

WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS- FERNSEHGERÄTEN

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten ein.

INHALT

WILLKOMMEN!	4
TUTORIAL	5
SCHRITT 1: STARTEN UND LADEN	5
SCHRITT 2: WÄHLEN SIE EIN BAUgebiet	5
SCHRITT 3: BAUEN SIE STRASSEN	6
SCHRITT 4: ERSCHLIESSEN SIE WGI-GEbiete	6
SCHRITT 5: LIEFERN SIE STROM	8
SCHRITT 6: ERWECKEN SIE IHRE STADT ZUM LEBEN	8
SCHRITT 7: KÜMMERN SIE SICH UM WASSER UND ABFALL	9
SCHRITT 8: SCHÜTZEN SIE IHRE STADT	11
SCHRITT 9: ACHTEN SIE AUF IHRE FINANZEN	12
SCHRITT 10: LESEN SIE DATENKARTEN, TABellen UND GRAFIKEN	13
SCHRITT 11: WAS SIE AUFBAUEN, KÖNNEN SIE AUCH ZERSTÖREN	13
DAS SCHÖNE GEFÜHL, BÜRGERMEISTER ZU SEIN	15
DAS STARTMENÜ	15
DIE HAUPTWERKZEUGLEISTE	20
DER INFORMATIONSBAKEN	29
ANZEIGEN AUF DER STADTKARTE	30
BERATER, ANTRAGSTELLER UND NACHBARSTÄDE	32
KARTEN, TABellen UND GRAFIKEN	35
DIE RESSORTS DER STADTVERWALTUNG	38
FINANZAMT & STADTKASSE	38
IHR FINANZBERATER	38
WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DES FINANZBERATERS	38
FRAGESTUNDE MIT DEM FINANZBERATER	43
AMT FÜR ÖFFENTLICHEN TRANSPORT & VERKEHR	44
IHR TRANSPORTBERATER	44
WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DES TRANSPORTBERATERS	44
FRAGESTUNDE MIT DEM TRANSPORTBERATER	47

DAS AMT FÜR STADTPLANUNG	48
IHRE STADTPLANERIN	48
WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DER STADTPLANERIN	48
FRAGESTUNDE MIT DER STADTPLANERIN	52
DIE UMWELTSCHUTZBEHÖRDE	53
IHRE UMWELTBERATERIN	53
WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DER UMWELTBERATERIN	54
FRAGESTUNDE MIT DER UMWELTBERATERIN	56
DAS AMT FÜR ÖFFENTLICHE SICHERHEIT UND KATASTROPHENSCHUTZ	57
IHR BERATER FÜR ÖFFENTLICHE SICHERHEIT	57
WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DES BERATERS FÜR ÖFFENTLICHE SICHERHEIT	58
FRAGESTUNDE MIT DEM BERATER FÜR ÖFFENTLICHE SICHERHEIT	62
DAS RESSORT GESUNDHEIT, ERZIEHUNG UND STIMMUNG	63
IHRE BERATERIN FÜR GESUNDHEIT, ERZIEHUNG UND STIMMUNG	63
WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DER GE&S-BERATERIN	63
FRAGESTUNDE MIT DER GE&S-BERATERIN	65
DAS VERSORGUNGSAMT	66
IHR VERSORGUNGSBERATER	66
WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DES VERSORGUNGSBERATERS	66
FRAGESTUNDE MIT DEM VERSORGUNGSBERATER	71
DAS TEAM	73
EA EUROPA	74
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	75

WILLKOMMEN!



Hallo und herzlich willkommen bei *SimCity 3000*! Ich gratuliere Ihnen ganz herzlich zu Ihrer Wahl als Bürgermeister einer der schönsten SimStädte in der ganzen SimRepublik. Ich weiß, daß Sie ganz wild darauf sind, endlich mit der Arbeit in Ihrer Stadt anzufangen, aber Sie sollten erst ein paar Sachen erfahren, bevor Sie sich ins Vergnügen stürzen. Ihre Arbeit als Bürgermeister hat zwei Seiten - einerseits müssen Sie die Stadt erschaffen, die Sie sich in Ihren kühnsten Träumen nicht vorgestellt hätten, andererseits müssen Sie Ihren Sims aber auch ein gutes Leben bieten. Bitte? Sie fragen, was ein 'Sim' ist? Die vielen Leute, die in den SimStädten in der SimRepublik leben, das sind alles Sims, und Sie sind ihr neuer Bürgermeister. Aber nicht nur das, Sie sind noch viel mehr. In Ihrer Hand liegt das Schicksal der Sims. Natürlich, ein paar Sachen können die Sims auch alleine, aber es ist Ihre Aufgabe, den Sims einen schönen Ort zum Wohnen, zum Arbeiten, zur Aufzucht ihrer Familien und Hundebabys und was sie sonst noch so an Hobbys haben zu bieten. Bedenken Sie nur eines dabei: Wenn Sie ihren SimBürgern nicht geben, was sie brauchen oder verlangen, dann wird sich immer irgendwo da draußen ein anderer Bürgermeister finden, der das kann. Und Sims sind in solchen Fällen ganz schnell mit dem Umzugswagen zur Hand.

Es gibt alle möglichen Arten von Städten, in denen Sims leben möchten. Manche bevorzugen Touristenorte, anderen wiederum liegen eher Industriestädte. Und da Sie der Bürgermeister sind, können Sie alles bauen lassen, was Ihnen gefällt, und verlassen Sie sich darauf: Es werden sich immer Sims finden, die den gleichen Geschmack haben und dort einziehen wollen. Sie können sogar eine kleine Insel mitten im Nichts anlegen - wenn Sie es richtig anstellen, werden die Sims zu Hunderten in Ihre Stadt strömen.

Mit der Hilfe dieser Anleitung und Ihrer Berater sollten Sie eigentlich einen prima Bürgermeister abgeben. Denken Sie nur immer daran: Es gibt Billionen von zerbrechlichen, kleinen Sims da draußen, die sich nichts sehnlicher wünschen, als endlich die Stadt ihrer Träume zu finden. Und Sie sind derjenige, der diesen Sims ihren Wunsch erfüllen darf!

TUTORIAL

Dieses Tutorial zeigt Ihnen die Grundlagen des Städtebaus. Es gibt viele Städte, die Sie mit *SimCity 3000* bauen können, und viele Arten, das Spiel zu beginnen. Dieses Tutorial zeigt nur beispielhaft eine Möglichkeit von vielen.

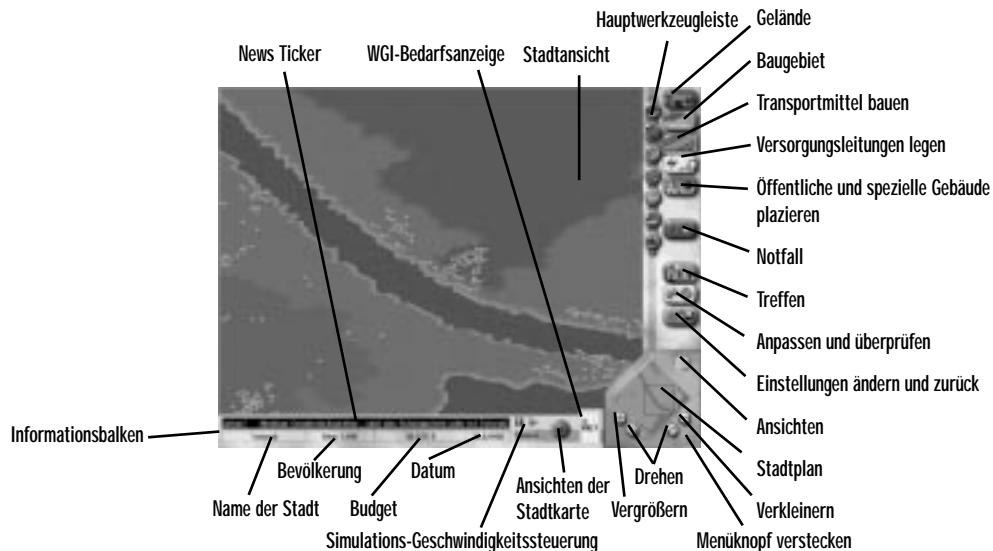
SCHRITT 1: STARTEN UND LADEN

Dieses Tutorial benutzt einen ganz bestimmten, gespeicherten Spielstand.

1. Das erste, was Sie tun müssen, ist natürlich, das Programm zu starten. Genaueres dazu finden Sie in der beiliegenden Referenzkarte.
2. Wenn das Begrüßungsmenü erscheint, wählen Sie STADT LADEN und öffnen die Datei TUTORIAL.

Bei Spielbeginn ist die Simulationsgeschwindigkeit auf Null gesetzt, also auf PAUSE, so daß Sie in Ruhe bauen können, ohne daß der Simulator weiterläuft. Wir wollen schließlich nicht, daß die Sims schon einziehen und irgendwelche Dinge verlangen, bevor Sie überhaupt wissen, was los ist.

SCHRITT 2: WÄHLEN SIE EIN BAUGEBIET



Tja, da wären wir also. Hier spielt sich die Action und die Zauberei ab. Ganz rechts finden Sie alle Werkzeuge, die Sie brauchen, um jede Stadt zu bauen, die Sie sich nur vorstellen können. Dieser Bereich nennt sich Haupt-Werkzeugeiste. Unten auf dem Bildschirm bekommen Sie auf einen Blick alle wichtigen Informationen, um sicherzustellen, daß alle kleinen Zahnrädchen in Ihrem großen Stadt-Getriebe wie geschmiert laufen. Das ist Ihr Informationsbalken.

Jetzt müssen wir erstmal eine große, freie Fläche finden, auf der wir den Grundstein für unsere zukünftige Metropole legen können. Je größer, desto besser.

- Um den Kartenausschnitt ganz frei zu bewegen, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus dabei in die gewünschte Richtung ...
- Sie können sich auch über die Karte bewegen, indem Sie den Ausschnitt um den Cursor zentrieren. Drücken Sie dazu einfach kurz die linke Maustaste.

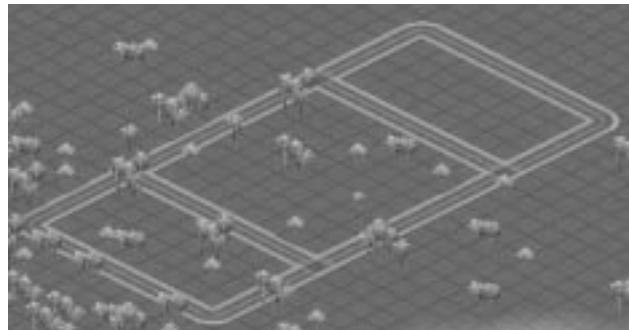


Wenn Sie eine neue Stadt gründen, ist immer die kleinste Vergrößerungsstufe eingestellt. Vergrößern Sie die Karte um eine Stufe mit Hilfe der Taste VERGRÖSSERN im Perspektive-Feld.

SCHRITT 3: BAUEN SIE STRASSEN

Das Transportwesen trägt entscheidend zum Gedeihen Ihrer Stadt bei. Bauen Sie also gleich ein paar Straßen.

1. Wählen Sie die Taste STRASSE unter der Rubrik TRANSPORTMITTEL BAUEN.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Stadtansicht. 
- Sie sehen, daß sich der Mauszeiger dabei verändert. Auf diese Weise wissen Sie jederzeit, welches Werkzeug Sie gerade ausgewählt haben. In diesem Fall steht der Mauszeiger für ein Transport-Werkzeug. Straßenbau, genauer gesagt.
3. Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie fest. Ziehen Sie nun den Mauszeiger dorthin, wohin Sie Ihre erste Straße bauen wollen. Bauen Sie einen Straßenzug von 10 Feldern Länge.
- Sie sehen, daß Sie eine Linie malen können, wenn Sie bei gedrückter Maustaste die Maus bewegen. Diese Linie zeigt an, wo die ausgewählte Leitung oder Straße gebaut würde, wenn Sie jetzt die Maustaste loslassen. Man nennt diese Linie daher auch "Bauschatten". Erst beim Loslassen der Maustaste verwandelt sich dieser Bauschatten in eine Straße. Wenn Sie an einer bestimmten Stelle etwas nicht bauen können, färbt sich der Bauschatten rot!
- Wenn Sie mit einem Bauvorhaben beginnen, es sich aber anders überlegen, bevor Sie die Maustaste loslassen, können Sie den ganzen Vorgang noch abbrechen, indem Sie die Shift-Taste drücken, bevor Sie die Maustaste loslassen.
4. Bauen Sie weitere Straßen, bis Sie einen quadratischen Straßenzug von 10x10 Feldern haben.
5. Bauen Sie weiter, bis Ihr Stadtplan etwa so aussieht:



SCHRITT 4: ERSCHLIESSEN SIE WGI-GEBIETE

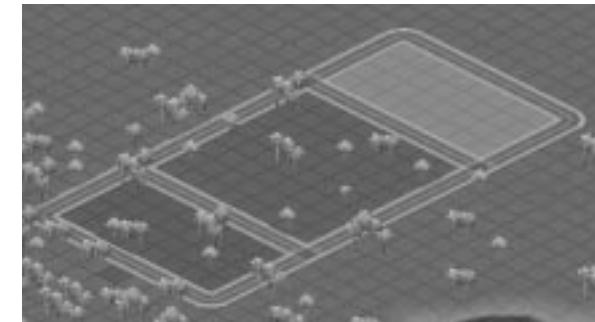
Es gibt drei Arten von Baugebieten, die Ihre Sims brauchen, damit die Stadt funktioniert: Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete (kurz: WGI). Wohngebiete sind die Bereiche, wo Ihre Sims zu Hause sind. Gewerbegebiete beherbergen Geschäfte und Büros. In den Industriegebieten schließlich stehen die Fabriken, Industrieanlagen und Lagerhäuser der Stadt. Sims brauchen eine Menge Platz zum Leben, also planen wir in unserem 10x10 Felder großen Straßenkarree erst mal ein Wohngebiet ein.

1. Wählen Sie den Knopf BAUGEBIET in der Haupt-Werkzeugleiste an. Dann erscheint eine Reihe von weiteren Auswahlknöpfen. Klicken Sie den WOHNEN-Knopf an und halten Sie die Taste gedrückt. 

Wenn Sie den Mauszeiger über diesen WOHNEN-Knopf bewegen, erscheint ein Untermenü. Die aktive Option in einem solchen Untermenü ist mit einem Häkchen markiert. Im Falle des WOHNEN-Menüs ist das die Option "Schwach bebautes Wohngebiet". Sobald Sie eine andere Baudichte auswählen, wird das die Standardvorgabe. Wohngebiete können Sie in drei verschiedenen Bauvarianten ausweisen: SCHWACH, MITTELDICHT und DICHT BEBAUT. Damit haben Sie eine recht gute Kontrolle darüber, was Ihre Sims bauen dürfen.

2. In unserem Fall wollen wir das Land für ein MITTELDICHT BEBAUTES WOHNGEBIET freigeben, also gehen Sie zu diesem Punkt im Untermenü und lassen Sie dort die Maustaste los.
 3. Klicken Sie jetzt auf eine der Ecken des 8x8 Felder großen Baugebiets in dem Straßenkarree, aber halten Sie die Maustaste danach gedrückt.
 4. Ziehen Sie den Bauschatten nun über alle 8x8 Felder des Baugebietes.
 5. Lassen Sie nun die Maustaste los. Der Bauschatten wird zu mitteldicht bebaubarem Wohngebiet.
- Keine Sorge, wenn Sie nicht alle Felder in einem Rutsch markiert bekommen. Sie können sogar jedes Feld einzeln als Bauland ausweisen, wenn Sie wollen. Ziehen Sie so viele Rahmen, wie Sie brauchen.
- In den beiden verbleibenden Straßenkarrees wollen wir Gebiete ausweisen, in denen die Sims arbeiten und einkaufen können.
6. Weisen Sie eines der Gebiete als SCHWACH BEBAUTES GEWERBEGBIET aus.
 7. Weisen Sie das verbleibende Rechteck als MITTELDICHT BEBAUTES INDUSTRIEGBIET aus.

