Handwerker
um-wandeln



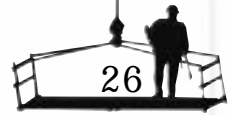
Mieter in Arbeiter
um-wandeln



Arbeiter in Mieter
um-wandeln



Arbeiter für
Geld erwerben



Der Handwerker ist eine der wertvollsten Figuren Ihrer Arbeitskräfte. Seine Aufgabe besteht darin, beschädigte Gebäude zu reparieren, womit deren Lebenserwartung erhöht wird. Sie können Ihre Handwerker auf zwei Arten steuern. Einerseits können Sie sie zum reparaturbedürftigen Gebäude schicken. Dazu wählen Sie den Handwerker und orton das Gebäude, das er betreten soll – ist dies erlaubt, ändert sich der Mauszeiger, und durch Drücken der Maustaste tritt der Handwerker ein. Diese Funktion ist besonders dann wichtig, wenn ein Haus angegriffen wird und Sie die Wirkung dieses Angriffs neutralisieren wollen, indem Sie den Handwerker dort belassen.



Die zweite, vielleicht wichtigste Aufgabe des Handwerkers besteht darin, Reparaturen an Gebäuden eines Grundstücks automatisch durchzuführen. Dazu bewegen Sie einen Handwerker zu dem Grundstück, um das er sich kümmern soll. Klicken Sie dann auf das Symbol „Automatische Reparatur“ im Steuerungsbereich des Bildschirms. Der Handwerker geht sofort von Gebäude zu Gebäude, betritt jedes einzelne und verläßt es erst dann, wenn es sich wieder in Topzustand befindet. Diese Funktion schalten Sie aus, indem Sie den Handwerker wählen und dann auf das Halt-Symbol klicken.

Ein weiterer wichtiger Steuerbereich, den Sie nutzen sollten, ist die Personenliste.



Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, erscheint eine Liste der Poliere, Handwerker, Gangster und freien Arbeiter, die Ihnen unterstehen.

Auf diesem Bildschirm finden Sie viele Informationen über die wichtigsten Figuren, die Ihnen unterstehen. Die Symbole, die jeder Figur zugeordnet sind, zeigen, wie reich die Figur ist, was sie im Augenblick bei sich trägt und was sie gerade macht.

Wählt man aus dieser Liste eine einzelne Person, erscheint im Steuerungsbereich das Sprungsymbol, mit dem Sie auf den Spielbildschirm zurückkehren, in dessen Mitte sich die gewählte Figur befindet und bereits gewählt ist.

Dieser Bildschirm wird in der späteren Phase des Spieles sehr wichtig, wenn Ihre Arbeitskräfte sehr zahlreich und damit schwer zu handhaben sind.

IHR STÜTZPUNKT.

Wie schon weiter oben erwähnt, ist Ihr Stützpunkt das Zentrum Ihres Immobilienreiches.

	In Use	In HQ	In Prod.
1	0	0	0
2	2	0	0
3	2	0	0
4	0	2	0

	In Use	In HQ	In Prod.
1	0	4	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	0
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0
25	0	0	0
26	0	0	0
27	0	0	0
28	0	0	0
29	0	0	0
30	0	0	0
31	0	0	0
32	0	0	0
33	0	0	0
34	0	0	0
35	0	0	0
36	0	0	0
37	0	0	0
38	0	0	0
39	0	0	0
40	0	0	0
41	0	0	0
42	0	0	0
43	0	0	0
44	0	0	0
45	0	0	0
46	0	0	0
47	0	0	0
48	0	0	0
49	0	0	0
50	0	0	0

Council Relationship = 0 Black Marks.
Council Inspection = 3 years & 305 days

Sie gelangen in Ihren Stützpunkt, indem Sie entweder auf das Gebäude selbst oder auf das HQ-Symbol auf der linken Bildschirmseite klicken. Dort erhalten Sie auf dem Datenbildschirm eine Fülle an Informationen. Auf der linken Seite befindet sich eine Übersicht über Ihre Arbeitskräfte, die anzeigt, wie viele Arbeiter eingesetzt werden, wie viele sich im Stützpunkt (HQ) befinden und wie viele, wenn überhaupt, gezeugt werden. Auf der rechten Seite des Datenbildschirms zeigt Ihnen eine Tabelle wertvolle Informationen über Verfügbarkeit und Erstellung Ihrer verschiedenen Mietertypen, Polizeikadetten und Mafiaunterstützung. Unter den beiden Tabellen befindet sich die Anzahl der Strafpunkte, die verteilt werden, wenn Beschwerden nicht abgestellt werden. Haben Sie einen Auftrag des Bauamtes erfolgreich ausgeführt, erhalten Sie Bonuspunkte. Ist die Anzahl der Bonuspunkte höher als die der Strafpunkte, wird der Text „Bonuspunkte“ angezeigt.

In der darauf folgenden Zeile erfahren Sie den Termin für die nächste Bauamtsinspektion Ihrer Grundstücke. Das Bauamt beurteilt dann Ihre Leistung. Wenn Sie einen gewissen Standard nicht erreichen, kann Ihnen das Bauamt die Anweisung zu Änderungen erteilen.

Die letzte Zeile zeigt Ihre momentane Landnutzung. Die Prozentzahl steht für die Grundstücke, auf denen sich aufgewertete Gebäude befinden. Je höher diese Zahl liegt, desto besser ist Ihre Leistung.

DER ARBEITSKOLONNENBILDSCHIRM

Dieser Datenbildschirm befindet sich in keinem Gebäude, ist aber einer der nützlichsten und wichtigsten des Spiels.

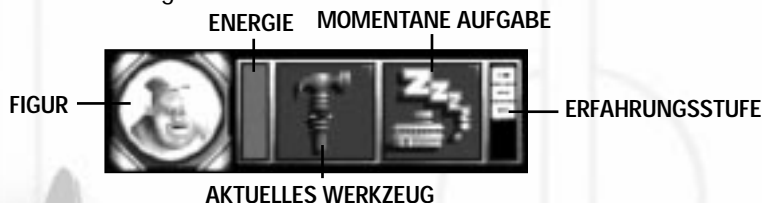


Auf diesen Bildschirm gelangen Sie, indem Sie auf das Kolonnen-Symbol im Steuerungsbereich klicken. Das Symbol wird nur angezeigt, wenn ein einzelner Polier gewählt wurde.



Auf diesem Bildschirm können Sie Arbeitskolonnen erstellen, schon bestehende ändern, Arbeiter zwischen Kolonnen austauschen und allgemein Ihre Arbeitskräfte im Auge behalten.

Der gewählte Polier wird links angezeigt, alle Arbeiter, die ihm zugeordnet sind, darunter. Die anderen Symbole, rechts von Arbeitern und Polier, zeigen sein Energieniveau, sein Werkzeug, seine momentane Aufgabe und ganz rechts seine Erfahrung.



Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich Ihre Arbeiterreserve, aus der Sie Kolonnen bilden können. In dieser Reserve sehen Sie alle Arbeiter Ihres Teams, die Sie zu diesem Zeitpunkt im Spiel haben. Paßt die Liste nicht auf den Bildschirm, können Sie scrollen, indem Sie den Mauszeiger zum oberen oder unteren Bildschirmrand bewegen oder die Scrollpfeile benutzen.

Hinter den Köpfen der Arbeiter, die schon dem momentan gewählten Polier zugeteilt sind, befindet sich ein heller Hintergrund. Ebenso sind die Ecken der Symbole der Arbeiter, die einem Polier, auch dem momentan gewählten, zugeteilt sind, rot-weiß gestreift.

Wenn Sie einen Arbeiter der Kolonne des gewählten Poliers zuteilen wollen, klicken Sie auf ihn, und sein Hintergrund wird heller. Sie können jeden Arbeiter für die Kolonne auswählen, auch wenn er schon einem anderen Polier zugeteilt ist.

Sobald Sie die Arbeitskolonne nach Ihren Wünschen zusammengestellt haben, klicken Sie auf das Kolonnensymbol im Steuerbereich; die Arbeitskolonne wird dann erstellt.



DIE POLIZEI

Die Polizei sorgt in Ihrer Stadt für Recht und Ordnung, indem Sie herumlungernendes Gesindel schnell verhaftet.

Sie müssen Ihrer Polizei ein Revier bauen, um sie einsetzen zu können. Danach müssen Sie Polizeikadetten erstellen. Diese Kadetten bilden den Grundstock der Polizei, deshalb sollten Sie deren ständige Erzeugung sicherstellen. Kadetten werden von Mietern des Typs 2 erzeugt und erscheinen nach ihrem Entstehen automatisch im Polizeirevier.

Die Polizei macht Ihre Grundstücke sicherer und verleiht auch Ihren Mietern ein Gefühl der Sicherheit. Die schlimmste Bedrohung für Recht und Ordnung ist das Gesindel, das immer wieder auftaucht und kontrolliert werden muß. Sobald ein Polizist Gesindel bei unlauteren Tätigkeiten entdeckt, tut er sein Bestes, um diese einzuschränken. Nach einer Verhaftung ruft ein Polizist den Polizeihubschrauber, mit dem der Gefangene ins Gefängnis transportiert wird.



POLIZEI

Mit diesem Symbol gelangen Sie direkt in das Polizeirevier, wo sein Datenbildschirm angezeigt wird.



Im Polizeirevier zeigt das Radar alle Grundstücke an, zu denen ein Polizist geschickt werden könnte. Bei Ihrem ersten Revierbesuch blinkt das Grundstück, auf dem sich das Revier befindet. Alle Grundstücke, zu denen ein Polizist geschickt werden könnte, werden weiß dargestellt. Klickt man auf eines davon, fängt es zu blinken an und wird zum gewählten Grundstück.