Ihr Stadtplan sollte jetzt etwa wie folgt aussehen:

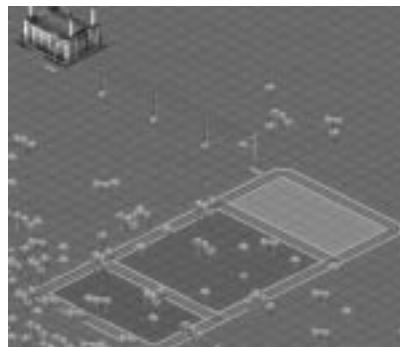


Beim Bau Ihrer Städte werden Sie merken, daß Sie immer genug Wohngebiete brauchen, um sowohl die Gewerbe- als auch die Industriegebiete am Leben zu erhalten. Wundern Sie sich also nicht, wenn die meisten Flächen Ihrer Stadt Wohngebiete sind.

SCHRITT 5: LIEFERN SIE STROM

Sims brauchen Strom, wollen aber normalerweise nicht neben einem Kraftwerk wohnen. Je weiter entfernt von Ihren Wohngebieten Sie also ein Kraftwerk errichten, desto besser. Für dieses Lehrkapitel wollen wir aber mal in der Nähe bleiben. Suchen Sie sich einen Bauplatz, der nur ein paar Felder von Ihren Baugebieten entfernt liegt.

1. Sobald Sie ein Baugrundstück ausgesucht haben, klicken Sie auf den Knopf KRAFTWERKE im Menü unter dem Knopf VERSORGUNG AUSBAUEN.
Dadurch rufen Sie eine Auswahl verschiedener Kraftwerkstypen auf. Da wir aber im Jahr 1950 beginnen, haben wir nur eine sehr eingeschränkte Auswahl.
2. Wählen Sie ein KOHLEKRAFTWERK und schließen Sie das Auswahlfenster, indem Sie den OK-Haken anklicken. Bewegen Sie dann den Mauszeiger über den Bauplatz, an dem das Kraftwerk entstehen soll.
Sie sehen, daß der Bauschatten 4x4 Felder groß ist.
3. Errichten Sie das Kohlekraftwerk an der gewünschten Stelle mit einem kurzen Klick mit der linken Maustaste.
Jetzt müssen wir ein paar Anschlußkabel verlegen, damit der Strom auch in unsere Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete gelangt.
4. Wählen Sie STROMLEITUNGEN aus dem Menü VERSORGUNG AUSBAUEN.
Stromleitungen werden angelegt wie Straßen; Sie ziehen bei gedrückter Maustaste eine Linie als Bauschatten.
5. Ziehen Sie jetzt ein Anschlußkabel vom Kohlekraftwerk zu mindestens einem Feld Ihrer Baugebiete.



Für weitere Informationen darüber, was Ihre Sims noch so alles brauchen, wenden Sie sich bitte an das Versorgungsamt.

SCHRITT 6: ERWECKEN SIE IHRE STADT ZUM LEBEN

Sind Sie bereit, Ihre erste Stadt mit Leben zu erfüllen? Es ist an der Zeit, die ersten Früchte Ihrer Arbeit zu ernten.

1. Stellen Sie die Geschwindigkeit der Simulation auf Höchsttempo ein, indem Sie bei der Simulations-Geschwindigkeitssteuerung im Informationsbalken die Markierung ganz rechts anklicken. Klicken Sie dann auf den Pfeil "Simulation laufen lassen", um die Simulation zu starten.



Lassen Sie ein paar Monate verstreichen. Sims beziehen langsam ihre neuen Häuser, die ersten Arbeitsplätze entstehen. Die Art von Gebäuden, die in den jeweiligen Bezirken entsteht, spiegelt die Baudichte und den Landwert des Gebietes wider. Weitere Informationen über den Zusammenhang zwischen Baugebieten und Grundstücksspreisen bekommen Sie beim Amt für Stadtplanung. An der Datumsanzeige neben der Geschwindigkeitseinstellung können Sie sehen, wie schnell die Zeit vergeht.

2. Achten Sie immer auf die WGI-Bedarfsanzeige, denn nur sie verrät Ihnen, was für Bauland die Sims wirklich brauchen!
Wenn der Balken für eine Art von Bauland groß ist, bedeutet das, daß Ihre Sims mehr davon vertragen könnten. Ist der Balken nur ganz kurz, gibt es von dieser Art Baugebiet sogar einen Überschuß. Weitere Informationen erhalten Sie beim Amt für Stadtplanung.
3. Schalten Sie das Spiel wieder in den Pause-Modus. Es ist Zeit für ein paar Veränderungen.



SCHRITT 7: KÜMMERN SIE SICH UM WASSER UND ABFALL

Es gibt noch zwei weitere städtische Dienstleistungen, die für das Leben Ihrer Sims absolut unerlässlich sind: Wasserversorgung und Müllabfuhr.

Wasser

1. Klicken Sie auf den TREFFEN-Knopf in der Haupt-Werkzeugeiste.
Dadurch kommen Sie in den Konferenzraum (den Sie auch liebevoll Ihren "Audienzsaal" nennen), um Berater oder Antragsteller zu treffen.
2. Wählen Sie nun den Versorgungsberater und klicken Sie in dem Menü, das sich öffnet, auf BERICHTE.
Unter BERICHTE finden Sie Dokumente, die von den Beratern oder der Bundesregierung zu Informationszwecken zur Verfügung gestellt wurden.
3. Lesen Sie den Bericht "Die Wasserversorgung ihrer Stadt".
4. Wenn Sie fertig sind, schließen Sie das Beraterfenster. Öffnen Sie das Menü WASSERVERSORGUNG unter dem Knopf VERSORGUNG AUSBAUEN.
5. Aus der Liste der verfügbaren Gebäude wählen Sie eine PUMPSTATION.
6. Bewegen Sie den Mauszeiger nun auf ein Feld in der Nähe Ihrer Baugebiete und bauen Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste eine Pumpstation.
Pumpstationen funktionieren nur, wenn eine Wasserquelle in der Nähe ist. Falls der Bauplatz, den Sie ausgesucht haben, mehr als zwei Felder von einem Süßwasser-Reservoir entfernt liegt, hat die Pumpe keinerlei Förderleistung. Am leichtesten ist es dann, ein paar künstliche Seen anzulegen und sie anzuzapfen.
7. Pumpstationen brauchen elektrischen Strom. Wählen Sie die Option STROMKABEL unter dem Knopf VERSORGUNG AUSBAUEN.
8. Bauen Sie eine Stromleitung zwischen Ihrer Pumpstation und dem nächsten erreichbaren Gebiet, das mit Strom versorgt ist (oder ziehen Sie das Kabel gleich zum nächsten Kraftwerk durch).



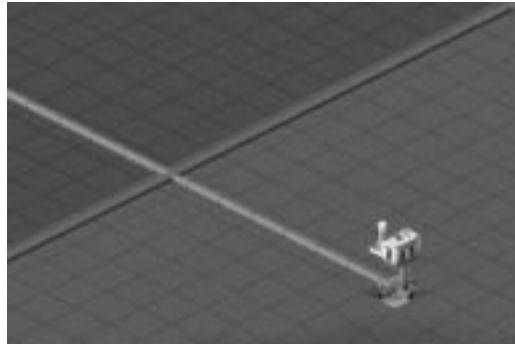
Eine Pumpstation fördert und speichert Trinkwasser für die durstigen Sims. Aber bevor es

irgendwas löschen kann, muß es erst einmal in die Stadt gelangen. Sie müssen also

Wasserleitungen zu den Baugebieten legen.

9. Wählen Sie den Knopf WASSERLEITUNGEN unter VERSORGUNG AUSBAUEN in der Haupt-Werkzeugleiste.

Sie sehen jetzt das unterirdische Leitungsnetz Ihrer Stadt. Sie erkennen alle Wasserleitungen sowie alle Trinkwasser liefernden Gebäude. Daher wird im Moment nur Ihre Pumpstation angezeigt.



10. Ziehen Sie eine Wasserleitung von Ihrer Pumpstation bis zu Ihren Baugebieten. Solange diese Rohrleitung Wasser führt, haben alle Gebäude im Abstand bis zu sieben Feldern von der Leitung eine ausreichende Trinkwasserversorgung.
11. Starten Sie die Simulation wieder, indem Sie bei der Simulations-Geschwindigkeitssteuerung im Informationsbalken erst auf die vierte Markierung und dann auf den Pfeil "Simulation laufen lassen" klicken.
- Lassen Sie die Simulation eine Zeitlang weiterlaufen. Sie sehen, wie alle Gebiete ihr Wasser bekommen und auf der Karte des Untergrundes blau erscheinen.
12. Kehren Sie dann über das Fenster "Ansichten der Stadtkarte" zur oberirdischen Ansicht zurück.
13. Klicken Sie auf "Ansichten" im Informationsbalken.
14. Klicken Sie auf "Standardperspektive" bei den "Ansichten" und anschließend auf den OK-Haken.

MÜLL

Nachdem nun die ersten Sims eingezogen sind und ihren alltäglichen Beschäftigungen nachgehen, sollten auch langsam die ersten Meldungen auf Ihrem Ticker einlaufen, die Sie informieren, was in Ihrer Stadt so läuft. Vielleicht beschweren sich Ihre Sims ja noch nicht über die Abfallentsorgung, aber glauben Sie mir: Je eher Sie sich um den Müll kümmern, desto besser!

1. Klicken Sie auf den TREFFEN-Knopf und wählen Sie dann die UMWELTBERATERIN.
2. Lesen Sie sich unter BERICHTE den Report über KOMMUNALE ABFALLENTSORGUNG durch und schließen Sie das Beraterfenster danach wieder.
3. Schalten Sie den Simulator wieder auf PAUSE, damit wir wieder einiges erledigen können, während die Sims "schlafen".

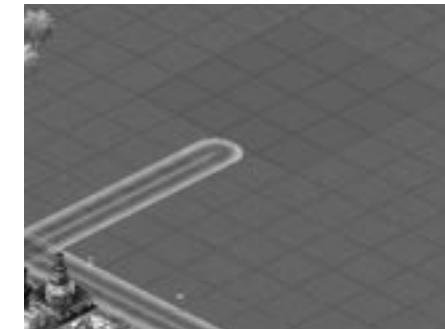
Es ist an der Zeit, etwas von unserem Abfall loszuwerden. Dazu sollten Sie in Ihrer Stadt eine Deponie anlegen. Normalerweise sollte sie aus verschiedenen Gründen so weit wie möglich vom Stadtzentrum entfernt sein, aber in diesem Tutorial können wir sie einfach mal in der Nähe anlegen.

4. Suchen Sie sich also eine Stelle in der Umgebung Ihrer Gemeinde aus und wählen Sie dann DEPONIE unter dem Button BAUGEBIET.

Eine Deponie ist ein eigenes Baugebiet, daher können Sie sie auf die gleiche Art ausweisen wie die Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete.



5. Planen Sie eine Deponie von 4x4 Feldern.



Sie brauchen keine Gedanken an die Stromversorgung einer Deponie zu verschwenden, aber eine gute Zufahrtsstraße für die Müllwagen muß unbedingt da sein.

6. Verbinden Sie die Straßen rund um Ihre Baugebiete mit der Deponie.
7. Schalten Sie die Pausefunktion wieder aus.
8. Vergrößern Sie mit dem gleichnamigen Button die Ansicht und sehen Sie zu, wie die putzigen Müllwagen anfangen, Abfall zur Deponie zu karryen.
- Mit der Zeit wird man auch Ihrer Deponie selbst ansehen, daß sie in Betrieb ist. Diese Art von "optischer Funktionsanzeige" finden Sie noch recht häufig im Spiel. Schauen Sie sich Ihre Stadt einfach immer gut an, um zu sehen, ob alles funktioniert.

SCHRITT 8: SCHÜTZEN SIE IHRE STADT

Sicherheit ist ein sehr wichtiger Faktor für Ihre Stadt. Wie sollen Ihre Sims ohne Schutz durch Polizei und Feuerwehr denn nachts ruhig schlafen? Sie müssen ein POLIZEIREVIER und eine FEUERWACHE in Ihrer Stadt errichten, um dem Sicherheitsbedürfnis Ihrer Bürger gerecht zu werden.

1. Klicken Sie auf den Button ÖFFENTLICHE & SPEZIELLE GEBÄUDE PLAZIEREN. Hier finden Sie die Buttons für Feuerwehr und Polizei. Im Untermenü des POLIZEI-Buttons finden Sie das POLIZEIREVIER. Die FEUERWACHE hat einen eigenen Button direkt neben der Polizei.



2. Plazieren Sie je eines dieser Gebäude an der Straße zur Deponie, etwas weiter entfernt von der Stadt.

Wenn Sie Gebäude mehr als zwei Felder von einem Baugebiet (mit Strom) entfernt aufstellen, müssen Sie mit separaten Stromleitungen für die nötige Energie sorgen (Anschluß an jedem beliebigen Gebäude oder Baugebiet, solange es dort nur Strom gibt).

3. Klicken Sie auf den Button ABFRAGE im Menü ANPASSEN & ÜBERPRÜFEN. Wenn Sie mit diesem Werkzeug auf irgend etwas in Ihrer Stadt klicken, erhalten Sie darüber weitere Informationen.



4. Klicken Sie auf Polizeirevier und Feuerwache. Wenn Sie dabei erfahren, daß es dort keinen Strom gibt, müssen Sie ein paar Kabel legen. Achten Sie bei der Abfrage darauf, daß die Simulationsuhr auch läuft.

5. Wenn Sie im Abfragefenster alles Nötige erfahren haben, klicken Sie auf das OK-Häkchen unten rechts in der Ecke, um das Fenster zu schließen.

Bitte bedenken Sie, daß eine einzige Feuerwache und ein einsames Polizeirevier nur dann den Ansprüchen Ihrer Stadt genügen, wenn sie niemals über ihre jetzige Größe hinauswächst. Weitere Informationen über korrekten Brandschutz und Verbrechensvorbeugung erhalten Sie beim Amt für Öffentliche Sicherheit und Katastrophenschutz.

SCHRITT 9: ACHTEN SIE AUF IHRE FINANZEN

So gut wie alles, was Sie in Ihrer Stadt bauen, verursacht laufende Kosten - Unterhaltskosten normalerweise. Die Währungseinheit in der SimRepublik ist der Simmentaler (1 SiT = 100 Simmenkreuzer, Sik).

1. Öffnen Sie das Budget-Fenster, indem Sie im Menü ANPASSEN & ÜBERPRÜFEN auf den BUDGET-Button klicken.

Hier haben Sie die völlige Kontrolle darüber, wofür Sie Ihr Geld ausgeben.

2. Schauen wir uns einmal den Etat der Polizei an.

Sie verändern die einzelnen Budgets, indem Sie den Schieberegler vor dem entsprechenden Ressortnamen verschieben. An jedem Schieberegler sehen Sie eine Markierung. Das ist jeweils der Betrag, den der entsprechende Berater für sein Ressort fordert.

3. Lassen wir das Budget der Polizei und der Feuerwehr mal wirklich auf dem Wert, den der Sicherheitsberater verlangt.

Unten in diesem Fenster steht, ob Sie für dieses Jahr voraussichtlich mit einem Gewinn oder einem Verlust rechnen müssen.