Sobald Sie genügend Kadetten erzeugt haben, wird im Steuerungsbereich ein Polizistensymbol angezeigt, mit der der Ordnungshüter zu dem vorher gewählten Grundstück geschickt wird. Das Symbol erhält dann einen blauen Hintergrund, und über und unter ihm erscheinen weitere Symbole. Außerdem nimmt das gewählte Grundstück Ihre Teamfarbe an, und ein Radarblip zeigt die Bewegungen des Polizisten auf dem Grundstück.

Wenn Sie die Zuteilung eines Polizisten rückgängig machen wollen, klicken Sie auf das Symbol eines aktiven Polizisten. Hiermit kehrt der Polizist automatisch zum Revier zurück. Wählen Sie andere Grundstücke mit Polizisten, um deren Patrouille zu beenden.

Nachdem Polizisten zugeteilt worden sind, werden zusätzliche Informationen auf dem Datenbildschirm angezeigt: die verfügbare Einsatzzeit und die Leistung eines Polizisten.

Die Einsatzzeit zeigt, wieviel Kadettenenergie Sie in Reserve haben. Diese wird durch die Anzahl der ausgeschickten Polizisten und durch die Leistung, die Sie für jeden Polizisten einstellen, reduziert.

Der Wert der Leistungsanzeige zeigt, wie gut ein Polizist Kriminelle entdecken kann. Je höher der Wert liegt, aus desto größerer Entfernung kann er einen Kriminellen erkennen. Den Leistungswert ändert man, indem man auf die Pfeile nach oben oder unten im Steuerungsbereich klickt.



Leistung steigern



Leistung senken

Sie können Polizisten nicht nur regelmäßig auf einem Grundstück Streife laufen, sondern sie auch auf einem festgelegten Weg zwischen zwei Punkten patrouillieren lassen. Dies erreichen Sie auf dem Hauptbildschirm, indem Sie auf einen Polizisten auf dem Grundstück klicken.



Patrouille festlegen. Dieses Symbol erscheint, wenn Sie auf einen Polizisten auf Streife klicken, und ermöglicht es Ihnen, einen Patrouillenweg festzulegen. Wenn Sie auf das Symbol klicken, ändert sich der Mauszeiger, und Sie können die erste Patrouillenmarkierung setzen. (Diese muß sich auf dem gepflasterten Gelände eines Grundstücks befinden.) Setzen Sie dann die Endmarkierung, die sich auf jedem anderen Grundstück befinden kann, wenn es dort Pflaster gibt. Nach dem Setzen der zweiten Markierung wird dieser Vorgang beendet, und der Polizist beginnt sofort mit der Patrouille.



Patrouille abbrechen. Ein Polizist beendet seine spezielle Patrouille und kehrt zu seiner normalen Streife auf dem Grundstück zurück, zu dem er ursprünglich geschickt worden war.

Des weiteren stehen die folgenden Symbole zur Verfügung:



Sprung. Mit diesem Symbol springen Sie in den Hauptbildschirm, der auf den Polizisten ausgerichtet ist, den Sie im Revier gewählt haben.



Mit diesem Symbol führen Sie manuelle Reparaturen am Polizeirevier durch



DIE BANK

Im Laufe des Spiels erreichen Sie irgendwann einen Punkt, an dem Sie sich Geld leihen müssen. Normalerweise ist dies der erste Anlaß für einen Bankbesuch.

Bei der Bank können Sie nicht nur einen Dispokredit beantragen, sondern auch alle Leistungsstatistiken, besonders Ihrer finanziellen Leistung, einsehen. (Zu Beginn des Spiels haben Sie Zugang zur Bank.)

Im folgenden werden die wichtigsten Funktionen und die verschiedenen Abteilungen der Bank beschrieben.



Betrag verringern. Dieses Symbol gibt es an mehreren Stellen. Auf einem Haus-Datenbildschirm dient es dazu, die Miete dort um 5 Prozent zu senken. Auf dem Datenbildschirm Ihres Stützpunktes können Sie damit die Miete in all Ihren Häusern um 5 Prozent senken. Auf dem Bank-Datenbildschirm senken Sie damit Ihren Dispokredit, indem Sie Geld an die Bank zurückzahlen. Auf dem Datenbildschirm des Mafiabosses zahlen Sie damit einen Teil des Kredits zurück.



Betrag erhöhen. Dieses Symbol gibt es an mehreren Stellen. Auf einem Haus-Datenbildschirm dient es dazu, die Miete dort um 5 Prozent anzuheben. Auf dem Datenbildschirm Ihres Stützpunktes können Sie damit die Miete in all Ihren Häusern um 5 Prozent anheben. Auf dem Bank-Datenbildschirm erhöhen Sie damit Ihren Dispokredit. Auf dem Datenbildschirm des Mafiabosses erhöhen Sie Ihren „Kredit“.



Kontoauszug. Mit diesem Symbol können Sie Ihren Kontostand bei der Bank einsehen. (Dies ist die Standardansicht, wenn Sie erstmals den Bank-Datenbildschirm aufrufen. Verlassen Sie die Bank, während ein anderer Bildschirm der Bank aktiv ist, wird dieser zum Standardbildschirm für den nächsten Besuch.)

Sie können Ihr Abschneiden im Spiel jederzeit mit Hilfe genauer Diagramme analysieren.



Statistikdiagramme. Mit diesem Symbol des Bank-Datenbildschirms gelangen Sie in die Statistikabteilung, wo Sie diverse Diagramme einsehen können.

In der Diagrammabteilung können Sie den Diagrammtyp auswählen.



Stabdiagramme. Mit diesem Symbol können Sie Ihre Leistungsstatistik als Stabdiagramm betrachten.



Balkendiagramme. Mit diesem Symbol können Sie Ihre Leistungsstatistik als Balkendiagramm betrachten.

Die verschiedenen Diagramme können mit folgenden Symbolen ausgewählt werden.



Kriminalität. Dieses Diagramm zeigt die Kriminalitätsrate.



Landnutzung. Dieses Diagramm zeigt, wie effizient Sie Ihr Land nutzen.



Hausbesitz. Dieses Diagramm zeigt die Anzahl der Häuser, die Sie besitzen.



Mieterstreß. Dieses Diagramm zeigt den Streßstand Ihrer Mieter.



Bauamtbeziehungen. Dieses Diagramm zeigt Ihre Beziehungen zum Bauamt.



Kontostand. Dieses Diagramm zeigt Ihr Abschneiden in der Bank als Diagramm.

Die andere wichtige Bankabteilung ist der Finanzbeamte. Sobald das Spiel beginnt, läuft die Zeit, in der Sie dem Finanzbeamten einen Prozentsatz Ihres hart verdienten Geldes abgeben müssen.

Es gibt mehrere unterschiedliche Steuern, die im einzelnen im Steuern-Datenbildschirm dargelegt sind. Sie werden zu einem Pauschalbetrag zusammengerechnet, den Sie regelmäßig zahlen müssen. Der geschuldete Betrag muß als Gesamtbetrag entrichtet werden, und die Folgen für versäumte Zahlungen sind hart.



Der Finanzbeamte. Klicken Sie im Büro des Bankmanagers auf dieses Symbol, und besuchen Sie so den Finanzbeamten, um Ihren momentanen Stand zu erfahren.



Steuern zahlen. Ist die Steuer fällig, wird durch Klicken auf dieses Symbol automatisch der gesamte von Ihnen zu zahlende Betrag von Ihrem Konto abgebucht und dem Finanzbeamten überwiesen.

DIE MAFIA



Wenn Ihnen nur der Sinn nach Pasta steht, ist dies nicht der richtige Ort für Sie. Im Mafia-Hauptquartier treten Sie dem Paten gegenüber, und dem zeigen Sie wohl besser etwas Respekt.



Der Zugang zum Mafia-Hauptquartier ist erst möglich, wenn Sie Paolos Pizzeria gebaut haben. Sie treten ein, indem Sie auf das Gebäude selbst oder auf dieses Symbol klicken (unter dem Animationsfenster).

Nach dem Bau des Mafia-Hauptquartiers können Sie Gangster in Ihr Team aufnehmen. Sie erstellen Sie in Ihrem Stützpunkt, indem Sie Arbeiter umwandeln.

Damit Ihre Gangster überhaupt etwas für Sie tun, müssen Ihre Mieter vom Typ 3 der Mafia Gefallen erweisen. Zu Beginn verfügen Sie über einige Gefälligkeiten, so daß Sie Ihre Gangster gleich einsetzen können. Die Anzahl der erwiesenen Gefälligkeiten wird auf dem Mafia-Datenbildschirm angezeigt. Jedesmal wenn Sie mit Hilfe eines Gangsters jemanden ausschalten oder ein Haus zerstören, wird eine Gefälligkeit aufgebraucht.



Gangster sind äußerst nützlich, besonders wenn es darum geht, Leute auszuschalten oder Gebäude zu zerstören. Wenn Sie einen Gangster wählen, erscheint das Waffenwahlsymbol im

Steuerungsbereich. Sie können bessere Waffen erwerben, wenn Sie darauf klicken, doch nicht alle sind bei Ihrem ersten Gangster verfügbar. Gangster verdienen sich das Recht auf bessere Waffen durch die Anzahl erfolgreicher Attentate, die sie durchführen.

Wollen Sie einen gewählten Gangster zu einem Einsatz schicken, klicken Sie wie gewohnt auf das Ziel.

Die andere wichtige Funktion der Mafia ist die eines Kredithais, wenn Sie Ihren Dispokredit ausgeschöpft haben. Sie können den Paten ganz einfach um einen Kredit bitten, indem Sie auf den Pfeil nach oben im Steuerungsbereich des Mafia-Hauptquartiers klicken. Klicken Sie auf den Pfeil nach unten, wird der Kredit sofort zurückgezahlt.

Der Unterschied zwischen der Mafia und der Bank liegt darin, daß die Mafia sich das Geld von Ihnen holt, wenn Sie es nicht freiwillig zurückzahlen. Auf dem Mafia-Datenbildschirm befindet sich ein Zählwerk, das anzeigt, wann Sie das Geld zurückzahlen müssen bzw. wie lange es schon überfällig ist. Die Mafia hat etwas Geduld mit Ihnen, aber nicht besonders viel. Wenn Sie ihre Forderungen nicht erfüllen, holt sie sich ihr Geld, indem sie eines Ihrer besten Grundstücke wegnimmt. Auch Ihre Gangster, die Sie erstellt haben, sind ihrem Paten ergeben und arbeiten nur noch zögerlich.

DER UMGANG MIT DEM GEGNER GEGNER



Zu Beginn des Spiels können Sie die Anzahl der Computergegner wählen, obwohl je nach Schwierigkeitsstufe und Karte des Spiels einige Bedingungen erfüllt werden müssen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Simulationen beginnen die Gegner bei Constructor das Spiel nicht mit voll ausgebauten und funktionierenden Städten. Statt dessen bauen sie so wie Sie und beachten manchmal die gleichen Regeln wie Sie. So kann ein einzelner Spieler also das Spiel voll auskosten, genau so als ob er zu Hause über ein Netzwerk spielen würde.

Gegner werden als Teams bezeichnet, von denen jedes über eine eigene Farbe verfügt. Diese Teamfarben werden so häufig wie möglich eingesetzt, sogar bei den kleinen animierten Figuren, die das Spiel bevölkern, und den Blumen in den Hecken.

Wenn Sie auf eine von einem Gegner kontrollierte Figur klicken (Arbeiter, Gangster usw.), wird im Animationsfenster eine Animationssequenz oder der Figurenname angezeigt. Sie erfahren, daß es ein Gegner ist, seine Stärke und zu welchem Team er gehört.

Wollen Sie Informationen über das Haus eines Gegners erhalten, müssen Sie eine Ihrer Figuren, das kann auch Gesindel sein, in das Gebäude schicken. Klicken Sie dort mit der rechten Maustaste auf das Fundament, und der Datenbildschirm für dieses Haus wird angezeigt. Solange sich Ihre

Figur im Haus befindet, erhöht sich der Streß des Mieters, und je mehr Leute Sie schicken, desto größer wird der Streß.

Weiterhin erhalten Sie Informationen über den Fortschritt eines anderen Teams in der Statistikabteilung der Bank.

DAS GESINDEL

Mit Gesindel können Sie Ihre Gegner belästigen und angreifen. Es ist also eine Art von durchgeknallter Armee.

Es gibt sieben verschiedene Arten von Gesindel: Hippie, Clown, Geist, Mr. Fixit, Psychopath, Dieb und Schläger. Gesindel wird verfügbar, sobald ihre jeweiligen Unterkünfte gebaut wurden. Wenn Sie ein Mitglied des Gesindels einsetzen wollen, klicken Sie auf sein Haus, und wählen Sie eine der dargestellten Funktionen.

Ein Mitglied des Gesindels kann nur aktiviert werden, wenn es sich im Gebäude befindet, während Sie auf das Symbol klicken. Wenn jemand nicht da ist, hat er entweder schon einen Auftrag, wandert in seinem Garten herum, ist verhaftet oder einfach schon tot. Auf dem Datenbildschirm erkennen Sie, wann seine Rückkehr zu erwarten ist.

- Sie können erfahren, was ein Mitglied des Gesindels wahrnehmen kann, wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein Symbol im Datenbildschirm klicken; es wird dann eine erklärende Nachricht angezeigt.
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das „Kauf“-Symbol im rechten Steuerbereich, um diese Funktion zu aktivieren.
- Scrollen Sie auf dem Hauptbildschirm (oder verwenden Sie das Radar), um ein Ziel anzuvisieren. Gesindel muß ein Ziel nicht geradewegs ansteuern, sondern kann sich mit Hilfe einer Verschleierungstaktik in mehreren Schritten darauf zu bewegen. Für die Bewegungen von Gesindel gibt es kein Zeitlimit. Sie können sich zum Erreichen des Ziels so viel Zeit lassen wie Sie wollen. Sobald die Funktion von Gesindel eingeleitet wurde, ändert sich der Mauszeiger in Abhängigkeit davon, auf was Sie zeigen.
- Ein gültiger Ort, an den Sie sich bewegen können, wird durch einen orangen, nach innen zeigenden Pfeil dargestellt.
- Ein ungültiger Ort wird dunkelrot dargestellt.
- Ein gültiges Ziel, sei es ein Gebäude, eine Person oder ein Objekt, wird durch vier große, nach innen zeigende Pfeile dargestellt.
- Ein ungültiges Ziel wird als blinkende rot-weiße Scheibe mit Balken dargestellt, wenn Sie die linke Maustaste drücken.

In den verschiedenen Schwierigkeitsstufen des Spiels gibt es eine unterschiedliche Anzahl von Funktionen für das Gesindel. In der leichten Schwierigkeitsstufe verfügen Sie nur über ein Minimum an Funktionen, im mittleren und schweren Spiel über die ganze Palette.

Gesindel wird von Natur aus scharf von der Polizei beobachtet. Gesindel ist dann am verletzlichsten, wenn es sich auf dem Weg zu Missetaten befindet oder sie ausführt. Wird ein Polizist zu diesem Zeitpunkt aufmerksam, wird das Gesindel wahrscheinlich verhaftet und in den Knast gesteckt. Die Belästigung durch die Polizei ist dann am geringsten, wenn das Gesindel auf eigenem Grund oder in einem Park herumsteht oder sich nach einer Tat auf dem Nachhauseweg befindet.

Alle computergesteuerten Gegner sind genau wie Sie in der Verfügbarkeit bzw. den Funktionen des Gesindels eingeschränkt.

DER HIPPIE



Blockade. Der Hippy kann ausgeschickt werden, um eine Ressource oder ein Haus eines Gegners zu blockieren. Bei der Blockade einer Ressource wird die Produktion eingestellt. Die Blockade eines Hauses führt zu Streß bei den Mietern.



Straßenparty. Wenn Sie Ihren Hippy an einer zentralen Stelle platzieren, kann er eine Party steigen lassen, zu der jeder eingeladen ist. Alle Figuren (des Spielers und der Gegner) in Hörweite vergessen ihre Aufträge und bewegen sich in Richtung der Musik.



Hausbesetzung. Plaziert man einen Hippy im leeren Gebäude eines Gegners, wird er zum unerwünschten Hausbesetzer. Befindet sich ein Hausbesetzer im Haus eines Spielers, können die normalen Funktionen dieses Gebäudes nicht durchgeführt werden.



Ablenkung. Wurde ein Hippy in einem Ihrer leeren Gebäude platziert, kann Ihr Hippy ihn zum Gedankenaustausch auf die Straße locken. Sobald er draußen ist, wird der Hippy verletzlich und kann ausgeschaltet werden.



DER CLOWN



Unterhaltung. Der Clown hat keine Angst vor Spukhäusern. Die Geister haben schon alle miesen Witze des Clowns gehört und verlassen schreiend das Haus.



Hypnose. Der Clown verfügt über das Talent, Hunde in Trance zu versetzen. Schicken Sie den Clown in einen Garten, und lenken Sie so den Hund von seinen Aufgaben ab. Ist der Hund abgelenkt, können Sie das Grundstück ohne Angst betreten.



Todesrad. Jeder mag eine wilde Fahrt auf einem Rummelplatz. Visieren Sie die Figur eines Gegners an, und der Clown wird ihn zum Vergnügungshaus zur Fahrt seines Lebens locken.



Brandstiftung. Der Clown kann ein Grundstück betreten und ein explosives Geschöß auf das Gebäude werfen und es dadurch erheblich beschädigen

DER GEIST



Besessenheit. Ergreifen Sie Besitz von der Figur eines Gegners, damit der Spieler zeitweise die Kontrolle über sie verliert. Die Figur kann keine Funktion mehr ausführen. Diese mächtige Wirkung dauert allerdings nur kurz an.



Spuk. Schicken Sie den Geist in das Haus eines Gegners, und er wird dort sofort herumspuken. Alle Mieter verlassen das Haus, sobald sie zu gestreßt sind, um dort zu bleiben.



Unsichtbarkeit. Der Geist hat die Fähigkeit, einen Ihrer Leute für eine begrenzten Zeitraum unsichtbar zu machen. Die Figur ist für Sie noch blinkend sichtbar, jedoch nicht für Ihre Gegner.



Zombies. Schicken Sie den Geist aus, um auf einem Grundstück zu spuken, und visieren Sie dabei das Pflaster um das Grundstück an. Bei seinem Eintreffen versinkt der Geist in das Pflaster. Kurz danach strömen Zombies daraus hervor, erschrecken die Nachbarn und lassen Polizisten ausflippen.

MR. FIXIT



Elektroreparaturen. Mr. Fixit schickt geradewegs der Teufel: Er zerstört alles, was er anpackt. Wurde er zum Haus eines Gegners geschickt, um dort Arbeiten an der Elektrik durchzuführen, fliegen bald die Funken, und alle Elektrogeräte im Haus sind lahmgelegt.



Gasarbeiten. Kümmert sich Mr. Fixit im Haus eines Gegners um den Gashernd, den er entfernen muß, kommt es zu einer gewaltigen Explosion, die großen Schaden am Gebäude anrichtet.



Klempnerarbeiten. Mr. Fixit ist ein mieser Klempner, und er liebt Wasser, Unmengen an Wasser. Schon bald nach Beginn der Arbeiten sprudelt Wasser aus dem Gebäude, überschwemmt den Garten und droht, sich über das ganze Grundstück auszubreiten.