Wenn es so aussieht, als würden Sie Geld verlieren, können Sie versuchen, die Steuern anzuheben.

4. Klicken Sie auf die Taste "Einnahmen" oben im Budget-Fenster.

5. Passen Sie die Steuern für Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete an, indem Sie einfach in den gewünschten Spalten auf die kleinen Pfeile nach oben und unten klicken.

Bedenken Sie dabei nur, daß Sie mit einer Erhöhung auch riskieren, daß Ihre Sims sauer werden und abwandern.

6. Schauen Sie Ihre Einnahmen und Ausgaben durch.



7. Klicken Sie auf das OK-Häkchen unten rechts in der Ecke, um das Budget-Fenster zu schließen.

SCHRITT 10: LESEN SIE DATENKARTEN, TABELLEN UND GRAFIKEN

Es gibt eine ganze Reihe von Datenkarten, Tabellen und Grafiken, die Ihre Berater für Sie bereithalten. Sie ermöglichen Ihnen einen schnellen Überblick über aktuelle Entwicklungen sowie über geschichtliche Daten in vielen Bereichen des städtischen Wachstums.

1. Klicken Sie auf den Button DATEN ANSEHEN unter ANPASSEN & ÜBERPRÜFEN in der Haupt-Werkzeugleiste, um mit Hilfe von Balkengrafiken, Verlaufskurven und Tabellen einen Überblick über den aktuellen Stand Ihrer Stadt zu bekommen.
2. Wenn Sie sich die Statistiken lange genug angesehen haben, klicken Sie auf das X in der Ecke oben rechts, um die Fenster zu schließen.



Datenkarten



SCHRITT 11: WAS SIE AUFBauen, KÖNNEN SIE AUCH ZERSTÖREN

Katastrophen passieren immer mal wieder, und die Städte der SimRepublik sind da keine Ausnahme. Bevor wir aber irgendwelche Schäden anrichten, sollten wir den Spielstand abspeichern.

1. Unter EINSTELLUNGEN ÄNDERN UND ZURÜCK finden Sie die Option STADT SPEICHERN UNTER. Klicken Sie darauf, um das SPEICHERN-Fenster zu öffnen.
2. Geben Sie dem gespeicherten Spielstand irgendeinen Namen AUSSER "TUTORIAL".
3. Sie können das Verzeichnis, in dem Sie Ihre Städte abspeichern, ändern. Aber lassen wir es für den Moment mal bei dem Standard-Unterverzeichnis bewenden.
4. Klicken Sie auf den OK-Haken, um die Stadt abzuspeichern.

Zurück im Spiel. Schön. Sehr schön. Denn jetzt ist es an der Zeit, alles zu zerstören, was Sie aufgebaut haben.

5. Klicken Sie auf KATASTROPHE AUSLÖSEN (in der Rubrik NOTFALL) und wählen Sie FEUER.

Schon bald bricht eine Feuersbrunst in der Stadt aus. Wie Sie sehen, zentriert sich der Ausschnitt der Karte von alleine auf den Schauplatz, sobald eine Katastrophe eintritt. Das ist die Option AUTOMATISCH ZU KATASTROPHEN, die Sie bei den EINSTELLUNGEN auch ausschalten können.

Der Simulator läuft während solcher Katastrophen mit sehr langsamer Geschwindigkeit, damit Sie sich ganz auf die Bekämpfung konzentrieren können. Die Geschwindigkeitssteuerung ist so lange deaktiviert, wie die Katastrophe noch ihren Lauf nimmt. Danach schaltet die Geschwindigkeit automatisch wieder auf den Wert, der vor der Katastrophe eingestellt war.

Aber wir müssen uns jetzt beeilen und ein paar Feuerwehrleute losschicken, bevor Ihre ganze Stadt ein Raub der Flammen wird.



6. Klicken Sie auf FEUERWEHR EINSETZEN im NOTFALL-Menü.

Sie können natürlich auch die Polizei losschicken, um sich des Problems anzunehmen, aber die wäre nicht halb so effektiv wie Ihre Feuerwehrleute.

Nebenbei bemerkt, der einzige Grund, warum Sie überhaupt Feuerwehrleute haben, die Sie einsetzen können, ist, daß Sie vorhin diese Feuerwache gebaut haben. Wenn Sie weder Polizei noch Feuerwehr in Ihrer Stadt hätten, könnten Sie nur auf eine kleine Gruppe von Freiwilligen zurückgreifen.

7. Klicken Sie auf ein Feld neben einem Feuer.



Damit setzen Sie eine Ihrer beiden Löschgruppen ein (eine kommt von Ihrer Feuerwache, die andere sind Ihre Freiwilligen). Jede weitere Feuerwache bringt Ihnen einen weiteren Löschzug dazu.

Wenn Sie das Feuerwehrauto lange genug auf dem Feld neben dem Brandherd lassen, wird das Feuer schließlich gelöscht.

8. Klicken Sie auf eine anderes Feld, um auch die zweite Löschgruppe einzusetzen.

9. Wenn Sie nun auf ein weiteres Feld klicken, wird die erste Löschgruppe von ihrem derzeitigen Einsatz abgezogen und dort eingesetzt, wohin Sie klicken.

10. Setzen Sie nun weiter Ihre Löschgruppen ein, um den Brand einzukreisen und unter Kontrolle zu bringen.

11. Sobald Sie entweder alle Feuer gelöscht haben oder aber Ihre Stadt bis auf die Grundmauern abgebrannt ist, klicken Sie auf den Knopf STADT LADEN unter EINSTELLUNGEN ÄNDERN UND ZURÜCK.



12. Sie werden gefragt, ob Sie Ihre derzeitige Stadt abspeichern möchten.

Antworten Sie mit "Nein" und wählen Sie dann Ihren gespeicherten Spielstand, wenn der LADEN-Bildschirm sich öffnet. Voilà! So gut wie neu!

Während Sie nun den steinigen Weg eines Bürgermeisters weitergehen und die Möglichkeiten erforschen, die SimCity bietet, werden Ihre Bürger mehr und mehr Verbesserungen fordern (behalten Sie den News-Ticker im Auge!), und es ist Ihre Aufgabe, die Träume Ihrer Sims zu verwirklichen - genau wie Ihre eigenen. Bauen Sie an dieser Stadt weiter, oder gründen Sie eine neue - Sie haben die Wahl!



DAS SCHÖNE GEFÜHL, BÜRGERMEISTER ZU SEIN

Dieser Teil des Handbuchs erklärt Ihnen jeden Knopf, jedes Werkzeug und jedes Menü in *SimCity 3000*.

DAS STARTMENÜ

Dies ist das erste Menü, das Sie beim Start von *SimCity 3000* sehen. Sie haben hier die Auswahl zwischen den Optionen NEUE STADT GRÜNDEN, STADT LADEN, STARTSTADT, ECHTE STADT, EINSTELLUNGEN und BEENDEN. Hier eine Beschreibung der einzelnen Möglichkeiten:



Neue Stadt gründen

Wenn Sie eine neue Stadt gründen möchten, müssen Sie zunächst ein paar Optionen für diese neue Stadt auswählen:

- **Name der Stadt** - Was immer Ihnen als Städtename vorschwebt, solange es nicht mehr als 50 Anschläge hat.
- **Name des Bürgermeisters** - Unter diesem Namen sind Sie bei Ihren Sims bekannt. Auch hier haben Sie die freie Wahl, bis zu einer Länge von 50 Anschlägen. Nachnamen funktionieren am besten, denn meist werden Sie als "Bürgermeister X" angesprochen, wobei das X durch Ihren Wunschnamen ersetzt wird.
- **Schwierigkeitsstufe** - Wählen Sie, ob das Spiel leicht, schwer oder irgendwas dazwischen sein soll. Bei leichten Spielen bekommen Sie zu Beginn mehr Geld.
- **Startdatum** - Das Gründungsjahr Ihrer Stadt.
- **Größe der Stadt** - Die Anzahl der Felder in Ihrer Stadt. Langsame Rechner haben mit kleineren Städten weniger Probleme.



Sobald Sie diese Optionen eingestellt haben, klicken Sie auf den OK-Haken, und das Programm generiert ein Gelände.

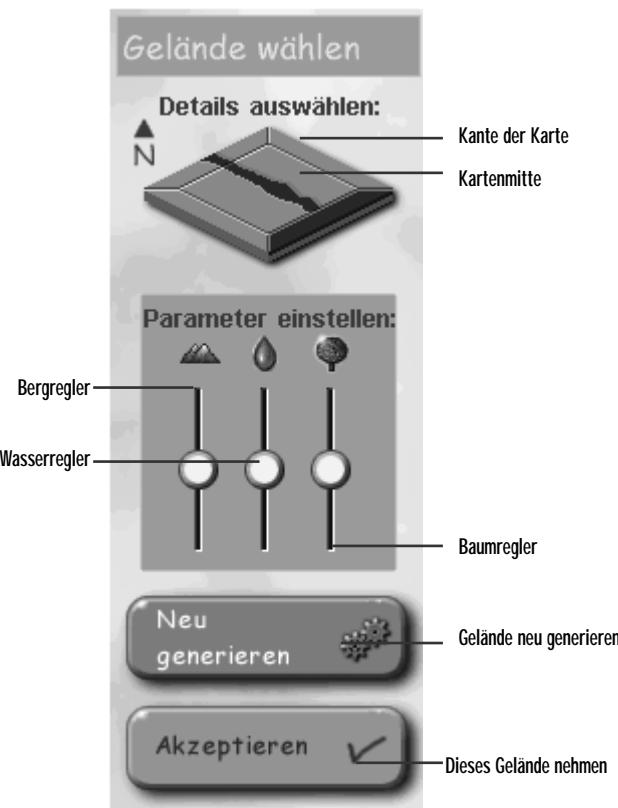
- Wählen Sie **DIESES GELÄNDE NEHMEN** unten in der Gelände-Werkzeugleiste, um sofort mit dem Bau Ihrer Stadt zu beginnen, auf dem Gelände, das Sie gerade auf dem Bildschirm sehen.

Oder...

- Klicken Sie auf **GELÄNDE NEU GENERIEREN**, um ein neues Gelände zufällig zusammenstellen zu lassen, auf der Basis der gleichen Gelände-Vorgaben.

Oder...

- Bearbeiten Sie das Gelände nach Ihren Wünschen mit Hilfe der Möglichkeiten, die Ihnen die Gelände-Werkzeugleiste bietet (und die wir im folgenden genauer beschreiben):



- **Kante der Karte** - Wenn Sie auf eine der vier Außenkanten klicken, schalten Sie dort zwischen einer Meeresküste und einer Grenze zum Nachbarort hin und her.

- **Kartenmitte** - Klicken Sie auf die Kartenmitte, um zwischen trockenem Flachland, Flüssen, Seen und Bergen hin- und herzuschalten.

- **Bergregler** - Indem Sie diesen Regler nach oben oder unten schieben, verändern Sie die Anzahl der Bergregionen auf Ihrer Landkarte.

- **Wasserregler** - Indem Sie diesen Regler nach oben oder unten schieben, verändern Sie den Anteil der Wasserflächen an Ihrer Landkarte.

- **Baumregler** - Indem Sie diesen Regler nach oben oder unten schieben, verändern Sie die Anzahl der Bäume auf Ihrer Landkarte.

- **Gelände neu generieren** - Nach jeder Änderung, die Sie in der Gelände-Werkzeugleiste vornehmen, müssen Sie diesen Knopf anklicken, damit die Änderungen auf der Landkarte wirksam werden.

- **Dieses Gelände nehmen** - Ihre neue Stadt wird mit dem angezeigten Gelände erstellt.

Startstadt

Es gibt verschiedene Standardmuster, wie man eine Stadt anlegen kann, erprobt von Bürgermeistern in verschiedenen Städten auf der ganzen Welt. Unsere Startstädte sind nach diesen Mustern aufgebaut als Vorlagen, mit deren Hilfe Sie die Ideen erproben können, die andere Stadtplaner im Laufe der Geschichte hatten. Für die Grundbedürfnisse der Stadt ist gesorgt, beenden Sie einfach die Pause der Simulation und schauen Sie zu, wie Ihre Stadt gebaut wird. Und jetzt liegt es ganz an Ihnen, wie es mit diesen Mustern weitergeht.



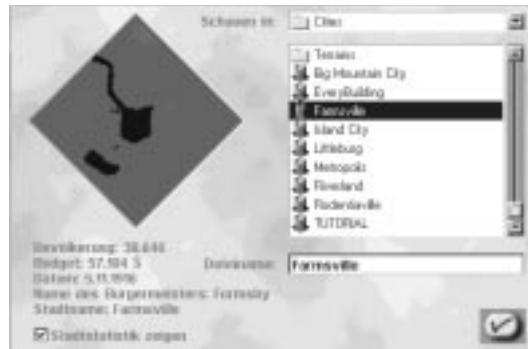
- Wählen Sie die Startstadt aus, die Sie ausprobieren möchten, und klicken Sie auf den OK-Haken.

- Als nächstes müssen Sie zunächst ein paar Optionen für diese neue Stadt auswählen: einen Namen für den Bürgermeister und die Stadt sowie die gewünschte Schwierigkeitsstufe.

- Weitere Informationen über diese Stadtmuster erhalten Sie in den Besprechungen mit Ihrer Stadtplanerin.

Stadt laden

Mit der Taste STADT LADEN können Sie Städte laden, die in *SimCity 3000* oder *SimCity 2000* erbaut und abgespeichert worden sind.



- Wählen Sie die Stadt, an der Sie weiterbauen möchten, und klicken Sie auf den OK-Haken.

Das war's schon, so leicht geht das!

Gelände echter Städte

In *SimCity 3000* finden Sie verschiedene Startgelände, die auf den geographischen Daten echter Städte aus der ganzen Welt beruhen.

- Wählen Sie das Gelände, auf dem Sie bauen wollen, und klicken Sie auf den Ok-Haken. Dann geht es weiter mit den oben bereits beschriebenen Optionen für neue Städte.



Einstellungen

Jeder möchte seine Stadt auf eine bestimmte Weise verwalten. Wenn Sie die Spieleinstellungen so vornehmen, daß sie zu Ihrem Stil passen, werden Sie bestimmt ein glücklicherer Bürgermeister.



Leistung verbessern

Mit diesen Einstellungen können Sie das Spiel präzise auf die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners abstimmen. Wenn Sie eine dieser Einstellungen AUSschalten, läuft das Spiel schneller.

- **Sichtbarer Verkehr** - Legt fest, ab welcher Vergrößerungsstufe Sie die Autos durch die Straßen fahren sehen. Schalten Sie hier nur dann die höchste Stufe ein, wenn Ihr Rechner der Empfohlenen Konfiguration entspricht (siehe Referenzkarte).
- **Sims sichtbar** - Legt fest, ab welcher Vergrößerungsstufe Sie die Sims durch die Straßen laufen sehen.
- **Zusätzliche Animationen** - Zu dieser Gruppe gehören die Bauanimationen und sonstige grafische Effekte, die für das Spielgeschehen nicht so wichtig sind.
- **Bildschirmauflösung** - Hier können Sie die Bildschirmauflösung für das Spiel festlegen. Je kleiner der Wert, desto schneller läuft das Spiel. Damit die Änderungen wirksam werden, müssen Sie *SimCity 3000* erst neu starten.

Allgemeine Optionen

Hier können Sie die Spieldaten, die jeweils bei Spielbeginn erscheinen, ein- oder ausschalten.

Sound

Klicken Sie hier die Häkchen der Titel an, um die Auswahl ein- oder auszuschalten. Mit Hilfe der Schieberegler erhöhen oder senken Sie die Lautstärke.