DER PSYCHOPATH



Amoklauf. Der Psychopath kann Leute sehr wirksam erschrecken. Schicken Sie ihn zu einer Baustelle, und schauen Sie zu, wie alle um ihr Leben rennen.



Zaunzerstörung. Schicken Sie den Psychopathen auf den Grund und Boden eines Gebäudes, und visieren Sie den Zaun an. Dieser Zerstörungsakt streßt die Mieter über alle Maßen und macht das Haus viel verletzlicher. Zusätzlich zu den hohen Kosten kann das Gebäude auch leichter übernommen werden.



Hauszerstörung. Der Psychopath kann ein Haus vollständig zerstören. Seine Wirksamkeit hängt von der Stärke des Gebäudes ab und davon, ob es repariert wird – doch Sie können natürlich auch mehr als nur einen Psychopathen rüberschicken.

DIE SCHLÄGER



Terror. Visieren Sie den Grund und Boden eines Hauses an, aus dem Sie die Mieter vertreiben wollen. Nach ihrem Eintreffen beginnen die Schläger mit der Einschüchterung und tun ihr Bestes, damit die Mieter ihr Haus fluchtartig verlassen.



Party. Schicken Sie die Schläger in ein Haus, und sie lassen sofort eine Party steigen. Wenn die Party losgeht, wird dem Besitzer des Hauses die Nachricht übermittelt, daß eine Fete abgeht. Im Lauf der Party verschlechtert sich der Zustand der Zimmer nacheinander. Sind alle Zimmer abgewirtschaftet, ist die Party vorbei, und die Schläger gehen nach Hause. Diese Funktion kann beträchtlichen Schaden verursachen; ist das Haus jedoch mit einer Alarmanlage ausgestattet, verlassen es die Schläger sofort.



Streuner. Streifen Sie über ein Grundstück, und suchen Sie Streit. Dies erhöht den Streß aller Bewohner und beeinflußt so beträchtlich die Leistung der Funktion, die sie momentan ausüben.



Prügelei. Die Schläger können andere Schläger bekämpfen, indem eine Rauferei zwischen rivalisierenden Gangs organisiert wird. Visieren Sie die Gang an, mit der Sie sich prügeln wollen, und Ihre Schläger steuern geradewegs auf deren Anführer zu. Sobald sie in ihren Bereich kommt, fordert Ihre Gang die des Gegners heraus, die ihre Aktivitäten darauf einstellt und einen Kampf vom Zaun bricht. Die rivalisierenden Gangs prügeln sich in den Straßen und werfen auch gelegentlich Geschosse aufeinander, bis einer der Anführer ausgeschaltet wurde. Die geschlagene Gang kehrt daraufhin nach Hause zurück.

DER DIEB



Ressourcendiebstahl. Ihr Dieb kann Gegenstände aus den Ressourcen eines Gegners stehlen. Jeder entwendete Baustoff (Holz, Ziegel, Zement oder Stahl) wird Ihrem Lager einverleibt. Sind Ihre Ressourcen aufgefüllt, werden die gestohlenen Gegenstände weiter hinzugefügt, bis zum Doppelten der normalen Kapazität einer Ressource.



Gerätediebstahl. Der Dieb kann Geräte aus dem Haus eines Gegners entfernen. Damit werden die Funktionalität des Mieters und sein gesellschaftlicher Status vermindert. Entwendete Geräte werden dem Lagerbestand Ihrer Gerätefabrik hinzugefügt, auch wenn sie schon voll sein sollte – bis zum Doppelten der normalen Kapazität. Ist das Haus durch eine Alarmanlage oder einen Gangster mit Sicherungsauftrag geschützt, werden die Chancen des Diebs erheblich gemindert.



Gelddiebstahl. Der Dieb kann versuchen, Geld aus dem Stützpunkt eines Gegners zu stehlen. Er stiehlt dabei bei jedem Besuch den gleichen Betrag; ob er Erfolg hat, ist reine Glückssache.



Waffenraub. Befindet sich ein Gangster eines Gegners im Freien, kann der Dieb versuchen, ihm seine Waffe zu klauen. Dies ist überaus riskant, da Gangster gute Reflexe haben und ziemlich sauer werden, wenn jemand ihre Waffe anfaßt. Ist der Raub erfolgreich, wird die Waffe in Ihr Arsenal übernommen.

PROBLEME UND LÖSUNGSVORSCHLÄGE



Der Aufbau eines eigenen Imperiums ist nicht einfach, sogar Donald Trump ist pleite gegangen! Unten finden Sie einige häufig auftretende Probleme, mit denen Spieler kämpfen müssen.

Problem: Ich habe eine Arbeitskolonne in ein Gebäude geschickt, aber es wird nicht gearbeitet!

Lösung: Befindet sich außen keine Flagge, haben Sie das Äußere des Gebäudes anvisiert. Das Zielsymbol muß sich in ein Haus oder Gebäude verwandeln, wenn Sie darauf klicken, sonst lassen Sie die Kolonne herumlungern, und die Arbeiter verstecken sich manchmal sogar.

Problem: Ich habe eine Arbeitskolonne auf ein Grundstück geschickt, doch sie arbeiten nicht. Warum?

Lösung: Dies könnte mehrere Gründe haben:

- 1) Sie haben nicht genügend Ressourcen. Sind Ihre Fabriken leer, können Sie nicht bauen.
- 2) Auf dem Land befindet sich ein gegnerischer Arbeiter. (Vertreiben Sie ihn, und machen Sie sich an die Arbeit.)
- 3) Sie befinden sich auf dem falschen Grundstück. Das Zeichen muß Ihre Farbe tragen. Leere Grundstücke schauen gleich aus.

Problem: Einer meiner Jungs (oder mehrere) sind verschwunden.

Wo verstecken sie sich?

Lösung: Wenn Ihre Stadt wächst, kann man schon mal den Überblick über die Figuren verlieren. Klicken Sie doch einmal auf das Radarsymbol, um Ihre (und alle anderen) Jungs auf der Karte hervorheben zu lassen. Oder klicken

Sie auf das Personensymbol, womit Sie zum Hauptsteuerungsbildschirm gelangen, von dem aus Sie all Ihre Poliere/Handwerker/Arbeiter lenken können.

Problem: Meine Arbeitskolonnen arbeiten sehr, SEHR langsam.

Lösung: Ihre Arbeitskolonnen sind sehr, sehr müde. Sie müssen sie ausruhen lassen. Schicken Sie Ihre Kolonnen ins HQ zurück, wenn sie nicht arbeiten oder müde sind. Setzen Sie Ihre Kolonnen abwechselnd ein, damit sich nicht eine überarbeitet (eine Kolonne, die in derselben Fabrik bleibt, bleibt frisch, doch eine, die alle Häuser bauen muß, ermüdet schnell). Bauen Sie außerdem ein Krankenhaus, damit sich Ihre Arbeiter schneller erholen.

Problem: Meine Mieter beschweren sich zu häufig!

Lösung: Wenn Sie ihnen Anlaß zu Klagen geben, beschweren sie sich. Manchmal sogar ohne Anlaß. Versuchen Sie, ihr Haus „nett“ zu machen. Ein anständiger Hof macht die Menschen glücklicher, genau wie Bäume und andere Gegenstände für den Hof. Wohnen sie in der Nähe einer Fabrik, lassen Sie ihnen aus Ihrer Gerätefabrik Isolierverglasung zukommen, damit sie es ruhiger haben. Natürlich gibt es auch einfach Meckertanten. Im Verlauf des Spiels werden Sie sehen, was jeder Mieter mag und wie er gehätschelt werden kann. Oder schmeißen Sie ihn doch raus.

Problem: Wie kann ich Mieter eines höheren Typs erstellen?

Lösung: Es gibt zwei Möglichkeiten.

- 1) Sie können einem Mieter einen Computer aus Ihrer Gerätefabrik zukommen lassen. Damit können Sie einen Mieter des nächsthöheren Typs erstellen (d.h. wenn Sie Mietern vom Typ 2 einen Computer geben, ziehen sie Kinder vom Typ 3 heran).
- 2) Wenn Sie über die nötigen Ressourcen verfügen, können Sie ein Schulgebäude bauen. Somit können ALLE Mieter (nicht nur die mit Computer) Kinder des nächsthöheren Typs hervorbringen.

Problem: Ich habe keine Mieter mehr.

Lösung: Ihre Stadt muß sich ständig vermehren. Mieter sterben an Altersschwäche, ziehen aus, wenn ihre Beschwerden ungehört verhallen, oder sterben bei Explosionen, wenn Brände nicht gelöscht werden. Überprüfen Sie auf dem HQ-Bildschirm, wie viele Mieter (und Arbeiter) Sie zur Hand haben. Zur Not können Sie Arbeiter zu Mietern machen und umgekehrt. Anmerkung: Wenn Sie Mieter eines Typs in ein Haus eines anderen Typs (höher oder niedriger) setzen, vermehren sie sich nicht, sie zahlen nur ihre Miete.

Problem: Ich habe kein Geld mehr.

Lösung: Denken Sie daran, daß sich vermehrende Mieter keine Miete zahlen. Wenn Ihnen das Geld ausgeht, halten Sie Mieter davon ab, Babys zu zeugen (und/oder erhöhen Sie die Miete). Eine Anhebung der Miete kann nützlich sein, bringt aber die Mieter zum Kochen, was wiederum Sprengstoff für die Stadt ist (der irgendwann hochgeht). Sie können Geld von der Bank leihen, doch Sie müssen jeden Monat Zinsen zahlen. Sie können sich auch einen Kredit bei der Mafia besorgen, wenn Sie den aber nicht zurückzahlen, nimmt sie sich in der Zwischenzeit vielleicht ein paar Häuser.

Problem: Ich habe keine Arbeiter mehr.

Lösung: Werten Sie die Schlafzimmer des Typs 1 auf. In sinnlichen Schlafzimmern vermehren sich Ihre Mieter viel schneller.

Problem: Der Computer schickt alle möglichen fiesen Typen in meine Stadt, die sie dann auf den Kopf stellen!

Lösung: Das ist das Gesindel. Bauen Sie ein Polizeirevier (Mieter vom Typ 2 erzeugen Polizeikadetten). Wenn Polizei in Ihrer Stadt patrouilliert, verhaftet sie die Rüpel, die den Ort aufmischen wollen.

Problem: Wie bekomme ich größere und bessere Fabriken/Häuser usw...

Lösung: Wenn Sie alle Hausarten eines Typs gebaut haben (für die ersten drei Typen), wird eine neue Fabrik verfügbar, so daß Sie den nächsten Typ bauen können. Sie können dann alle Fabriken aufwerten, um mehr Sachen zu bekommen (z.B. neue Geräte in der Gerätefabrik).

Problem: Es dauert zu lange, bis meine Arbeiter irgendwo ankommen!

Lösung: Sobald Sie die Gerätefabrik gebaut haben, können Sie U-Bahn-Stationen produzieren und mit dem Symbol OBJEKT PLAZIEREN einsetzen. Hiermit kommen Ihre Arbeitskolonnen schneller herum. Das Bauamt stellt einige Stationen zur Verfügung, doch Sie können so viele produzieren und plazieren, wie Sie wollen (wenn eine pro Häuserblock und nur auf Pflaster Ihnen genehm ist).

Problem: Jemand hat etwas auf meinem Grundstück gebaut - ich will das weg haben!

Lösung: Sie können einen Polier ausschicken, damit er das Gelände übernimmt. Sorgen Sie aber dafür, daß ihn viele Arbeiter verteidigen können, denn derjenige, der gebaut hat, wird sicher einige Jungs rüberschicken, um ihn aufzuhalten. Oder Sie können Gesindel das Gebäude zerstören lassen (ein Psychopath aus dem Biker-Treff kann mit einer Kettensäge netten Schaden anrichten).

Problem: Jemand versucht immer wieder, mein Gebäude zu übernehmen.

Lösung: Schicken Sie Ihre Arbeiter aus, damit sie den Polier angreifen, der das Gebäude übernimmt. Oder bauen Sie, sobald Sie über die nötigen Ressourcen verfügen, Hundehütten in Ihrer Gerätefabrik. Setzen Sie eine Hundehütte in den Hof, und jeder, der Ihr Gebäude schädigen will, wird davongejagt.

Problem: Ich verliere den Überblick über meine Häuser!

Lösung: Klicken Sie auf das Häusersymbol. Sie gelangen so zu einem Bildschirm, auf dem alle Häuser und die Ereignisse darin auf einen Blick dargestellt werden (z.B. wie viele Kinder gezeugt werden, wie glücklich die Mieter sind, aktuelle Miete usw.). Von diesem Bildschirm aus gelangen Sie direkt zu jedem Haus und direkt zum Funktionsbildschirm des Hauses. Sie erfahren dort auch, wer sich beschwert und wie viele Tage Ihnen für die Erledigung der Beschwerde bleiben.

Problem: Ich bin häßlich, und all meine Freunde hassen mich.

Lösung: Ihre Freunde hassen Sie nicht. Ihre Häßlichkeit stößt sie nur ab.

STRATEGIEN FÜR FORTGESCHRITTENE (FIESE TRICKS UND DUMME FINTEN)

In Constructor verbirgt sich ein Spiel voll willkürlicher Zerstörung und Mißbrauch der Gebäude und des Personals Ihres Gegners.

ALLGEMEINES

- Überprüfen Sie auf dem Kartenbildschirm, was Ihre Gegner machen. Wenn Sie sehen, daß jemand auf einer Baustelle baubereit ist (das Fundament ist gelegt, doch keine Arbeitskolonne ist dort), setzen Sie einen Ihrer Arbeiter auf die Baustelle. Das hält die Arbeiter vom Bauen ab, und letztendlich geht das Stück Land in Flammen auf!
- Schicken Sie einen Handwerker in ein Haus, das Sie verkaufen wollen, und lassen Sie ihn ein bißchen werkeln. Der Wert des Hauses steigt!



STRATEGIEN IM NETZWERK

Bei einem Netzwerkspiel treten häufig die schlimmsten Eigenschaften von Menschen zutage. Hier ein paar Vorschläge, um Ihre niedrigsten Instinkte zu wecken:

- Nutzen Sie die „Straßenparty“ des Hippies, um den Gegner abzulenken, während Sie versuchen, ein gegnerisches Gebäude zu übernehmen oder zu zerstören. Dies ist besonders dann nützlich, wenn ein lästiger Handwerker verhindert, daß Ihr Gesindel es übernehmen kann. (Da Handwerker entweder auf Achse oder in einem Haus sind, ist es schwer für einen Clown oder einen Geist, sie zu fassen.) Er wird aber von einer Straßenparty angezogen. Während er tanzt, können Sie ihm vom Clown einen Freifahrtschein geben lassen.
- Erzeugen Sie drei Exemplare eines Gesindeltyps, so daß für all Ihre Gegner der Auftrag entsteht, ein Element Ihres Gesindels zu entfernen.
- Plazieren Sie, bevor ein Gegner auf einem seiner Grundstücke bauen kann, einen billigen Schuppen vom Typ 1 auf einem Landstrich in der Mitte, um das Bauvorhaben zu blockieren. So kann der Gegner nicht mehr Land kaufen, da er nicht auf dem Land gebaut hat, das ihm schon gehört!
- Bauen Sie Grundstücke auf gegnerischem Land. Das ist teurer, aber den Preis wert. Wertvolles Land Ihres Gegners ist belegt, und wenn Sie das Gebäude verfallen lassen, fliegt es in die Luft und schädigt umliegende Grundstücke!
- Ignorieren Sie den eigentlichen Zweck des Auftrags, Mieterbeschwerden usw. Nehmen Sie alle Ressourcen dazu her, Arbeiter zu erzeugen, die Sie in Massen von Polieren umwandeln. Schicken Sie die Poliere aus, um gegnerische Teams zu übernehmen/auszuschalten.

ANHANG

Verzeichnis der Symbole

Die folgende Tabelle bietet einen Überblick über die am häufigsten auftauchenden Symbole.



Sprung. Erscheint dieses Symbol auf einer Nachricht, werden Sie durch Anklicken zum Ursprung der Nachricht gebracht. Ist eine Figur gewählt, werden Sie durch Anklicken zum Standort der Figur gebracht, die in der Bildschirmmitte zu sehen ist.



Bildschirm verlassen. Mit diesem Symbol verlassen Sie den aktuellen Bildschirm und kehren entweder zum vorherigen Bildschirm oder dem Hauptbildschirm zurück.



Bestätigen. Dieses Symbol findet man meistens am unteren Rand von Nachrichten, und es dient zur Bestätigung, daß Sie eine Nachricht erhalten und gelesen haben.



Abbrechen. Dieses Symbol führt zum Abbruch einer Handlung.



Handlung beenden. Dieses Symbol taucht häufig auf. Sein Zweck ist es, eine Anschaffung abzuschließen, um einen Gegenstand zu erhalten. In den meisten Fällen wird dabei Geld ausgegeben, aber nicht immer.



Nach links scrollen. Das Symbol erscheint in verschiedenen Situationen und scrollt den Bildschirm oder eine Liste nach links.



Nach rechts scrollen. Das Symbol erscheint in verschiedenen Situationen und scrollt den Bildschirm oder eine Liste nach rechts.



Nach oben scrollen. Das Symbol erscheint in verschiedenen Situationen und scrollt den Bildschirm oder eine Liste nach oben.



Nach unten scrollen. Das Symbol erscheint in verschiedenen Situationen und scrollt den Bildschirm oder eine Liste nach unten.

Symbole für das Innere eines Hauses:



Zaun wählen. Gehen Sie zum Bildschirm zur Aufwertung von Zäunen, und wählen Sie einen neuen Zaun für Ihr Gebäude.



Gerät wählen. Wenn Sie auf dem Datenbildschirm eines Hauses auf dieses Symbol klicken, werden die Geräte dargestellt, die in dem Gebäude installiert werden können. Ist der gewünschte Gegenstand in der Gerätefabrik auf Lager, können Sie darauf klicken, ihn erwerben, und der Mieter holt ihn in der Fabrik ab. Ist der Gegenstand nicht auf Lager, ist der durchgestrichen und kann nicht gewählt werden.



Mieter anwerben. Wollen Sie einen Mieter einziehen lassen, klicken Sie auf dieses Symbol, wodurch Sie zum Bildschirm für die Mieterauswahl gelangen.



Mieter hinauswerfen. Dieses Symbol verwenden Sie, wenn Sie einen Mieter aus dem Gebäude entfernen wollen, das Sie gerade besuchen.



Haus verkaufen. Wenn Sie in einem Haus auf dieses Symbol klicken, können Sie das Haus verkaufen. Der Verkaufserlös, den Sie dafür bekommen, wird angezeigt, und Sie müssen bestätigen, daß Sie den Verkauf tätigen wollen.



Symbole für das Innere Ihres Stützpunktes:



Sechs freie Arbeiter in einen Gangster umwandeln



Zwei freie Arbeiter in einen Mieter umwandeln



Vier freie Arbeiter in einen Polier umwandeln



Sechs freie Arbeiter in einen Gangster umwandeln



Drei freie Arbeiter in einen Handwerker umwandeln



Zwei freie Mieter in einen Arbeiter umwandeln



Einen Arbeiter erwerben. Dieses Symbol erscheint nur, wenn es keine weiteren Möglichkeiten zum Erstellen von Arbeitern gibt.