- **Musik** - Hier können Sie neben der Lautstärke der Hintergrundmusik auch die Musikstücke festlegen, die dann während des Spiels in zufälliger Reihenfolge abgespielt werden.
- **Hintergrundgeräusche** - Die Geräusche, die Sie beim Vergrößern hören, wenn Sie ganz nahe an Ihre Stadt heranzoomen.
- **Soundeffekte** - Die Geräusche, die Sie bei den Aktionen hören.
- **3D-Sound einschalten** - Diese Option können Sie nur verstehen, wenn das Programm in Ihrem Rechner die nötige Hardware entdeckt hat.

Musikauswahl

Wählen Sie einen Musiktitel aus und hören Sie kurz mal rein, indem Sie die Taste SPIELEN unter der Auswahlliste anklicken. Markieren und überprüfen Sie so alle Stücke, die während des Spiels abgespielt werden sollen. Die unmarkierten Titel werden bei der zufälligen Auswahl der Musikstücke später nicht berücksichtigt.

Beenden

Wie man vermuten könnte, beenden Sie mit dieser Option das Spiel.

DIE HAUPT-WERKZEUGLEISTE

Die Haupt-Werkzeugleiste enthält Buttons, unter denen sich bis zu zwei weitere Ebenen von Symbolen befinden können. Wenn Sie einen Button in der Haupt-Werkzeugleiste anklicken, erscheint das dazugehörige Menü. Einige der Menüpunkte haben wiederum

Untermenüs. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Symbol bewegen, das ein Untermenü hat, wird dieses automatisch angezeigt. Das derzeit aktive Werkzeug in diesem Untermenü ist mit einem Haken markiert.

Um Ihnen bei der exakten Anordnung jedes Gegenstandes in SimCity zu helfen, verfügt alles, was Sie bauen können, über einen Bauschatten. Dieser Bauschatten ist eine Art Vorschau auf das, was Sie gerade bauen möchten.

Wenn der Bauschatten blau ist, können Sie das gewünschte Bauwerk hier errichten. Ist er aber rot, paßt das Gebäude aus irgendeinem Grund hier nicht hin.

In SimCity wird alles mit einem einfachen Klick der linken Maustaste gebaut. Einige Gegenstände können Sie auch bauen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und dabei den Mauszeiger herumbewegen.

Die Kosten für den Bau werden Ihnen während der Plazierung des Gebäudes angezeigt. Dieser Preis wird automatisch von Ihrem Etat abgezogen, sobald Sie die Maustaste loslassen.

Sie können jedes Bauvorhaben abbrechen, indem Sie die **Shift**-Taste gedrückt halten, während Sie die Maustaste loslassen.



Gelände



Baugebiete ausweisen



Transportmittel bauen



Die Versorgung ausbauen
Öffentliche & spezielle Gebäude
plazieren



Notfall



Treffen



Anpassen & Überprüfen

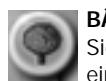


Einstellungen ändern & zurück



Gelände

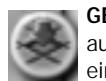
Hier finden Sie alle schweren Gerätschaften, um das Gelände nach Ihren Wünschen zu verändern. Wenn Sie Bäume pflanzen oder Teiche anlegen möchten, klicken Sie einfach in der Stadtansicht herum und plazieren diese Dinge da, wo Sie sie haben möchten. Die anderen Geländewerkzeuge plazieren nichts auf der Karte, sondern heben, senken oder planieren mit jedem Mausklick ein Stück der Landschaft.



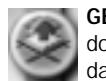
BÄUME PFLANZEN: Wenn Sie damit auf eine unbebaute Fläche klicken, pflanzen Sie einen Baum. Je öfter Sie klicken, desto mehr Bäume wachsen auf diesem einen Feld. Die genaue Art von Baum richtet sich nach der Höhe über dem Meeresspiegel.



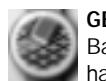
WASSERFLÄCHE ANLEGEN: Hiermit legen Sie eine Wasserfläche auf einem unbebauten Feld an.



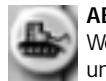
GELÄNDE ABSENKEN: Wenn Sie mit diesem Werkzeug auf ein Feld klicken, wird es ausgebaggert und um eine Stufe gesenkt. Seien Sie aber vorsichtig, so kann man eine Stadt prima versenken! Sie können Gelände nicht absenken, wenn schon bestehende Gebäude davon betroffen würden.



GELÄNDE ANHEBEN: Wenn Sie mit diesem Werkzeug auf ein Feld klicken, wird dort Boden angeschüttet und das Feld um eine Stufe angehoben. Sie können damit eventuell auch angrenzende Felder mit anheben, also passen Sie auf, daß Sie nicht aus Versehen Ihre Stadt zerstören! Sie können das Gelände nicht anheben, wenn schon bestehende Gebäude davon betroffen würden.



GELÄNDE EINEBNEN: Um dieses hilfreiche Werkzeug zur Erstellung ebenen Baulandes zu benutzen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Geländefeld, halten die Maustaste gedrückt und ziehen den Cursor über das Gelände. Dadurch wird das ganze Gelände, das Sie markieren, auf die gleiche Höhe gebracht wie das Feld, auf dem Sie mit der Markierung begonnen haben.



ABREISSEN: Tut genau das, was der Name besagt: Wenn Sie mit diesem Werkzeug auf irgendein von Sims hergestelltes Objekt klicken, wird es abgerissen und entsorgt. Funktioniert auch bei Bäumen und sogar bei größeren Flächen.



Baugebiete ausweisen

Mit diesen Werkzeugen legen Sie die einzelnen Arten von Gebieten fest, also den Bebauungsplan Ihrer Stadt. Das bedeutet, Sie weisen ein bestimmtes Gebiet aus, und Ihre Sims bauen darin nach Herzenslust, was ihnen gefällt. Alle Gebiete werden festgelegt, indem Sie die linke Maustaste festhalten und dann mit dem Mauszeiger die gewünschte Größe als Rahmen markieren. Ein einzelnes Feld können Sie auch durch einfaches Anklicken mit der linken Maustaste festlegen. Durch das Ausweisen der einzelnen Gebiete legen Sie eigentlich nur fest, welche Arten von Gebäuden hier errichtet werden dürfen. Wenn Sie also etwa ein Wohngebiet ausweisen, dann können die Sims in diesem Bereich der Landkarte auch nur Wohngebäude bauen. Was dann aber im einzelnen wirklich in dem Wohn-, Gewerbe- oder Industriegebiet, dem Flug- oder Schifffahrtshafen entsteht, hängt von den Sims ab. Sie als Bürgermeister können allenfalls noch vorgeben, wie dicht die einzelnen Grundstücke maximal bebaut werden dürfen. Bedenken Sie aber: Nur weil Sie eine dichte Bebauung erlauben, muß deshalb das Gebiet noch lange nicht sofort brechend voll sein. Erst wenn auch ein gewisser Bedarf besteht, wird sich das Baugebiet zu seiner maximalen Dichte entwickeln.



WOHNGEBIET: Hier können Sie entscheiden, wie dicht Ihr Wohngebiet besiedelt werden soll.

Die Auswahlmöglichkeiten bei der Baudichte sind:

- **SCHWACH BEBAUT:** Zumeist Einfamilienhäuser.
- **MITTELDICHT BEBAUT:** Mittlere mehrstöckige Wohnhäuser.
- **DICHT BEBAUT:** Große Wohnkomplexe.



GEWERBEGEBIET: Hier können Sie entscheiden, wie dicht Ihr Gewerbegebiet bebaut werden soll.

Die Auswahlmöglichkeiten bei der Baudichte sind:

- **SCHWACH BEBAUT:** Vorzugsweise Tante-Emma-Läden und Tankstellen.
- **MITTELDICHT BEBAUT:** Mittelgroße Bürogebäude und Supermärkte.
- **DICHT BEBAUT:** Große Bürokomplexe und Einkaufszentren.



INDUSTRIEGBIET: Hier können Sie entscheiden, wie dicht Ihr Industriegebiet besiedelt werden soll. Industriegebiete sind von Natur aus eher umweltbelastend. Wenn Sie Ihren Sims genug Bildung zukommen lassen, werden sie vielleicht schadstoffärmere Fabrikationsmethoden erfinden.

Die Auswahlmöglichkeiten bei der Baudichte sind:

- **SCHWACH BEBAUT:** Landwirtschaftliche Nutzflächen, kleine Werkstätten und Lagerräume.
- **MITTELDICHT BEBAUT:** Mittelgroße Fabriken und Lagerhäuser.
- **DICHT BEBAUT:** Große Industriekomplexe und Lagerhallen.



DEPONIE: Deponien sind der preiswerteste Weg, Abfall loszuwerden, aber sie zerstören das Land, auf dem sie angelegt werden, und drücken die Bodenpreise der umliegenden Grundstücke in den Keller. Jedes Deponiefeld kann eine bestimmte Menge Müll aufnehmen. Sie werden sehen, wie kleine Abfallberge entstehen, sobald sich die Deponie füllt. Um herauszufinden, wie es mit der gesamten Müllkapazität steht, brauchen Sie nur ein beliebiges Deponiefeld abzufragen. In einer Deponie zersetzt sich der Abfall langsam. Solange noch Müll dort liegt, können Sie eine Deponie nicht einreißen. Sie können höchstens die Deponie stillegen und sie später einreißen, sobald der ganze Abfall zu Kompost geworden ist.



HAFEN: Diese Einrichtung hilft nicht nur Ihrer Industrie beim Wachstum, sondern eröffnet auch wirksame neue Möglichkeiten, Ihren Abfall loszuwerden. Häfen sollten übrigens - wie erstaunlich - an einer Küste oder einem Flußufer liegen (die Schiffe kommen dann viel besser hin) und mindestens 2x6 Felder groß sein.



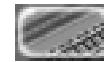
FLUGHAFEN: Flughäfen sind ab 1930 verfügbar und helfen dem Gewerbe Ihrer Stadt, indem sie dem Shoppingtourismus Tür und Tor öffnen. Flughäfen müssen mindestens 3x5 Felder groß sein, damit sie florieren.



BAUERGEBIETE AUFLÖSEN: Das Werkzeug BAUERGEBIETE AUFLÖSEN erklärt den gesamten Bebauungsplan einer Gegend für ungültig, alle markierten Baugebiete werden gelöscht. Dazu dürfen allerdings keine Gebäude darauf stehen. Sie müssen also eventuell vorher alles abreißen.



ABREISSEN: Wenn Sie mit diesem Werkzeug auf irgendein von Sims hergestelltes Objekt klicken, wird es abgerissen und entsorgt. Funktioniert auch bei Bäumen und sogar bei größeren Flächen auf einmal.



Transportmittel bauen

Hier finden Sie alles, was Sie für den Bau eines funktionierenden Transportsystems brauchen, von Straßen bis zur U-Bahn.

Die Transportwege werden genauso mit der Maus gezogen wie die Baugebiete, mit dem Unterschied, daß Sie nur eine Linie statt einer Fläche ziehen können (gerade oder diagonal). Das gilt für alle Straßen, Autobahnen, Eisenbahn- und U-Bahn-Strecken. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie mit der Maus die Linie an der gewünschten Stelle ziehen. Es kann vorkommen, daß Sie etwas zu bauen versuchen, was an der betreffenden Stelle im Gelände gar nicht möglich ist. In diesem Fall verfärbt sich der Bauschatten von blau zu rot. Bei einem roten Bauschatten wird der gewünschte Transportweg nicht gebaut. Weitere Informationen dazu im Transport-Ressort. Die Bauingenieure der Stadt helfen Ihnen gerne beim Bau eines funktionierenden Nahverkehrssystems:

- Um eine Verbindung zu einer Nachbarstadt herzustellen, bauen Sie einfach eine Straße, Autobahn, U-Bahn- oder Eisenbahnstrecke bis zur Grenze Ihres Stadtgebiets. Die Bauingenieure fragen Sie dann, ob Sie eine Verbindung zu einer Nachbarstadt herzustellen wünschen. Gleichzeitig erfahren Sie den Preis dafür. Wenn Sie die Kosten akzeptieren, wird die Verbindung hergestellt.
- Um eine Straßen-, Autobahn- oder Eisenbahnbrücke zu bauen, ziehen Sie den Bauschatten der gewählten Verkehrsverbindung einfach über eine Wasserfläche - quer zum Wasser und ganz gerade. An der Blaufärbung des Bauschattens sehen Sie, wann Sie eine mögliche Verbindung der Ufer gefunden haben. Die Bauingenieure kalkulieren dann dort eine Brücke und teilen Ihnen den Preis mit. Wenn Sie die Kosten akzeptieren, wird die Brücke gebaut.
- Wenn Sie beim Bau von Gleisen oder Straßen gebirgiges Terrain überwinden müssen, werden Ihnen die Bauingenieure öfters einen entsprechenden Tunnel vorschlagen. Ziehen Sie den Bauschatten der Verkehrsverbindung bis zum Beginn des steilen Geländes. Wenn die unterirdische Entfernung groß genug ist (mindestens sechs Felder lang), fragen die Bauingenieure nach, ob Sie einen Tunnel bohren wollen. Gleichzeitig erfahren Sie den Preis dafür. Wenn Sie die Kosten akzeptieren, werden sie von Ihrem Konto abgebucht, und die Bautrupps bohren Ihnen dafür den gewünschten Tunnel.

Einträge im Transportmenü:



STRASSE: Straßen können Sie entweder Feld für Feld verlegen, oder aber Sie ziehen bei gedrückter Maustaste gleich einen ganzen Straßenzug auf einmal auf die Karte.



AUTOBAHN: Autobahnen sind Straßen mit hoher Kapazität, die ab 1940 kreuzungsfrei für höhere Reisegeschwindigkeiten über weitere Strecken ausgelegt sind.

Um eine Autobahn zu bauen, klicken Sie eine Stelle der Karte an und ziehen das Autobahn-Werkzeug bei gedrückter Maustaste über das Gelände. Schließlich lassen Sie die Maustaste los, und die Autobahn wird gebaut.



AUFAHRT: Um eine Auffahrt nutzen zu können, brauchen Sie erst einmal eine Autobahn-Überführung über eine normale Straße oder eine andere Autobahn. Halten Sie das Auffahrt-Bauwerkzeug neben eine beliebige Ecke dieser Überführung und klicken Sie diese Stelle an, um eine Auffahrt zu bauen.



BUSHALTESTELLE: Verfügbar ab 1920. Bushaltestellen müssen direkt neben einem Straßenfeld platziert werden.



EISENBAHN: Sims können nicht mit dem Zug fahren, wenn es keinen Bahnhof gibt. Dieser Knopf bietet Ihnen folgende Optionen als Untermenü:

SCHIENEN LEGEN: Ohne Schienen kein Schienenverkehr.

BAHNHOF BAUEN: Hier besteigen und verlassen die Sims die Züge. Daher sollten Sie einen Bahnhof natürlich an den Eisenbahngleisen bauen.



U-BAHN: Sobald Sie das U-Bahn-Werkzeug anwählen, befinden Sie sich automatisch in der Untergrund-Ansicht der Stadt. Die Farben in dieser Darstellung verraten Ihnen, was Sie über der Erde an dieser Stelle sehen würden. Braun steht für freie Flächen (ganz dunkles Braun bedeutet, daß Sie dort keine U-Bahn bauen können), grau weist auf oberirdische Straßen oder Gleisanlagen hin, nicht erschlossene Baugebiete sind dunkelorange, besiedeltes Bauland hellorange. Dieser Knopf bietet Ihnen folgende Optionen als Untermenü:

U-BAHN-SCHACHT: Verfügbar ab 1910. Da U-Bahnen ja unter der Erde fahren ("U" für "Untergrund", Sie erinnern sich), brauchen sie Tunnel. Und hiermit graben Sie diese U-Bahn-Schächte.