Bonuspunkte in Geld umwandeln

Symbole für die Gebäudewahl beim Immobilienmakler:



Ressourcen. Dieses Symbol zeigt die Ressourcen, die für Bauvorhaben zur Verfügung stehen.



Häuser. Dieses Symbol zeigt die Häuser, die für Bauvorhaben zur Verfügung stehen.



Nutzanlagen. Dieses Symbol zeigt die Nutzanlagen, die für Bauvorhaben zur Verfügung stehen



Gesindel. Dieses Symbol zeigt die Gesindelbehausungen, die für Bauvorhaben zur Verfügung stehen



Kommissionen. Dieses Symbol zeigt die Sonderkommissionsgebäude, die für Bauvorhaben zur Verfügung stehen



Gebäude platzieren. Dieses Symbol erstellt eine neue Baustelle für das momentan in der Gebäudewahl markierte Gebäude.



Ausrichtung ändern. Wenn Sie beim Bau eines Gebäudes die Baustelle ausrichten, wollen Sie vielleicht den Eingang in eine bestimmte Richtung legen. Mit jedem Klick wird die Baustelle um 45 Grad weitergedreht.



Hauswahl. Wenn eine Baustelle platzierungsbereit ist, können Sie mit diesem Symbol die Baustellenwahl abbrechen und zum Auswahlbildschirm des Immobilienmaklers zurückkehren.

Symbole für Ihre Arbeitskräfte:



Arbeitskolonne anfordern. Sammeln Sie die Arbeiter an Ihrem aktuellen Standort, und nehmen Sie, je nach Bedarf, noch ausstehende Bauarbeiten oder Produktionsaufgaben auf.



Bewegung. Dieses Symbol ermöglicht die Bewegung einer gewählten Figur.



Auswahl abbrechen. Auf den Datenbildschirmen der Personenliste bzw. der Arbeitskolonnen können Sie mit diesem Symbol die aktuelle Auswahl abbrechen.



Abriß. Entfernen Sie hiermit eine Baustelle, ein fertiggestelltes Haus oder ein Gartenobjekt aus Ihrem Eigentum. Der Polier muß anvisiert werden und setzt sich dann ohne begleitende Arbeitskolonne in Richtung des Ortes in Bewegung.



Automatische Reparatur. Ist der Handwerker gewählt, besucht er hiermit abwechselnd jedes Gebäude des Grundstücks, auf dem er sich befindet, und setzt es vollkommen instand, bevor er sich zum nächsten aufmacht. Befindet er sich in einem Gebäude, wenn auf dieses Symbol geklickt wird, verläßt er es und nimmt die automatische Reparatur auf.



Bildung einer Arbeitskolonne. Mit diesem Symbol gelangen Sie zum Bildschirm der Kolonnenbildung, wo Sie Arbeitergruppen und Poliere zusammenbringen.



Hausübernahme. Eine Hauptfunktion des Poliers ist es, ein gegnerisches Gebäude übernehmen zu können. Dieses Symbol erscheint, wenn ein Polier gewählt wurde, und ermöglicht es Ihnen, das Gebäude, das Sie übernehmen möchten, anzuvisieren. Man kann auch versuchen, ein einzelnes Gebäude von mehreren Polieren übernehmen zu lassen. Nicht alle Gebäude können übernommen werden.



Halt. Mit diesem Symbol stoppen Sie auf der Stelle jegliche Handlung der aktuell gewählten Figur.



Rückkehr. Mit diesem Symbol kehren die gewählten Figuren so schnell wie möglich auf dem kürzesten Weg zu Ihrem Stützpunkt zurück.



Führen Sie manuelle Reparaturarbeiten an dem Gebäude aus, in dem Sie sich momentan befinden. Manuelle Reparaturen durch einen Handwerker sind viel teurer als die automatischen Reparaturen und sollten nur in Notfällen angewandt werden.



Waffenwahl. Dieses Symbol erscheint, wenn ein Gangster gewählt ist, und führt Sie zum Waffenwahlbildschirm. Die Auswahl an verfügbaren Waffen hängt von der Erfahrung des Gangsters ab, den Sie ausrüsten wollen; je erfahrener er ist, desto größer ist das Angebot. Klicken Sie zum Kauf auf die gewünschte Waffe; danach steht sie dem Gangster sofort zur Verfügung. Die Erfahrung eines Gangsters richtet sich nach der Anzahl erfolgreicher Attentate, die er ausgeführt hat.



Angriff. Dieses Symbol läßt jede gewählte Figur sofort angreifen. Dabei ändert sich der Mauszeiger, damit ein Angriffsziel ausgewählt werden kann. Diese Funktion gilt nur für Arbeiter und Gangster und gegen Häuser nur für Gangster.

Symbole des Hauptbildschirms



Holz. Zeigt die Daten über Ihre Holzproduktion. Beim Symbol steht eine Zahl, die den aktuellen Lagerbestand dieser Ressource angibt.



Zement. Zeigt die Daten über Ihre Zementproduktion. Beim Symbol steht eine Zahl, die den aktuellen Lagerbestand dieser Ressource angibt.



Ziegel. Zeigt die Daten über Ihre Ziegelproduktion. Beim Symbol steht eine Zahl, die den aktuellen Lagerbestand dieser Ressource angibt.



Stahl. Zeigt die Daten über Ihre Stahlproduktion. Beim Symbol steht eine Zahl, die den aktuellen Lagerbestand dieser Ressource angibt.



Stützpunkt. Zeigt den Datenbildschirm Ihres Hauptquartiers, wo Sie alle Funktionen ausführen können.



Satellitenansicht. Stellt eine Satellitenansicht der Welt dar, von der aus Sie weitere Grundstücke kaufen können, indem Sie sie auswählen und auf das Kaufsymbol im Steuerungsbereich klicken. In dieser Ansicht sieht man auch sehr gut, wie sich Ihre Gegner schlagen.





Auftragsübersicht. Hiermit gelangen Sie zum Bildschirm der Auftragsprüfung. Ein offener Aktenkoffer bedeutet, daß noch Aufträge erledigt werden müssen. Ein blinkender Hintergrund zeigt, daß die Zeit für einen bestimmten Auftrag fast abgelaufen ist.



Fabrik. Zeigt den Datenbildschirm der Gerätefabrik und ermöglicht alle Funktionen der Gegenstandsauswahl, Herstellung und Lieferung.



Beschwerden. Ein Blinken dieses Symbols heißt, daß sich ein Mieter über Sie beim Bauamt beschwert hat. Wenn Sie darauf klicken, wird die letzte Beschwerde angezeigt. Die bei dem Symbol stehende Zahl zeigt die Anzahl der anhängigen Beschwerden.



Belagerung des Stützpunktes. Blinkt dieses Symbol, heißt das, daß Ihr Stützpunkt angegriffen wird; klicken Sie auf dieses Symbol, um zum Tatort zu gelangen.



Angriff auf Zaun. Wenn dieses Symbol blinkt, können zwei Ereignisse eingetreten sein. Entweder versucht ein Psychopath, den Zaun eines Ihrer Gebäude anzugreifen, oder ein Polier versucht, ein Haus von Ihnen zu übernehmen. Klicken Sie auf dieses Symbol, um zum Tatort zu gelangen.



Angriff auf Gebäude. Wenn dieses Symbol blinkt, wird eines Ihrer Gebäude angegriffen. Klicken Sie auf dieses Symbol, um zum Tatort zu gelangen.



Kampf. Wenn dieses Symbol blinkt, wird einer Ihrer Männer irgendwo angegriffen. Klicken Sie auf dieses Symbol, um zur Kampfhandlung zu gelangen.



Radar. Das Radar zeigt eine verdichtete Darstellung der ganzen Welt. Sie können schnell jeden Punkt der Karte erreichen, indem Sie den Cursor wie gewünscht positionieren und die linke Maustaste drücken.



Radarfilter. Mit diesem Gerät wird die Radaranzeige so eingestellt, daß nur Häuser, Fabriken, Nutzenanlagen, Straßen und sich bewegende Menschen gezeigt werden. Die Geländedarstellung ist dann ausgeschaltet.



Häuserliste. Dieses Symbol zeigt eine Scroll-Liste aller Häuser in Ihrem Besitz mit wichtigen Statistiken zu jedem Gebäude, wie z.B. Haustyp, gesellschaftlicher Status und Straßenniveau des Mieters, momentane Miete und Schäden am Haus. Im Steuerungsbereich gibt es Pfeile, mit denen man durch die Liste scrollen kann, wenn sie nicht auf den Bildschirm paßt, und dazwischen ein Sprungsymbol, mit dem Sie in das gewählte Haus gelangen. Das Radar zeigt die Lage des Gebäudes auf der Weltkarte an.



Sonderlieferung. Dieses Symbol zeigt besondere Gegenstände, die direkt von der Gerätefabrik geliefert werden können, wie z.B. Bäume, U-Bahn-Stationen und eine Reihe von Gartenobjekten. Mit den Pfeilen im Steuerungsbereich können Sie suchen, was verfügbar ist. Ein Gegenstand ist erst verfügbar, wenn er hergestellt wurde. Klicken Sie für die Lieferung auf das Symbol zwischen den Pfeilen, dann visieren Sie den Lieferort an.



Die Bank. Mit diesem Symbol gelangen Sie zur Bank, wo Sie Ihre Finanzdaten prüfen, wichtige Funktionen wie z.B. Kreditaufnahme ausführen und den Finanzbeamten besuchen können - bei ihm zahlen Sie Ihre Steuern.