U-BAHN-HALTESTELLE: Verfügbar ab 1910. Hier besteigen und verlassen die Sims die U-Bahn. Daher sollten Sie eine U-Bahn-Haltestelle direkt an den U-Bahn-Schächten bauen.



U-BAHN / EISENBAHN-ANSCHLUSS: Dieser Anschluß schafft die Verbindung zwischen U-Bahn- und Eisenbahnstrecken.



ABREISSEN: Tut genau das, was der Name besagt: Wenn Sie mit diesem Werkzeug auf irgendein von Sims hergestelltes Objekt klicken, wird es abgerissen und entsorgt.



Die Versorgung ausbauen

In diesem Menü finden Sie alles, was mit der Wasser- und Stromversorgung sowie der Müllentsorgung zu tun hat. Zu jedem dieser Unterressorts gehören eigene Gebäude, die jeweils ganz spezielle Funktionen erfüllen. Diese Gebäude müssen eine Verbindung zu den erschlossenen Baugebieten haben, um ihre Aufgaben erfüllen zu können: Rohre für Wasser, Kabel für Strom, Straßen für Müll.



STROMLEITUNGEN: Indem Sie dieses Symbol anklicken, können Sie Stromleitungen verlegen. Nicht überall sind aber eigene Leitungen nötig. Weitere Informationen dazu erhalten Sie im Versorgungsamt.



KRAFTWERKE: Unter diesem Symbol verbergen sich acht verschiedene Kraftwerke. Sie können ein bestimmtes Kraftwerk natürlich erst bauen, nachdem es im Laufe der Geschichte erfunden worden ist. Hier der komplette Überblick über alle Kraftwerk-Arten:

- **KOHLEKRAFTWERK:** Wenn Sie eine preiswerte Stromquelle suchen, die dafür auch jede Menge Dreck in die Atmosphäre pusten darf, greifen Sie hier zu. Als Einstiegsmodell nicht schlecht, aber nichts, was Sie für immer in Ihrer Stadt haben möchten. Kohlekraftwerke gibt es ab dem Jahr 1900.

- **ÖLKRAFTWERK:** Ölbetriebene Kraftwerke produzieren nicht allzuviel Strom und verschmutzen die Luft recht heftig, aber sie sind billig. Dieses Kraftwerk erscheint im Jahr 1900.

- **GASKRAFTWERK:** Erdgas versorgt bei dieser Variante die Stadt mit Strom. Sie bekommen nicht gerade viel Strom für Ihr Geld, aber dafür liegt die Verschmutzung niedriger als bei Ölkraftwerken. Dieses Kraftwerk können Sie ab dem Jahr 1955 bauen.

- **ATOMKRAFTWERK:** Bitte gehen Sie mit diesen Dingern vorsichtig um. Atomstrom steht ab 1965 zur Verfügung.

- **WINDKRAFTWERK:** Windenergie ist sehr sauber. Sie brauchen allerdings eine Menge von diesen Anlagen, um eine Stadt von nennenswerter Größe zu versorgen. Bauen Sie sie am besten auf Hügelkuppen. Windenergie steht ab 1980 zur Verfügung.

- **SOLARKRAFTWERK:** Oh ja, die Sonne ... Solarenergie ist recht teuer, aber sehr sauber. Sie könnte eines Tages unsere Zivilisation retten, wenn die fossilen Brennstoffe zur Neige gehen. Sonnenenergie steht ab 1990 zur Verfügung.

- **MIKROWELLENKRAFTWERK:** Ein Satellit sammelt hoch oben in der Erdumlaufbahn 24 Stunden am Tag Solarenergie und strahlt sie dann in Form von Mikrowellen zur Erde runter. Mikrowellenenergie steht ab 2020 zur Verfügung.

- **FUSIONSKRAFTWERK:** Diese Art von Kraftwerk wird es zwar erst ab 2050 geben, aber wenn es erst mal erfunden ist, werden Sie dankbar dafür sein. Fusionsenergie ist teuer, aber sauber und reichlich.

- **WASSERLEITUNGEN:** Dieses Werkzeug bietet Ihnen alles, was Sie brauchen, um Rohrleitungen mit ausreichender Kapazität in Ihre Stadt zu legen. Sobald Sie das Werkzeug anwählen, befinden Sie sich automatisch in der Untergrund-Ansicht der Stadt. Weitere Informationen dazu erhalten Sie im Versorgungsamt

- **WASSERVERSORGUNG:** Die Gebäude in diesem Untermenü sind für ein funktionierendes Wasserversorgungsnetz unerlässlich und müssen über ein Rohrleitungsnetz mit Ihren Baugebieten verbunden sein. Dieser Knopf bietet Ihnen folgende Gebäude-Optionen:

- **PUMPSTATION:** Pumpstationen fordern und speichern Trinkwasser für Ihre Bürger. Sie müssen neben Süßwasserreservoiren installiert werden.

- **WASSERTURM:** Wassertürme sind kleinere Pumpstationen. Sie fördern allerdings Grundwasser, so daß sie überall platziert werden können.

- **WASSERAUFBEREITUNG:** Verfügbar ab 1935. Wasseraufbereitungsanlagen filtern Verschmutzungen durch Abfälle und Umweltgifte aus dem Wasser.

- **MEERWASSERENTSALZUNGSANLAGE:** Die ab 1960 verfügbaren Entsalzungsanlagen verwandeln ungenießbares Meerwasser in bestes Trinkwasser. Das ist der Trend der Zukunft!

- **ABFALLENTSORGUNG:** Die Gebäude in diesem Untermenü ermöglichen Ihnen, Ihren Müll loszuwerden:

- **MÜLLVERBRENNUNGSANLAGE:** Müllverbrennungsanlagen (ab 1920) schaffen den Müll endgültig aus der Welt, blasen ihn aber zum Teil als Umweltverschmutzung in die Luft.

- RECYCLINGCENTER:** Recyclingcenter, die ab 1970 im Menü auftauchen, verringern die Menge an Müll, die zu Deponien und Verbrennungsanlagen gefahren werden muß.
- MÜLLKRAFTWERK:** Verfügbar ab dem Jahr 2000. Dies ist einerseits eine Müllverbrennungsanlage, andererseits aber auch ein Kraftwerk. Ihr Abfall wird in dieser Anlage in wertvolle Energie verwandelt.
- ABREISSEN:** Tut genau das, was der Name besagt: Wenn Sie mit diesem Werkzeug auf irgendein von Sims hergestelltes Objekt klicken, wird es abgerissen und entsorgt. Funktioniert sogar bei Bäumen.



Öffentliche & spezielle Gebäude plazieren

Hier finden Sie öffentliche Gebäude wie Krankenhäuser und Polizeiwachen sowie Baudenkmäler.



POLIZEI: Mit Hilfe dieses Symbols errichten Sie:

- POLIZEIREVIERE:** Diese Gebäude senken die Kriminalitätsrate in Ihrer Stadt und stellen Einheiten bereit, die Sie in einem Notfall einsetzen können.
- GEFÄNGNISSE:** Bieten einen sicheren Platz, um Ihre Verbrecher wegzusperren.



FEUERWACHE: Hier sollten Sie hinklicken, wenn Sie eine Feuerwache bauen wollen.



GESUNDHEIT UND BILDUNG: Hier finden Sie alle Gebäude, die Ihnen helfen, den Bildungs- und Gesundheitsstand Ihrer Sims zu verbessern:

- KRANKENHAUS:** Hier gehen Ihre Sims hin, wenn sie mal krank sind. Jedes Krankenhaus kann aber nur eine begrenzte Menge an Sims versorgen. Zu wenige Krankenhäuser in der Stadt, das bedeutet: kränkelnde Sims mit geringer Lebenserwartung.
- SCHULE:** Eine grundlegende Investition in die Bildung Ihrer jungen Sims. Jede Schule kann aber nur eine begrenzte Menge an SimKids unterrichten. Sie müssen daher immer auf eine ausreichende Menge an Schulhäusern achten.
- GYMNASIUM:** Eine weitere grundlegende Investition in die Bildung Ihrer Sims. Jede Oberschule kann aber nur eine begrenzte Menge an SimKids unterrichten. Sie müssen daher auch hier immer auf eine ausreichende Menge an Gymnasien achten.
- BIBLIOTHEK:** Dieses Gebäude verhindert, daß der Bildungsquotient Ihrer erwachsenen Sims fällt.
- MUSEUM:** Dieses Gebäude dient der Erholung und Entspannung. Es verhindert gleichzeitig auch, daß der Bildungsquotient Ihrer erwachsenen Sims fällt.



PARKS UND ERHOLUNG: Hier sind all die Gebäude enthalten, die Ihren Sims Spaß bringen.

Hier finden Sie folgende Optionen:

- KLEINER PARK:** Ah, ein schöner, ruhiger Flecken Grün, in dem Ihre Sims sich entspannen können.
- GROSSER PARK:** Eine größere Grünfläche, auf der sich Ihre Sims erholen und auch picknicken können.
- BRUNNEN:** Netter Touch für Innenstädte.
- TEICH:** Reizvolle Stelle für ein Picknick.
- SPIELPLATZ:** Kleine Sims spielen nun mal gerne.
- JACHTHAFEN:** Von hier aus laufen Ihre Sims mit ihren Booten aus.
- ZOO:** Sims aller Altersstufen schauen sich immer wieder gerne die wilden Tiere im Zoo an.
- BASEBALLFELD:** Hier treffen sich Ihre Sims, um Baseballspiele anzusehen oder um selber ein Ründchen zu spielen.



- BAUDENKMÄLER:** Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, öffnet sich ein Menü, aus dem Sie sich ein Baudenkmal aussuchen können, das Sie in Ihrer Stadt errichten möchten. In jeder Stadt darf es maximal zehn Baudenkmäler geben.
- Wenn Sie alle zehn Baudenkmäler errichtet haben, sehen Sie zur Erinnerung in der oberen rechten Ecke eine entsprechende Mitteilung.
 - Wenn Sie ein Baudenkmal bereits gebaut haben und es erneut in diesem Menü auswählen, erscheint im Bildfenster die Meldung, daß es dieses Gebäude in Ihrer Stadt schon gibt. Jedes Denkmal kann es nur einmal geben.
 - Kombinieren Sie ruhig wild Baudenkmäler aus allen möglichen Ländern und Erdteilen!



BELOHNUNGEN & GELEGENHEITEN: Manchmal bekommen Sie ein besonderes Gebäude als Belohnung, oder Sie müssen aufgrund eines Abkommens mit einem Antragsteller ein spezielles Bauwerk errichten. In beiden Fällen kommen Sie hierher. Jedes Gebäude hat eine Beschreibung, so daß Sie immer genau wissen, was Sie da gerade bauen wollen. Sie können das Gebäude sofort errichten oder abwarten, bis der geeignete Zeitpunkt gekommen ist.



- ABREISSEN:** Tut genau das, was der Name besagt: Wenn Sie mit diesem Werkzeug auf irgendein von Sims hergestelltes Objekt klicken, wird es abgerissen und entsorgt. Funktioniert sogar bei Bäumen.



Notfall

Hier finden Sie sowohl die Werkzeuge, um Katastrophen zu bekämpfen, als auch die netten, kleinen Hilfsmittel, mit denen Sie sie selbst auslösen. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an Ihr Amt für Öffentliche Sicherheit und Katastrophenschutz.



ZUM NOTFALL SPRINGEN: Zentriert den Kartenausschnitt auf den Schauplatz des Notfalls. Wenn mehr als ein Notfall gleichzeitig Ihre Aufmerksamkeit erfordert, können Sie mit diesem Knopf von Schauplatz zu Schauplatz springen, in der Reihenfolge, in der die Katastrophen ausgebrochen sind.



FRÜHWARNSYSTEM: Behalten Sie den News-Ticker immer im Auge. Wenn Katastrophe Ereignisse erwähnt werden, können Sie Ihre Sims mit diesem Knopf vor warnen. Aber seien Sie vorsichtig, nach einigen falschen Alarmen werden die Sims nicht mehr auf Ihre Warnungen hören, und das kann den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen!



POLIZEI EINSETZEN: Die Polizei bekämpft diverse Verbrechen. Sie können nur so viele Polizeistreifen einsetzen, wie Sie Polizeireviere gebaut haben. Klicken Sie auf diese Option und anschließend auf ein Feld in unmittelbarer Nähe des Tatortes. Wenn Sie die Reviere so gut verteilt haben, daß ihr Einzugsbereich die ganze Stadt abdeckt, müssen Sie auch in Notfällen keine Polizei selber einsetzen. Das müssen Sie nur, wenn ein Notfall außerhalb der Reviergebiete eintritt. Außerdem können Sie das nur, solange Sie das Ressort ausreichend finanzieren.



FEUERWEHR EINSETZEN: Die Feuerwehr bekämpft Brände. Sie können nur so viele Feuerwehrautos einsetzen, wie Sie Feuerwachen gebaut haben. Klicken Sie auf diese Option und anschließend auf ein Feld in unmittelbarer Nähe des Brandherdes. Wenn Sie die Wachen so gut verteilt haben, daß ihr Einzugsbereich die ganze Stadt abdeckt, müssen Sie auch in Notfällen keine Feuerwehrleute selber einsetzen. Das müssen Sie nur, wenn ein Notfall außerhalb der Einzugsgebiete eintritt. Außerdem können Sie das nur, solange Sie das Ressort ausreichend finanzieren.



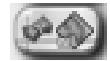
KATASTROPHE AUSLÖSEN: Ab und an werden Sie von dem unbändigen Verlangen heimgesucht werden, Ihre Sims mit glühender Lava zu überschütten oder in den Meeresfluten zu versenken. Auch für solche (An)Fälle haben wir vorgesorgt - hier, bitte, unsere Werkzeuge des Bösen:

- **FEUER:** Mach mal Dein Feuerzeug an, bei dieser Dunkelheit finden wir das Gasleck sonst nie ...
- **ERDBEBEN:** Hat für Dich auch die Erde gebebt, Schatz? Wie? Was heißt denn "Tut sie immer noch"?
- **WIRBELSTURM:** Mami, Karusselfahren!
- **UFO:** Kleine grüne Männlein? Glaub' ich nicht dran.
- **AUFSTÄNDE:** Alle Macht den Sims! Nieder mit dem Bürgermeister!



Treffen

Wenn Sie auf diesen Knopf klicken, öffnet sich das Fenster BERATER UND ANTRAGSTELLER. Weiteres dazu unter der Überschrift Berater, Antragsteller und Nachbarstädte.



Anpassen & Überprüfen

Mit diesen Werkzeugen treffen Sie verwaltungstechnische Entscheidungen für Ihre Stadt und sehen sich verschiedene Daten im Überblick an.



BUDGET: Hier verwalten Sie Ihre Finanzen.



NACHBARSTÄDTE: In diesem Fenster können Sie nachschauen, welche geschäftlichen Absprachen mit Nachbarstädten existieren und sie eventuell neuen Gegebenheiten anpassen. Weiteres dazu unter der Überschrift Berater, Antragsteller und Nachbarstädte.



VERORDNUNGEN: Ganz wichtig: Hier erlassen Sie die "Gesetze" für Ihre Stadt. Jeder Berater hat in seinem Ressort mit gewissen Verordnungen zu tun, über die er Ihnen Fakten und natürlich seine Meinung mitteilen kann.



ABFRAGEN: Sobald Sie dieses Symbol ausgewählt haben, können Sie alles in der Stadt anklicken, um nähere Informationen darüber zu erhalten. Wenn Sie beispielsweise ein Kraftwerk abfragen, erfahren Sie die maximale Kapazität und die derzeitige Auslastung.



DATEN ANSEHEN: Mit diesem Knopf kommen Sie zu all den informativen Datenkarten, Tabellen und Grafiken, die Ihre Berater für Sie erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter der Überschrift Karten, Tabellen und Grafiken.



Einstellungen ändern & zurück

Hier verändern Sie die Einstellungen des Spiels, speichern und laden Städte und verlassen die SimRepublik, zurück in die reale Welt. Diese Einstellungen werden jeweils mit der Stadt zusammen abgespeichert.



EINSTELLUNGEN: Aus diesem Menü heraus können Sie nicht nur die Einstellungen ändern, die Ihnen auch im Hauptmenü angeboten werden, sondern zusätzlich noch die folgenden Stadtoptionen:

- **Katastrophen:** Schaltet die Katastrophen ein oder aus.
- **Auto-Budget:** Bei dieser Einstellung erscheint nicht jedes Jahr das Budget-Fenster, um nachzufragen, ob Sie irgendwelche Änderungen an der Verteilung der Gelder vornehmen wollen, es sei denn, der Stand der Stadtkasse rutscht in die Miesen ab.
- **Automatisch zu Katastrophen:** Bei dieser Einstellung zentriert sich Ihre Stadtansicht automatisch auf den Schauplatz einer Katastrophe.



STADT SPEICHERN: Öffnet das SPEICHERN-Fenster, damit Sie den aktuellen Stand Ihrer Stadt absichern können.



SPEICHERN UNTER: Öffnet das SPEICHERN-Fenster, damit Sie den aktuellen Stand Ihrer Stadt unter einem anderen Namen speichern können.



LADEN: Öffnet das LADEN-Fenster, damit Sie eine früher abgespeicherte Stadt, eine Startstadt oder eine Echte Stadt weiterverwalten können. Öffnet außerdem das SPEICHERN-Fenster, damit Sie den aktuellen Stand Ihrer derzeit geladenen Stadt erst speichern können, bevor Sie eine neue laden.



NEUE STADT: Dieser Knopf bringt Sie aus Ihrer momentanen Stadt hinaus zu einer völlig neuen. Öffnet zunächst das SPEICHERN-Fenster, damit Sie den aktuellen Stand Ihrer derzeit geladenen Stadt erst speichern können, bevor Sie eine neue gründen.



BEENDEN: Genau das, wonach es klingt: Wenn Sie wirklich mal genug davon haben, die absolute Gewalt über eine Stadt auszukosten, können Sie hier wieder in die Wirklichkeit ausreisen. Öffnet zunächst das SPEICHERN-Fenster, damit Sie den aktuellen Stand Ihrer Stadt vorher noch speichern können.

DER INFORMATIONSBAKLEN



Der Informationsbalken am unteren Bildschirmrand präsentiert Ihnen Daten aus der ganzen Stadt auf einen Blick.

- Um den Informationsbalken zu verstecken, klicken Sie auf INFORMATIONSBAKLEN VERSTECKEN. Um ihn zurückzuholen, klicken Sie einfach noch einmal drauf.

News-Ticker



Über Ihren News-Ticker können ganz verschiedene Arten von Nachrichten einlaufen. Hier erfahren Sie von allen Vorkommnissen, von kleinen Kindern, die ohne Feuerwehrleiter nicht mehr vom Kletterbaum runterkommen, bis hin zum Wirbelsturm Olga, der gerade ein Kernkraftwerk zerstört hat.

- Orangefarbene Textmeldungen informieren Sie über allgemeine Vorkommnisse in Ihrer Stadt.
- Unterstrichene grüne Textmeldungen kommen von einem Antragsteller oder Berater. Klicken Sie darauf, um das "Treffen"-Fenster der entsprechenden Person zu öffnen.
- Einfache gelbe Textmeldungen informieren Sie über den Spielzustand, etwa wenn die Simulationsgeschwindigkeit auf "Pause" geschaltet wurde.
- Achten Sie besonders auf rote, unterstrichene Textmeldungen! Diese Nachrichten informieren Sie über Geschehnisse, die Ihre sofortige Aufmerksamkeit erfordern. Um Zeit zu sparen, gelangen Sie durch Anklicken der Nachricht sofort zum Ort des Geschehens.

Rosenstadt Stadtname

Hier sehen Sie den Namen, den Sie Ihrer Stadt gegeben haben.

Bev: 1.196 Einwohner

Hier sehen Sie, wie viele Sims derzeit in Ihrer Stadt wohnen.

35.738 \$ Etat

Zeigt an, wieviel Geld Sie im Moment haben. Die Währung der SimRepublik ist der Simmentaler.

26.2.1953 Datum

Das momentane Datum in Ihrer Stadt. Im Laufe der Jahre werden neue Erfindungen gemacht, und auch die Ansprüche Ihrer Sims ändern sich mit der Zeit. Im Pausenmodus steht die Zeit still.

Geschwindigkeit

Hier wird angezeigt, wie schnell die Simulation Ihrer Stadt derzeit läuft. Sie können die Geschwindigkeit erhöhen oder heruntersetzen, indem Sie einfach die gewünschte Markierung anklicken. Außerdem können Sie die Simulation durch Anklicken des PAUSE-Knopfes ganz anhalten. Wenn es dann wieder weitergehen soll, klicken Sie einfach auf SPIELEN.

WGI-Bedarfsanzeige

Diese nützliche kleine Anzeige informiert Sie darüber, welche Art von Baugebiet im Moment sehr gefragt ist und von welcher es zuviel gibt. Weitere Informationen dazu erhalten Sie im Amt für Stadtplanung.

ANZEIGEN AUF DER STADTKARTE

Sie können in der Stadtansicht verschiedene Anzeigen ein- und ausschalten, wie eine durchsichtige Folie, die über den Stadtplan gelegt wird. Damit haben Sie schnell den Überblick über ganz bestimmte Elemente, ohne von irgend etwas anderem abgelenkt zu werden. Benutzen Sie die Anklickrahmen und die Schalter, um bestimmte Daten zur Anzeige auszuwählen, und klicken Sie dann auf ANSEHEN, um sich den Stadtplan mit diesen Infos anzusehen. Die gewählte Darstellung wird dann nach Ihren Vorgaben aktualisiert.

- OBERIRDISCH:** Mit dieser Auswahl legen Sie fest, welche Elemente in Ihrer Stadtansicht angezeigt werden sollen.
- Verkehr & Transport:** Schaltet die Anzeige aller Verkehrswege in der Stadt ein bzw. aus.
- Stromleitungen:** Schaltet die Anzeige aller Stromleitungen in der Stadt ein bzw. aus.
- Flora:** Schaltet die Anzeige aller Bäume in der Stadt ein bzw. aus.
- Gebäude in Baugebieten:** Schaltet die Anzeige aller Gebäude in Wohn-, Industrie- oder Gewerbegebieten in der Stadt ein bzw. aus, außerdem auch alle Gebäude auf dem Gelände von See- und Flughäfen.
- Sonstige Gebäude:** Schaltet die Anzeige aller Gebäude außerhalb von Baugebieten in der Stadt ein bzw. aus.
- Baugebiete:** Schaltet die Anzeige aller ausgewiesenen Baugebiete in der Stadt ein bzw. aus.

UNTERIRDISCH: Eine schnelle Methode, um den Aufbau der Stadt unter der Erdoberfläche zu überprüfen. In beiden möglichen Ansichten steht Braun für freie Flächen, ein bläuliches Braun bedeutet, daß es auf der Erdoberfläche ein Gewässer gibt. Grau weist auf oberirdische Straßen oder Gleisanlagen hin, nicht erschlossene Baugebiete sind dunkelorange, besiedeltes Bauland hellorange.

- U-Bahnen:** Diese unterirdische Ansicht zeigt das U-Bahn-System der Stadt sowie die unterirdischen Teile der U-Bahn-Gebäude.
- Wasserleitungen:** Diese unterirdische Ansicht zeigt das Wasserleitungsnetz der Stadt sowie die unterirdischen Teile der Wasserversorgungsgebäude. Alle mit Wasser versorgten Gebiete erscheinen in Blau.
- ANSICHTEN DER STADTKARTE:** Mit diesen Tasten können Sie die Anzeige der Daten in Ihrer Stadtansicht steuern.
- Stimmung:** Je intensiver das Blau, desto besser die Stimmung.
- Verbrechen:** Je intensiver das Rot, desto höher die Kriminalität.
- Baudichte:** Je intensiver das Blau, desto dichter wird gebaut.
- Elektrische Energie:** Mit Strom versorgte bzw. unversorgte Gebiete im Überblick.
- Brandgefahr:** Je intensiver das Rot, desto wahrscheinlicher ein Brand.
- Grundstückspreise:** Je intensiver das Blau, desto höher die Grundstückspreise.
- Umweltverschmutzung:** Je intensiver das Rot, desto höher die Umweltbelastung.
- Verkehr:** Je intensiver das Rot auf den Verkehrs wegen, desto dichter der Verkehr an dieser Stelle.

STANDARDANSICHT: Stellt die Standardansicht der Karte wieder ein.

ANSEHEN: Sobald Sie die Einstellungen angepaßt haben, klicken Sie auf ANSEHEN, um die Stadtansicht entsprechend zu aktualisieren. Schalten Sie mit den Knöpfen OBERIRDISCH, UNTERIRDISCH und ANSICHTEN DER STADTKARTE zwischen den einzelnen Anzeigen hin und her.

Um den Bildschirm zu verlassen, klicken Sie auf den OK-Haken.



PERSPEKTIVEN

Hier können Sie Ihre Karte drehen, vergrößern, verkleinern oder zu einem bestimmten Punkt bewegen.



Navigationskarte

Die Karte zeigt das gesamte Gelände aus der Vogelperspektive. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle, um das Fenster der Stadtansicht dorthin zu verschieben. Sie können dazu auch eine beliebige Datenkarte verwenden. Näheres dazu unter der Überschrift Datenkarten.



KARTE IM UHRZEIGERSINN DREHEN: Dreht Karte und Stadtansicht im Uhrzeigersinn.



KARTE GEGEN DEN UHRZEIGERSINN DREHEN: Dreht Karte und Stadtansicht gegen den Uhrzeigersinn.



VERGRÖSSERN: Vergrößert Ihre Stadtansicht bei jedem Anklicken um eine Stufe.



VERKLEINERN: Verkleinert Ihre Stadtansicht bei jedem Anklicken um eine Stufe.



Raster

Schaltet das Raster in der Stadtansicht ein oder aus.

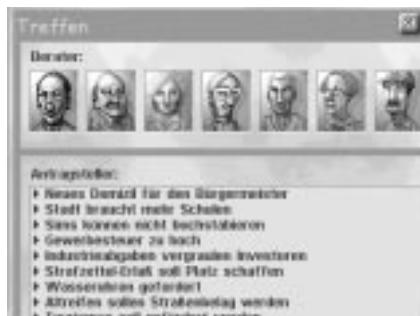
BERATER, ANTRAGSTELLER UND NACHBARSTÄDTE

Sims sind großartige Bürger, weil sie sich aktiv am Leben in ihrer Gemeinde beteiligen. Wenn sie etwas zu sagen haben, dann sagen sie es auch.

Die Berater

Eine Gruppe von sieben Beratern steht immer bereit, um Ihnen bei der Verwaltung der vielen verschiedenen Aufgabengebiete eines Bürgermeisters zu helfen.

- Befragen Sie einen Berater, indem Sie den TREFFEN-Knopf in der Haupt-Werkzeugeiste anklicken und die Antragsteller und Berater aussuchen.



- Sobald dieses Fenster erscheint, können Sie auf einen Berater in der oberen Bildschirmhälfte klicken, um ein Meeting mit ihm zu arrangieren.
- Jeder Berater hat eine eigenen Liste wichtiger Themen, Berichte und Verordnungen, über die er oder sie vielleicht reden will.
- Wählen Sie aus dem Auswahlfenster, den Nachrichten, Berichten oder Verordnungen ein Gesprächsthema aus.
 - Die Themenliste wird Ihrer Auswahl entsprechend aktualisiert.
 - Wählen Sie mit einem Doppelklick ein Thema aus der Liste aus.
 - Wenn Sie eine Nachricht fertig gelesen haben, klicken Sie auf das X oben rechts im Mitteilungsfenster, um es zu schließen.

Berater sind immer auf dem neuesten Informationsstand. Ihre Ratschläge beziehen sich daher immer auf den aktuellsten Stand der Dinge, die ihr Ressort betreffen.

Die Antragsteller

Jedermann kann theoretisch als Antragsteller bei Ihnen erscheinen, vom netten Sim von nebenan bis zum Bürgermeisterkollegen aus der Nachbarstadt.

Antragsteller finden Sie immer in der unteren Hälfte des TREFFEN-Fensters, das Sie von der Haupt-Werkzeugeiste aus öffnen können. Wenn Sie im TREFFEN-Fenster auf einen Antragsteller klicken, hören Sie, worum es geht. Vielleicht schlägt er Ihnen einen Handel vor, vielleicht beschwert er sich auch nur über die Art, wie Sie Ihre (und seine) Stadt führen.



In diesem Beispiel schlägt er Ihnen ein Geschäft vor. Als erstes sollten Sie dazu einen Ihrer Berater befragen.

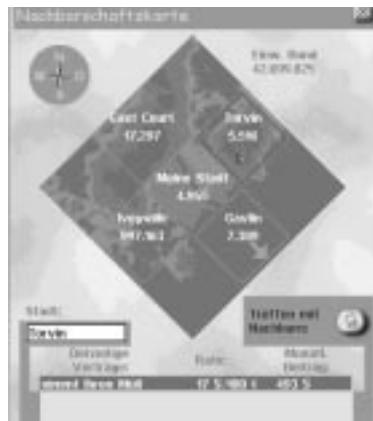
- Konsultieren Sie Ihre Berater, indem Sie auf ANALYSE DER AUSWIRKUNGEN klicken.
- Wenn Sie fertig sind mit Lesen, klicken Sie auf das Häkchen oder auf den Pfeil, um ins vorherige Fenster zurückzukehren.

Sobald Sie wissen, worum es bei diesem Antrag eigentlich geht, können Sie ihn entweder annehmen oder ablehnen. Wenn Sie ablehnen, geht der Antragsteller; manchmal für immer. Wenn Sie annehmen, hat Ihr Entschluß sofortige Wirksamkeit, es sei denn, Sie müssen erst noch ein Gebäude bauen oder etwas ähnliches, bevor der Beschuß Folgen haben kann.

Wenn Sie aufgrund des Antrags ein Gebäude bauen müssen, gehen Sie in das Menü ÖFFENTLICHE & SPEZIELLE GEBÄUDE PLAZIEREN in der Haupt-Werkzeugeiste und wählen Sie das entsprechende Gebäude aus dem Sortiment unter BELOHNUNGEN & GELEGENHEITEN aus.

Manchmal erscheint auch ein Antragsteller, der Ihnen nur etwas mitteilen möchte. Wenn Sie keine Entscheidung fällen müssen, klicken Sie einfach auf das X oben rechts, um das Fenster zu schließen.