Die Mafia. Hiermit gelangen Sie in das Reich des Mafiabosses, können Ihre Beziehungen zur Mafia überprüfen und vielleicht um einen Kredit bitten.



Meldungsliste. Dieses Symbol zeigt die Meldungsliste an, in der Sie die letzten Meldungen lesen und, mit dem Symbol im Steuerungsbereich, das System der Hilfsmeldungen ein- und ausschalten können.



Optionsbildschirm. Dieses Symbol führt Sie zum Optionsbildschirm, wo Sie die Spielumgebung ändern und Spiele speichern können.



Personenliste. Dieses Symbol zeigt eine Liste der Ihnen unterstehenden Poliere, Handwerker, Gangster und freien Arbeiter an. Wählt man eine einzelne Person aus der Liste, wird das "Gehe zu"-Symbol im Steuerungsbereich angezeigt, mit dem Sie schnell zu dieser Person gelangen.



Immobilienmakler. Dieses Symbol zeigt alle unterschiedlichen Gebäudetypen an, die Sie im Laufe des Spiels je nach Verfügbarkeit bauen können.



Polizei. Hiermit gelangen Sie direkt ins Polizeirevier und zum Datenbildschirm mit Informationen über Ihre Polizei und Angaben, wo Polizeifunktionen ausgeführt werden können.



Spielpause. Ein animiertes Symbol erscheint anstelle des Mauszeigers, wenn das Spiel angehalten ist. Klicken Sie zur Wiederaufnahme des Spiels nochmals auf das Symbol.



Spielgeschwindigkeit. Durch Anklicken beschleunigen Sie das Spiel, nochmaliges Anklicken führt wieder zur normalen Geschwindigkeit.



EIGENSCHAFTEN DER MIETER

1. **Sozialstatus.** Dieser Wert zeigt, in welcher Spielphase ein bestimmter Mieter verfügbar wird.
2. **Vermehrungsgeschwindigkeit.** Dieser Wert zeigt, wie schnell Kinder gezeugt werden.
3. **Höchstmiete.** Alle Mieter verfügen über ein Mietbudget, das sie nicht überziehen, auch wenn das Gebäude noch so toll ist.
4. **Streßwiderstand.** Dieser Wert stellt eine Kombination vieler Faktoren dar und wurde für Normalbedingungen berechnet. Er kann daher unter besonderen Bedingungen schwanken.
5. **Lebenserwartung.** Der Wert wurde unter der Annahme berechnet, daß der Mieter ein streßfreies und ausgeglichenes Leben führt.

Familienname	Sozial- stufe	Vermehrungsgeschwindigkeit	Höchstmiete	Streßwiderstand	Lebenserwartung
Rocker	1	9	Niedrigste 1	7	Niedrigste 1
Hippie	1	Höchste 10	1	Höchster 10	6
Student	2	6	2	8	2
Punk	2	8	2	9	7
Major	3	4	3	7	3
Trottel	3	7	3	7	8
Professor	4	3	4	6	4
Yuppie	4	5	4	5	9
Schickimicki	5	Niedrigste 1	5	4	5
Börsenmakler	5	2	Höchste 5	Niedrigster 3	Höchste 10

EIGENSCHAFTEN DER GEBÄUDE

- Der Wert in der ersten Spalte, S, ist die Sozialstufe, bei der das Gebäude verfügbar wird oder in der es verwendet werden kann.
- Der Wert ist der Wiederverkaufswert eines Gebäudes in perfektem Zustand, das den kleinstmöglichen Raum belegt (Grundfläche) und noch nicht aufgewertet wurde.
- Die Anfangsstärke steht für ein gerade fertiggestelltes Gebäude ohne Modifizierung des Gebäudes oder des Umrisses. Die dargestellte Zahl ist kein tatsächlicher Wert, sondern eine relative Zahl, die das Verhältnis zwischen den verschiedenen Gebäuden deutlich macht. Es muß darauf hingewiesen werden, daß ein Gebäude auf gegnerischem Land eine um 20 Prozent verringerte Stärke hat.
- Die Bauzeit steht nicht für die tatsächliche Zeit, sondern für ein relatives Maß, das den Zeitunterschied beim Bau unterschiedlicher Gebäude anzeigt. Es muß darauf hingewiesen werden, daß die tatsächliche Bauzeit von vielen Faktoren abhängt, wie z.B. der Anzahl der Arbeitskolonnen, Anzahl der Mitglieder der Kolonnen, Erfahrung der einzelnen Arbeiter und Poliere, Müdigkeit der Arbeitskräfte usw.
- Für die Sonderkommissionen gibt es keine Diagrammdaten.

Gebäudetyp	S	Kaufpreis	Wert	Anfangsstärke	Bauzeit	Für Bau erforderliche Ressourceneinheiten			
						H	Ze	Zi	S
RESSOURCEN									
Sägewerk	1	5000	5000	250	50	0	0	0	0
Zementgelände	2	7500	7500	250	80	10	0	0	0
Ziegelei	3	10000	10000	250	100	10	10	0	0
Stahllager	4	15000	15000	250	150	10	10	10	0
AUFWERTUNGEN									
Holzfabrik	-	5000	5000	250	50	10	0	0	0
Zementfabrik	-	7500	7500	250	80	10	10	0	0
Ziegelfabrik	-	10000	10000	250	100	10	10	10	0
Stahlwerk	-	15000	15000	250	150	10	10	10	10

Gebäudetyp	S	Kaufpreis	Wert	Anfangsstärke	Bauzeit	Für Bau erforderliche Ressourceneinheiten			
						H	Ze	Zi	S
HÄUSER									
Blockhaus	1	3500	5000	50	50	3	0	0	0
Hütte	1	4500	6500	60	70	3	0	0	0
Soweto-Hütte	1	5000	7000	70	90	3	0	0	0
Bungalow	2	5800	7500	80	300	3	3	0	0
Nordisch	2	9000	11000	130	350	3	3	0	0
Sozialwohnung	2	9200	11500	140	400	3	3	0	0
Colorado-Haus	3	9500	12000	150	500	3	3	3	0
Dakota-Haus	3	9500	12400	160	560	3	3	3	0
Ohio-Haus	3	10500	13000	170	580	3	3	3	0
Fachwerk	4	12000	15000	180	620	3	3	3	3
Sandstein	4	13500	17500	190	650	3	3	3	3
Stadthaus	4	15000	19000	200	680	3	3	3	3
Strandhaus	5	20000	25000	220	700	3	3	3	3
Quadratbau	5	23000	28000	220	750	3	3	3	3
Südstaatenhaus	5	25000	32000	220	800	3	3	3	3

NUTZANLAGEN									
Gerätefabrik	2	5000	5000	250	200	10	10	0	0
Mafia-HQ	2	10000	10000	100	400	10	10	0	0
Polizeirevier	2	10000	10000	100	400	10	10	10	0
Gefängnis	2	10000	10000	100	400	10	10	10	0
Park	3	10000	10000	100	400	10	10	10	0
Schule	3	10000	10000	100	1500	10	10	10	0
Krankenhaus	3	10000	10000	100	800	10	10	10	10
GESINDELBEHAUSUNGEN									
Kommune	2	5000	5000	100	300	10	10	0	0
Pfandhaus	2	5000	5000	100	300	10	10	0	0
Mr. Fixit	3	5000	5000	100	300	10	10	10	0
Mietshaus	3	5000	5000	100	300	10	10	10	0
Biker-Treff	4	5000	5000	100	300	10	10	10	10
Geisterhaus	4	5000	5000	100	300	10	10	10	10
Vergnügungshaus	4	5000	5000	100	300	10	10	10	10

EIGENSCHAFTEN DER GERÄTE

Beschreibung	Herstellungskosten	Kaufpreis	Herstellungsdauer	Max. Lagerbestand
U-Bahn-Station	100	500	Kürzeste 1	5
Bäume	10	50	* 4	25
Rattenfalle	200	** 10%	5	5
Computer	100	** 10%	5	5
Isolierverglasung	100	** 15%	5	5
Alarmanlage	500	** 20%	6	5
Werkzeugkasten	1000	** 20%	8	5
Fensterläden	100	** 15%	5	5
Hundezwinger	250	1000	3	5
Gartenzwerg	150	100	2	5
Wunschbrunnen	250	125	3	5
Gartenschuppen	500	500	6	5
Teich	500	1000	6	5
Rosenspalier	400	250	6	5
Treibhaus	750	750	7	5
Gartenmöbel	1000	1000	Most 8	5

ANMERKUNGEN:

- * Bei den Bäumen werden, obwohl der Herstellungsaufwand sehr groß ist, immer fünf gleichzeitig erstellt.
 - ** Die Herstellungskosten der Geräte für Innenräume ergeben sich prozentual aus dem Wert des Gebäudes, in dem sie installiert werden.
- Die Herstellungskosten werden von Ihrem Bankkonto abgebucht, sobald die Herstellung in der Gerätefabrik eingeleitet wurde.
- Der Kaufpreis wird erst dann von Ihrem Konto abgebucht, wenn die Lieferung an Sie erfolgt. Für jedes gelieferte Gerät für Innenräume ist eine Zusatzgebühr von 100 Einheiten fällig (wenn es nicht vom Mieter bei der Gerätefabrik abgeholt wird).

A message from Mark Cale, MD of System3

System 3 has been in the business of producing quality computer entertainment products for fifteen years. During that time my company has always tried to create the best games for you, the personal computer and games console owners around the world.

With the game of Constructor the company has surpassed all its previous successes and reached a new pinnacle of originality and gaming experience.

Constructor is a hybrid game, not easily fitting into existing gaming categories. Over the many man-years taken to develop it, the original idea has continually evolved and improved to meet the high demands and expectations that today's game players have.