Die Nachbarstädte



Sie können mit Ihren Nachbarstädten Handelsverträge abschließen, um sich gegenseitig Strom, Wasser und Müll über die Stadtgrenzen zu schieben - im Austausch gegen Bargeld, versteht sich. Allerdings brauchen Sie dazu erst eine Verbindung zur Nachbarstadt:

- Wenn Sie elektrischen Strom importieren oder exportieren wollen, müssen Sie eine Hochspannungsleitung bis zu der entsprechenden Nachbarstadt bauen.
- Wenn Sie mit Wasser handeln wollen, brauchen Sie eine Wasserleitung zur Stadtgrenze.
- Wenn Sie mit Müll handeln wollen, brauchen Sie im Prinzip nur eine Straße oder Autobahn zur Nachbarstadt, auch eine Zugverbindung genügt schon. Mit einem Hafen können Sie allerdings erheblich größere Abfallmengen bewegen.
- Weitere Details zu Handelsverträgen mit Nachbarstädten erfahren Sie beim Versorgungsamt und beim Umweltressort.

Wenn diese Verbindungen bestehen und die sonstigen Bedingungen erfüllt sind (Sie verfügen über die entsprechenden Überschüsse oder haben dringenden Bedarf), wird sich der Bürgermeister der betreffenden Nachbarstadt über das Antragsteller-Fenster bei Ihnen melden und Ihnen ein paar Vertragskonditionen vorschlagen. Die Konditionen werden in gewissen Abständen aktualisiert und an die Bedürfnisse beider Vertragspartner angepaßt. Sie können Ihre Nachbarstädte und die laufenden Handelsverträge mit ihnen jederzeit überprüfen, indem Sie auf ANPASSEN & ÜBERPRÜFEN in der Haupt-Werkzeuleiste klicken und dann den Menüpunkt NACHBARN auswählen.

Das Nachbarn-Fenster zeigt Ihnen alle Nachbarstädte, ihre Einwohnerzahl, den Namen und weitere aktuelle Daten, besonders auch zu eventuellen Handelsverträgen.

- Um einen bestimmten Vertrag genauer zu untersuchen, markieren Sie ihn und klicken Sie auf die Taste TREFFEN MIT NACHBARN.
- Um einen Vertrag zu beenden, markieren Sie ihn und klicken Sie auf die Taste TREFFEN MIT NACHBARN. Hier haben Sie die Möglichkeit, aus dem Vertrag auszusteigen. Bedenken Sie aber, daß Sie dafür eventuell eine saftige Konventionalstrafe zahlen müssen.

KARTEN, TABellen UND GRAFIKEN

Ihre Berater verfolgen viele Entwicklungen für Sie und erfassen sie in verschiedenen Datenkarten, Grafiken und Tabellen. Sie können all diese Informationen aufrufen, indem Sie in der Haupt-Werkzeuleiste unter ANPASSEN & ÜBERPRÜFEN auf DATEN ANSEHEN klicken.

Datenkarten

Datenkarten zeigen Ihnen, wie spezielle Bereiche Ihrer Stadt funktionieren. In jeder Karte stehen unten rechts die Erklärungen zu dem, was Sie sich da gerade ansehen.

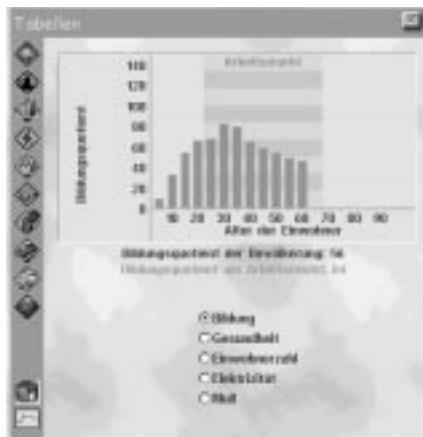
- Sie können jede dieser Datenkarten als Navigationskarte verwenden, indem Sie im DATEN ANSEHEN-Fenster auf die Taste ALS KARTE BENUTZEN klicken.
- Sie können sich auch anschauen, wie die Karten auf Ihre Stadt übertragen aussehen, indem Sie auf den Knopf IN DER STADTANSICHT ANZEIGEN klicken.

Die folgenden Karten stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung:



- **STIMMUNG:** Die Stimmungskarte zeigt Ihnen, wie zufrieden und glücklich die Menschen in den einzelnen Stadtteilen sind.
- **KRIMINALITÄT UND POLIZEI:** Diese Karte zeigt Ihnen nicht nur, wo die Kriminalität ein Problem darstellt, sondern auch, wo sich Ihre Polizeiwachen befinden und wie weit deren Reviere reichen. Wenn Sie sich die Karte ansehen, erscheinen auf dem Straßennetz Punkte mit weißen Kreisen - die Polizeiwachen und ihre Reviere.
- **BEVÖLKERUNGSDICHTE:** Auf dieser Karte erkennen Sie, wo in Ihrer Stadt die meisten Sims wohnen. Die verschiedenen Bebauungsdichten der einzelnen Gebiete werden auch angezeigt.
- **FLÄCHENDECKUNG ELEKTRISCHER STROM:** Mit Hilfe dieser Karte sehen Sie ganz schnell, wo Strom gebraucht wird und wo er hinfließt. In der Kartenansicht sehen Sie Straßen, Stromleitungen und Punkte, die die Kraftwerke darstellen.
- **FLÄCHENDECKUNG BRANDGEFAHR UND FEUERWEHR:** Hier werden die Brandgefahr und die Flächendeckung der Feuerwachen angezeigt. Je höher die Brandgefahr, desto wahrscheinlicher ist ein Brand in diesem Gebiet. Die Feuerwachen und ihre Einzugsgebiete werden durch Punkte mit Kreisen dargestellt.
- **LANDPREISE:** Wenn Sie sehen wollen, was das Bauland in den einzelnen Bereichen der Stadt wert ist, schauen Sie auf diese Karte.
- **UMWELTVERSCHMUTZUNG:** Die Umweltverschmutzung der Stadt wird auf dieser Karte dargestellt. Sie sehen auf einen Blick, wo Luft und Wasserverschmutzung ein Problem sind und wo der Abfall Ihre Stadt verpestet.
- **TRANSPORT & VERKEHR:** Diese Karte zeigt Ihnen die Verkehrsdichte auf Straßen und Schienen an.
- **WASSERVERSORGUNG:** Hier sehen Sie, welche Gebiete mit Wasser versorgt sind.
- **BAUGEBIETE:** Wenn Sie den Überblick verloren haben, welche Baugebiete Sie wo ausgewiesen haben - auf dieser Karte bekommen Sie ihn wieder.

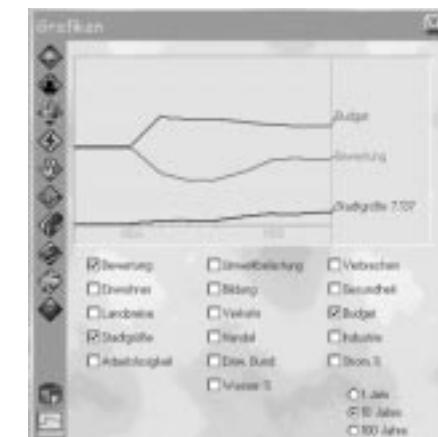
Tabellen



Fünf verschiedene Tabellen stehen Ihnen zur Verfügung:

- **BILDUNG:** Diese Tabelle zeigt den Bildungsquotienten Ihrer Sims in verschiedenen Altersklassen an. Der Bildungsquotient Ihrer arbeitenden Bevölkerung ist dabei für Sie am wichtigsten, denn wenn der hoch genug ist, sehen Sie eine Menge positiver Veränderungen in der Stadt. So reduziert sich etwa der Anteil der Industrie-Schadstoffemissionen erheblich, wenn Ihre Sims schlau genug sind, saubere Produktionsmethoden zu erfinden.
- **GESUNDHEIT:** Diese Tabelle erläutert Ihnen die durchschnittliche Lebenserwartung Ihrer Sims. Je höher der Gesundheitsstand, desto länger leben die Sims. Und je länger sie leben, desto länger arbeiten sie auch, was eine größere Arbeitskraft der gesamten Stadt zur Folge hat.
- **EINWOHNER:** Hier sehen Sie, wieviele Einwohner Ihre Stadt insgesamt hat und wieviele davon dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen.
- **ELEKTRIZITÄT:** Auf dieser Tabelle können Sie ablesen, welche Kraftwerkstypen in Ihrer Stadt laufen und wieviel Prozent Ihres Stroms sie jeweils erzeugen. Dabei steht natürlich auch die Gesamtmenge des jährlich verbrauchten Stroms.
- **ABFALL:** Hier sehen Sie eine Zusammenfassung der einzelnen Methoden, die Sie anwenden, um Ihren Müll loszuwerden. Sie sehen genau, welche Methode wieviel Prozent des Abfalls beseitigt. Natürlich wird Ihnen auch unmissverständlich mitgeteilt, wieviel Müll Ihre Sims so pro Jahr produzieren.

Grafiken



Auf den Grafiken wird Ihnen der Status verschiedener Werte in einem gewissen Zeitraum angezeigt. Sie können wählen, ob Sie den Zeitverlauf in Schritten zu 1, 10 oder 100 Jahren angezeigt bekommen möchten, je nach Umfang der Entwicklung, die Sie begutachten möchten.

- **ZUSTIMMUNG:** Der allgemeine Stimmungswert
- **UMWELTVERSCHMUTZUNG:** Alle Arten von Umweltverschmutzung
- **VERBECHEN:** Die Kriminalitätsrate
- **EINWOHNER:** So viele Sims leben in der Stadt
- **BILDUNG:** Das Bildungsniveau
- **GESUNDHEIT:** Der allgemeine Gesundheitszustand
- **GRUNDSTÜCKSWERT:** Der Gesamtwert Ihrer Stadt
- **VERKEHR:** Die Verkehrsichte
- **GELD:** Ihre Barreserven
- **STADTGRÖSSE:** Die Einwohnerzahl
- **HANDEL:** Anzahl der Sims, die im Gewerbe beschäftigt sind
- **INDUSTRIE:** Anzahl der Sims, die in der Industrie beschäftigt sind
- **ARBEITSLOSIGKEIT:** Die aktuellen Arbeitslosenzahlen
- **EINWOHNER BUNDESWEIT:** Die Einwohnerzahl im ganzen Land
- **STROM %:** Der Stromverbrauch
- **WASSER %:** Der Wasserverbrauch

DIE RESSORTS DER STADTVERWALTUNG

Als Bürgermeister müssen Sie die Arbeit und Information von sieben Ressorts koordinieren - eine ganz schöne Verantwortung. Zum Glück hat ja jedes dieser Ressorts seinen eigenen Ressortleiter. Diese Experten beraten Sie und helfen Ihnen, Probleme zu lösen und Entscheidungen zu treffen.

Es ist gar nicht so schwer, eine glückliche und gesunde kleine Stadt aufzubauen. Der Trick dabei ist, einfach zu wissen, was sich in jedem Bereich abspielt und wie man es beeinflussen kann. Sie werden merken, daß jede Entscheidung, die Sie treffen, Auswirkungen auf die gesamte Stadt hat.

Hier ein Überblick über die Ressorts der Stadtverwaltung sowie ein paar kleine Tips, wie Sie Ihre Helfer am geschicktesten einsetzen.

FINANZAMT & STADTKASSE IHR FINANZBERATER



Kai Nekneta, Finanzberater Dr. Kai Nekneta erwarb seinen Doktortitel in Postklassizistischer Ökonomie an der Fachhochschule Knetberg, wo er nach seinem Diplom auch gleich eine Lehrstelle antrat. Während seiner Zeit dort verwandelte er das gesamte Finanzwesen der Hochschule in ein inzwischen weltweit anerkanntes Modell der theoretischen Kontenrückverwaltung. Sein populärwissenschaftliches Buch "Den Gürtel enger schnallen: Finanzrückführung als Pro-Forma-Theorem der Marktwirtschaft" gilt inzwischen als DAS Werk der neuen Frugaltheorie. Dr. Nekneta verließ seinen Elfenbeinturm vor zwei Jahren, um seinen Traum von der Bekleidung eines öffentlichen Amtes zu verwirklichen. Er bedauert seine Entscheidung höchst selten.

Der Zweck des Finanzamtes ist die Kontrolle der Einnahmen und Ausgaben der Stadt. Das klingt simpel, ist es aber nicht. Das Finanzamt trägt einerseits die Verantwortung dafür, daß die Stadtkasse immer gefüllt ist durch erhobene Steuern, städtische Verordnungen und lukrative Geschäfte. Sein Ziel muß sein, mindestens soviel Geld einzunehmen, wie für die Entwicklung und den Unterhalt der Stadt ausgegeben wird. Auf der anderen Seite kontrolliert dieses Ressort aber auch die Ausgaben der Stadt. Während die anderen Ressorts immer nur Geld ausgeben wollen, muß der Finanzberater diese Ausgabenwut im Zaum halten.

Die Verwaltung des Geldes ist der Schlüssel zu einer erfolgreichen Wirtschaftspolitik, aber immer die Hand an der städtischen Brieftasche zu haben, das ist ein undankbarer Job. Doch Sie sollen wissen, daß ich immer für Sie da bin. Wenn Sie Hilfe bei finanziellen Entscheidungen brauchen, melden Sie sich einfach bei mir.

WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DES FINANZBERATERS Simmentaler

Simmentaler (SiT) ist die Währung der SimRepublik. Ihre Simmentaler beisammenzuhalten, ist einer der wichtigsten Aspekte erfolgreicher Stadtverwaltung.

Mit Schulden kann eine Stadt bis zu einem gewissen Punkt umgehen. Steigen die Schulden aber so stark an, daß keine Hoffnung auf Besserung mehr besteht, werden sich die Sims verstärkt um einen neuen Bürgermeister bemühen. Ihr Finanzberater wird Sie jedoch warnen, bevor die Dinge endgültig aus dem Ruder laufen.

Unten auf dem Bildschirm können Sie im Informationsbalken jederzeit sehen, wieviel Geld Sie noch zur Verfügung haben. Ist die Kasse leer, werden alle Bau- und Erschließungsprojekte gestoppt. Projekte, die zu diesem Zeitpunkt mitten im Bau stecken, werden abgebrochen. Die Kosten für die Stadtverwaltung, die Verordnungen und die Verträge mit den Nachbarstädten laufen dagegen weiter und treiben die Stadtkasse unerbittlich weiter ins Minus.

Budgets und Steuern

Steuern festsetzen

Steuern sind Ihre Haupteinnahmequelle. Sie setzen sich aus drei einzelnen Steuerbereichen zusammen, unterteilt nach den Baugebieten: PRIVATE ABGABEN, GEWERBESTEUERN und INDUSTRIEABGABEN. Die Steuersätze beeinflussen auch die Nachfrage nach den einzelnen Arten von Baugebieten sowie das Einkommen, das die Stadt durch Steuern hat.

Normalerweise steigt die Nachfrage in einem Bereich, in dem Sie die Steuern senken. Erhöhen Sie die Steuern, sinkt die Nachfrage.

Wenn Sie die Steuern senken, schaffen Sie für die Sims einen Anreiz, in Ihre Stadt zu ziehen, so daß die Nachfrage ansteigt. Denken Sie nur daran, daß die Nachfrage auch noch von anderen Faktoren beeinflußt wird, nicht nur vom Steuersatz. Je nach Lage der Dinge können Steuersenkungen zu geringeren oder höheren Einnahmen für die Stadt führen. Wenn die Steuersenkung viele neue Steuerzahler anlockt, kann das gesamte Steueraufkommen steigen, obwohl jeder Steuerzahler einen geringeren Beitrag leistet als zuvor. Werden aber nicht genügend neue Bürger zum Umzug motiviert, sinkt das Einkommen durch eine Steuersenkung, da ja alle weniger zahlen.

Eine Steuererhöhung hingegen gibt Ihren Sims einen guten Grund, die Stadt zu verlassen, so daß die Nachfrage sinkt. Manchmal ist es nötig, die Steuern zu erhöhen. Wenn Sie eine starke Nachfrage haben, aber nicht genug Geld, um diese Nachfrage an Baugebieten zu befriedigen, dann sind wahrscheinlich die Steuern zu niedrig.