I would like to take this opportunity of thanking all the creative people in the Constructor development team, in particular John Twiddy and Phil Thornton, for all the hard work, dedication and enthusiasm they unselfishly contributed to make this such a great game.

I hope you enjoy Constructor and look forward to other System3's products in the near future.

MITWIRKENDE

Written:

John Twiddy

Original Game Design & Main Graphics:

Phil Thornton

Design Consultant:

Tim Best

Executive Producer:

Mark Cale

Lead Graphic Artists:

Joe Walker & Nick Lee

Storyboard Artist:

Matthew Bell

Music & SFX:

Martin Oliver

Graphics Team:

Robin Levy, Chris Alexander,
Dan Malone, Peter Amachree
Richard Bentley, Atlee Baptiste,
Dana Church, Jason Serrano
Keith Jones

Map Design:

Chris Brams

System 3 QA:

Nick Steadman

System 3 Admin:-

Eric van Genderen, Sue McGowan,
Juliet McGrath

ACCLAIM SUPPORT TEAM

Director of Development:

Executive Producer:

QA Manager:

QA Testers:

Vice President of PD:

Producer:

Team Support:

Engineering:

Product Manager:

Creative Director:

Art Director:

Assistant Art Director:

Jr. Designer:

Graphic Artists:

Director:

Supervisors:

Technical Support Supervisor:

Technical Support:

Lead Analysts:

Project Leads:

QA Game Testers:

Manual written by:

Joe Bonar

Robert O'Farrell (Barg)

Cliff Ramsey

Richard Foster, Mitchell Slater,
Scott Priestley, Tim Easley

Col Stone

Eric "E!" Weiner

Shawn Rosen

Angel Cordero

Ed Fortune

Scott Jenkins

Lenny O'Donnell

Lisanne Schnell

Jacqueline Scibelli

Jenny Shannon, Bethany Pawluk,
Kevin Sharkey

Roger Booth

Carol Caracciolo, Tom Falzone,

Harry Reimer

Rob Coffey

Jeff Rosa, Dale Taylor

Mark Garone, Jeff Smith

Brian Regan, Mike Sterzel,
Mat Kraemer, Jennifer Walka

Bill Dickson and Tim Best

(special thanks to Mark Garone and Jeff Smith)

GARANTIE FÜR PC/WINDOWS-SOFTWARE: IM HANDBUCH

ENDVERBRAUCHER-LIZENZVEREINBARUNG

BITTE LIES DIESE LIZENZVEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR DU DAS SIEGEL DER DISK-VERPACKUNG BRICHST. DURCH DAS BRECHEN DES SIEGELS ERKLÄRST DU DICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN. FALLS DU MIT DIESEN LIZENZBEDINGUNGEN NICHT EINVERSTANDEN BIST, ÖFFNE DIE DISK-PACKUNG BITTE NICHT. GIB DIE UNGEÖFFNETE SOFTWARE UMGEHEND AN DEN HÄNDLER ZURÜCK, DER DIR DEN KAUFFREIS ERSTATTEN WIRD.

1. Lizenz: Die Software in dieser Packung (im Folgenden "Software" genannt) wird unabhängig vom Trägermedium in Lizenz von Acclaim Entertainment, Inc. zur Verfügung gestellt. Diese Lizenz erfaßt auch jeden weiteren Eigentümer urheberrechtlich geschützten Materials oder eines Warenzeichens ("Lizenzgeber"), das Bestandteil der Software bildet. Lediglich das Trägermedium der Software geht in Deinen Besitz über. ACCLAIM und die Lizenzgeber von ACCLAIM (zusammen der Einfachheit halber als "ACCLAIM" bezeichnet) behalten das Verfügungsrecht über Software und Begleitmaterial. Die Lizenz gewährt Dir das Recht, die Software auf einem einzelnen Computer zu benutzen und ausschließlich zu Sicherungszwecken eine Kopie der Software anzufertigen. Eine solche Kopie muß die Urheberrechtserklärung von ACCLAIM und alle anderen Erklärungen der Firmen enthalten, die in der ursprünglichen Software vorliegen.
2. Einschränkungen und Kündigung: Die Software enthält urheberrechtlich geschütztes Material, Gewerbegeheimnisse und anderes besitzrechtlich geschütztes Material. Um diese zu schützen, darfst Du diese Software nicht (a) zerlegen, auseinandernehmen oder in eine ohne Hilfsmittel lesbare Form übertragen; (b) modifizieren, in ein Netzwerk einspeisen, vermieten, verleihen, ausleihen oder Arbeiten oder Produkte von ihr ableiten oder (c) elektronisch oder über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen übertragen, es sei denn, dies geschieht in einer gesetzlich zulässigen Weise. Die Lizenz erlischt umgehend und ohne vorherige Ankündigung durch ACCLAIM, wenn gegen Lizenzbedingungen verstoßen wird. Nach Kündigung der Lizenz sind die Software, das dazugehörige Begleitmaterial und jegliche Kopien derselben unverzüglich zu vernichten.
3. Begrenzungen und Ausnahmen der Garantien:
 - (a) ACCLAIM garantiert dem ursprünglichen Käufer für neunzig (90) Tage ab dem durch den Kaufnachweis belegten Kaufdatum, daß die Trägermedien der Software frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Die Haftung von ACCLAIM ist begrenzt auf den in ihr Ermessen gestellten Ersatz oder die Reparatur des unter der Garantie für fehlerhaft befundenen Trägermediums, wenn dies mit den Portogebühren und der Quittung an die Kundendienstadresse von ACCLAIM geschickt wird. ACCLAIM lehnt jegliche Verantwortung für den Ersatz durch Unfall, Mißbrauch oder Fehlanwendung beschädigter Medien ab. JEGLICHE IMPLIZIERTE GARANTIEEN ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT ODER EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK GELTEN NUR INNERHALB EINES ZEITRAUMS VON NEUNZIG (90) TAGEN AB KAUFDATUM.
 - (b) Du erkennst ausdrücklich an, daß der Gebrauch der Software auf Dein alleiniges Risiko erfolgt. Die Software und dazugehöriges Material werden "im gegenwärtigen Zustand" und ohne jegliche Garantien zur Verfügung gestellt. ACCLAIM LEHNT JEGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE HAFTUNG AB. DIES GILT AUCH - ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH - FÜR DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. ACCLAIM ÜBERIMMT KEINERLEI HAFTUNG DAFÜR, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN OHNE PROBLEME UND FEHLERFREI ABLAUFEN ODER DASS DEFECTE DER SOFTWARE BEHOBBEN WERDEN, SOWIE ZU DEN ERGEBNISSEN DER BENUTZUNG DER SOFTWARE BEZÜGLICH KORREKTHEIT, GENAUIGKEIT, ZUVERLÄSSIGKEIT, AKTUALITÄT ODER SONSTIGER EIGENSCHAFTEN. KEINERLEI MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN ODER RATSCHLÄGE VON ACCLAIM STELLEN EINE GARANTIEERKLÄRUNG ODER ERWEITERUNG DER BESTEHENDEN GARANTIE DAR. FALLS SICH DIE SOFTWARE ALS FEHLERHAFT ERWEISEN SOLTE, ÜBERNIMMST DU (UND NICHT ACCLAIM) SÄMTLICHE KOSTEN FÜR JEGLICHE ERFORDERLICHEN BEARBEITUNG, REPARATUREN ODER KORREKTUREN.
 - (c) ACCLAIM, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, ANGESTELLTEN UND MITARBITER KÖNNEN UNTER KEINEN UMFÄNDEN, AUCH NICHT IM FALL DER NACHLÄSSIGKEIT, FÜR ZUFÄLLIGE, INDIREKTE, BESONDERE ODER ALLGEMEINE FOLGESCHÄDEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN (EINSCHLIESSLICH DER HAFTUNG FÜR VERDIENTSAUSFALL, GESCHÄFTSSTÖRUNG, VERLUST VON BETRIEBSDATEN USW.), DIE DURCH BENUTZUNG, MISSBRAUCH ODER FEHLERHAFT BENUTZUNG DER SOFTWARE UND DES DAZUGEHÖRIGEN MATERIALS ENTSTEHEN, SELBST WENN ACCLAIM ÜBER DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER VERLUSTE INFORMIERT WURDE. Der Umfang der Haftung durch ACCLAIM bezüglich aller entstehenden Schäden, Verluste und Klagegegenstände (ob im Vertragsrecht, zivilrechtlich - einschließlich jeglicher Fahrlässigkeit - oder anderweitig) wird in keinem Fall die von Dir gezahlte Kaufsumme für die Software übersteigen.
 - (d) Manche Staaten erlauben keine Ausschlüsse oder Einschränkungen der impliziten Garantien oder der Schadenshaftung. Die oben aufgeführten Einschränkungen und Ausschlüsse treffen in diesem Fall nicht zu. Diese Garantie verleiht Dir bestimmte Rechtsansprüche. Entsprechend der Gesetzgebung Deines Landes kannst Du auch zusätzliche Rechte besitzen.
4. Anfragen/Kundendienst: Bitte richte jegliche Fragen bezüglich dieser Vereinbarung an:
ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH.
Fürstenfelder Strasse 9, D-80331 München, Deutschland.

Wenn Du technische Fragen hast, lies bitte das Technische Begleitheft. Falls Deine Software nach Ablauf der Garantiezeit von 90 Tagen reparaturbedürftig werden sollte, kannst Du Dich unter der unten aufgeführten Telefonnummer an den Kundendienst wenden, der Dir einen Kostenvoranschlag für die Reparatur und Anweisungen zum Einsenden der Software geben wird.

ACCLAIM Hotline/Kundendienst (24 Stunden): 0180 533 5555.