Die Budgets der städtischen Ressorts

Der Bürgermeister trifft letztendlich die Entscheidung, wieviel Geld er den sechs Ressorts zur Verfügung stellt (das siebte ist das Finanzamt ...). Das optimale Budget für ein Ressort richtet sich ganz nach der Situation der Stadt. Ein Ressort mit zu hohem Etat verschwendet Geld. Unter einem zu geringen Budget andererseits leidet die Effektivität des Ressorts, schlimmstenfalls kann es zu einem Streik kommen.

Bildungs-Budget - Hiervon werden Lehrmittel angeschafft und Schulhäuser unterhalten, auch die Lehrergehälter tauchen bei diesem Haushaltsposten auf.

Gesundheits-Budget - Finanziert die Ausrüstung der Krankenhäuser, ihre Unterhaltskosten sowie die Gehälter der Ärzte, Schwestern und Pfleger.

Feuerwehr-Etat - Bestreitet die Kosten für Ausrüstung, Gebäudeunterhalt und Gehälter.

Straßen-Budget - Die Unterhaltskosten für Straßen und Autobahnen.

Polizei-Etat - Hieraus werden die Ausrüstung der Polizisten, die Unterhaltskosten der Reviere und Gefängnisse sowie die Gehälter der Beamten bezahlt.

Nahverkehrs-Budget - Die Wartung der Züge, Gleise und Bahnhöfe wird ebenso aus diesem Topf finanziert wie die Löhne der Lokführer, U-Bahn-Schaffner oder Busfahrer.

Das Budget-Fenster

Im Budget-Fenster setzen Sie die meisten Ihrer finanziellen Entscheidungen in die Tat um. Klicken Sie auf den Knopf BUDGET im Menü ANPASSEN & ÜBERPRÜFEN in der Haupt-Werkzeugleiste.



Das Budget-Fenster zeigt Ihnen, wie Sie Ihr Geld dieses Jahr verteilt haben. Es gibt die üblichen zwei Seiten eines Haushalts - AUSGABEN und EINNAHMEN. Um zwischen den beiden hin- und herzuschalten, klicken Sie auf den entsprechenden Knopf oben im Fenster.

Über das AUSGABEN-Fenster kommen Sie zu den Möglichkeiten, Ihr Geld auszugeben. Sie sehen hier die Etats, die Sie den einzelnen Ressorts bewilligt haben. Jedes Ressort fordert einen bestimmten Betrag, der durch die hellblaue Markierung an dem Schieberegler angezeigt wird. Wieviel Sie den Ressorts aber letztendlich wirklich bewilligen, bleibt Ihnen überlassen.

Wenn Sie Details zu Ihren sonstigen Ausgaben sehen möchten, klicken Sie auf die städtischen Verordnungen, die Geschäfte mit Nachbarstädten oder die Anleihen.

In dem Fenster EINKÜNFTE sehen Sie, wo das Geld in Ihrer Stadtkasse herkommt. Sie können die gültigen Steuersätze ablesen und nach Belieben verändern. Wenn Sie Details zu Ihren sonstigen Ausgaben sehen möchten, klicken Sie auf die städtischen Verordnungen, die Verträge mit Nachbarstädten oder die Geschäfte mit Antragstellern.

Unten steht dann, was unterm Strich bei der ganzen Sache rauskommt. Steht dort eine schwarze Zahl, machen Sie Ihre Sache gut und verdienen Geld. Erscheint dort aber eine Zahl in Rot, werden Sie wahrscheinlich Verluste machen. Sie haben mehr Ausgaben als Einnahmen dieses Jahr und müssen auf die Barreserven der Stadtkasse zurückgreifen, um alle Rechnungen bezahlen zu können. Sollten keine Reserven mehr vorhanden sein, fangen Sie an, einen Schuldenberg aufzuhäufen. Wenn Sie in die roten Zahlen kommen, sollten Sie schnellstens nach einer Möglichkeit zur Erhöhung Ihrer Einkünfte und zur Senkung der Ausgaben suchen.

Geschäftliche Verträge

Verträge mit Nachbarstädten

Sie können mit Ihren Nachbarstädten lukrative Handelsverträge abschließen, um ihnen Strom, Wasser und Müllentsorgungskapazität zu verkaufen. Sie bekommen dann jeden Monat die Zahlungen der Nachbarn gutgeschrieben. Sie sollten nur darauf achten, daß der Preis, zu dem Sie verkaufen, mehr als nur Ihre Kosten deckt.

Wenn Sie mit Ihren Nachbarstädten Verträge abschließen, um Strom, Wasser oder Müllentsorgungskapazität einzukaufen, dann müssen Sie dafür bezahlen. Jeden Monat werden die Kosten von Ihrem Konto abgebucht. Sie müssen hierbei darauf achten, daß der Preis, den Sie bezahlen, niedriger ist als die Kosten, die entstünden, wenn Sie die nötigen Kapazitäten selber einrichten würden.

Geschäftliche Verträge

Gelegentlich werden Antragsteller beantragen, spezielle Gebäude in Ihrer Stadt errichten zu dürfen; im Gegenzug bezahlen sie monatlich einen bestimmten Betrag, so lange das Gebäude steht. Klingt verlockend, bis auf die Tatsache, daß die meisten dieser Gebäude Probleme mit sich bringen: Kriminalität vielleicht, oder eine höhere Umweltbelastung. Wenn Sie aber das Geld brauchen, ist es vielleicht den Ärger wert.

Anleihen

Wenn es hart auf hart kommt oder Sie schnell expandieren möchten, können Sie eine Anleihe aufnehmen, um sich schnell Bargeld zu verschaffen.



Hier ein paar Details zum Thema Anleihen:

- Sie können nur höchstens zehn Anleihen gleichzeitig laufen haben.
- Sie können jederzeit und aus jedem Grund eine Anleihe aufnehmen, es sei denn, es laufen bereits zehn Stück.
- Es gibt Anleihen in 5000-Simmentaler-Schritten, wobei das Maximum pro Anleihe auf 25.000 SiT festgelegt ist.
- Anleihen werden über zehn Jahre ausgegeben und können nicht vorzeitig zurückgezahlt werden.
- Die Stadt muß jedes Jahr gleichbleibende Raten für Zinsen und Tilgung leisten, zehn Jahre lang.
- Die jährliche Rate richtet sich nach Zins- und Tilgungsvereinbarungen.
- Nach der letzten Rate im zehnten Jahr ist die Anleihe zurückgezahlt und verschwindet aus den Büchern.
- Die gesamten Rückzahlungen inklusive Zinsen betragen ungefähr 150% des ursprünglichen Anleihebetrages.

Katastrophenbeihilfe

Im Fall einer Katastrophe kann es passieren, daß die Bundesregierung sich bereit erklärt, Ihnen bei den Aufräumarbeiten finanziell etwas unter die Arme zu greifen. Aber seien Sie gewarnt: Bürgermeister, die gut vorgesorgt haben, werden normalerweise reichlicher bedacht.

Strategien, wie Sie mehr Geld ranschaffen

WIE MAN AUSGABEN KÜRZT

Baustopp aussprechen! Die Erschließung und Bebauung neuer Gebiete zehren stärker an Ihren Reserven als Sie glauben! Sind die Bargeldreserven nur gering, sanieren Sie erst Ihre Kasse, bevor Sie andere Projekte in Angriff nehmen!

Budgets beschneiden! Ein schneller Weg zur Ausgabensenkung ist die Kürzung mehrerer oder aller städtischer Etats. Seien Sie aber vorsichtig, denn die Ressorts arbeiten nach Kürzungen nicht mehr mit der gewohnten Effizienz. Das kann zu Problemen führen. Wenn Sie den Etat zu stark beschneiden, handeln Sie sich womöglich einen Streik ein.

Verordnungen zurückziehen! Der größte Teil der Verordnungen zieht nach Inkrafttreten monatliche Unkosten nach sich, deren Höhe zumeist von der Bevölkerungsgröße abhängig ist. Wird die Verordnung widerrufen, sind auch keine Zahlungen mehr fällig. Alle Verordnungen, die Sie verabschiedet haben, finden sie im Verordnungen-Fenster. Klicken Sie auf den Rahmen, um die Markierung zu entfernen, und ziehen Sie die Verordnung zurück.

Verträge mit Nachbarstädten überprüfen! Wer jeden Monat seine Stadtkasse belastet, um Güter aus der Nachbarstadt zu kaufen, muß sich überlegen, ob er den Vertrag wirklich weiterlaufen lassen will. Sollten Sie zu dem Entschluß kommen, den Vertrag zu kündigen, warten Sie einen geeigneten Moment ab, um der saftigen Konventionalstrafe zu entgehen.

WIE MAN EINNAHMEN ERHÖHT

Steuern erhöhen! Achten Sie nur darauf, daß nicht alle Sims vor den Steuern aus der Stadt fliehen, sonst haben Sie ein Riesenproblem.

Gewinnbringende Verordnungen erlassen! Manche Erlasse bescheren dem Schatzamt monatliche Einnahmen. Zahlen müssen jene, die von den Verordnungen in irgendeiner Weise betroffen sind. Auch wenn die darüber nicht begeistert sein werden.

Gewinnbringende Nachbarschaftsverträge abschließen! Wer einen Überschuß an Wasser-, Energie- oder Müllentsorgungskapazitäten zu verzeichnen hat, der kann im Antragsteller-Fenster nach Kunden suchen, die mit diesen Waren beliefert werden wollen.

Eine geschäftliche Vereinbarung mit einem Antragsteller treffen! Gelegentlich trifft man immer mal wieder auf Antragsteller, die gegen gute Bezahlung die Erlaubnis möchten, ein bestimmtes Gebäude in der Stadt zu errichten. Meist ist irgendein Haken dabei, aber letztendlich ist es Ihre Entscheidung.

Eine Anleihe aufnehmen! Auch wenn Sie die Anleihe mit Zinsen zurückzahlen müssen - Anleihen sind ein gutes Mittel, um Ihre Finanzen schnell wieder aufzubauen. Wenn Sie das Geld weise und mit Bedacht ausgeben, dürfte die Rückzahlung kein großes Problem darstellen.

FRAGESTUNDE MIT DEM FINANZBERATER

FRAGE: Eine ganz einfache Frage für Sie: Wie komme ich zu Geld?

Neknete: Die ganz einfache Antwort lautet: Geben Sie nie mehr aus, als Sie einnehmen. Aber in Wirklichkeit gibt es gar keine einfache Antwort. Sie werden schon gewisse Risiken eingehen müssen, wenn Sie Ihre Stadt erweitern möchten. Wenn Sie sie aber nicht erweitern, wird sich das Steueraufkommen nie vergrößern. Natürlich können Sie mit den Steuern spielen, indem Sie neue Sims mit niedrigen Steuern anlocken und sie dann plötzlich mit hohen Abgabesätzen abzocken. Aber das ist ein gefährliches Spiel, denn irgendwann durchschauen die Sims es, und dann kommen sie nicht mehr so schnell in Ihre Stadt geströmt. Sinnvolle Verordnungen und lohnende Handelsverträge mit Nachbarstädten sind ein soliderer Weg, eine stabile Finanzbasis aufzubauen.

FRAGE: Sie erwähnten eben "mit den Steuern spielen". Wie funktioniert das?

Neknete: Die nötigen Werkzeuge zum Anheben und Senken der Steuern für die drei Arten von Baugebieten finden Sie in Ihrem Budget-Fenster in der Abteilung "Einkünfte". Aber denken Sie immer daran, daß kein Sim gerne in einer Stadt lebt, in der man ihm steuerlich "das Fell über die Ohren zieht". Dadurch wird das Ganze zu einer Art Spiel: Wenn Sie die Abgaben senken, strömen Sims in die Stadt. Aber wenn Sie die Steuern dann später wieder anheben möchten, wandern sie auch genauso schnell wieder ab. Sie werden mir wohl zustimmen, wenn ich ganz neutral anmerke, daß die Sims eine verdammt launische Bande sind.

FRAGE: Wann sollte ich eine Anleihe aufnehmen?

Neknete: Wenn Sie etwa die Stadt schnell vergrößern wollen und dafür Geld brauchen, oder um die Aufräumarbeiten nach einer Katastrophe zu finanzieren. Auf keinen Fall sollten Sie eine Anleihe aus purer Lust am Experimentieren aufnehmen. Sie sollten immer genau wissen, was Sie mit dem Geld anfangen wollen, denn Sie zahlen schließlich erheblich mehr zurück, als Sie sich geliehen haben.

FRAGE: Ich kann mir kaum vorstellen, daß ein Bürgermeister wirklich jedes Jahr seine Finanzen selber regeln muß.

Neknete: Naja, als Bürgermeister können Sie Ihr Budget einmal festlegen, und dann ist es Aufgabe Ihres Finanzberaters, dafür zu sorgen, daß diese Vorgaben erfüllt werden und jedes Jahr dieser Status Quo erreicht wird. Sie können dazu das AUTO-BUDGET im Fenster mit den EINSTELLUNGEN anschalten. So lange das AUTO-BUDGET aktiv ist, bleiben all Ihre finanziellen Vorgaben unverändert und werden jeweils ins nächste Jahr übernommen. Das Budget-Fenster erscheint nicht. Allerdings wird das AUTO-BUDGET sofort ausgeschaltet, wenn Ihr Konto in die Miesen rutscht, damit Sie wenigstens noch eine Chance haben, das Schlimmste zu vermeiden.

AMT FÜR ÖFFENTLICHEN TRANSPORT & VERKEHR

IHR TRANSPORTBERATER



Mo Biehl, Transportberater Trotz seines umgänglichen Benehmens ist Moritz D. Biehl ein politischer Insider mit besten Verbindungen. Seine bisherigen Positionen umfassen (zumindest nach seinen eigenen Angaben) Vorsitzender des Ausschusses für Gleisfragen, Schlichter, Ratsmitglied, Stadtatssekretär für Beförderungsfragen, Sachverständiger (öffentlicht bestellt), Vertrauensmann, Protokollführer, Ombudsmann und Minderheitsprecher. "Es gibt keine Funktion in der Verwaltung, in der ich mich nicht auskenne", gibt er zu. Herr Biehl fühlt sich in seiner jetzigen Rolle als Transportberater ausgesprochen wohl, trotz gewisser Gerüchte, daß er in seinem ganzen Leben noch nie einen Fuß in einen Bus, Zug- oder U-Bahn-Waggon gesetzt haben soll.

Selbst wenn Sie in Ihrer Stadt den schönsten Wohnraum und die preiswertesten Büros der Welt anbieten, wird niemand in Ihre Stadt ziehen, solange es keine Möglichkeit gibt, sich dort fortzubewegen. Sims müssen herumreisen können, und sie gehen nur eine begrenzte Strecke zu Fuß. Im Amt für Öffentlichen Transport & Verkehr wird all das organisiert. Hier werden von Straßen und Eisenbahnstrecken über Tunnel bis zu Brücken alle Verkehrswege verwaltet. Wenn Sie eine Stadt bauen, ist das einer der ersten Aspekte, die Sie berücksichtigen müssen. Wenn Sie ein unzureichendes Verkehrsnetz bauen, werden Sie auf lange Sicht enorme Probleme bekommen. Stellen Sie sich einfach vor, in Ihrer belebten Altstadt würde eine neue Straße nötig, weil der Verkehr regelmäßig zusammenbricht. Wenn Sie dann mit Bagger und Asphalt ankommen und feststellen müssen, daß rechts und links der schmalen Straße die Hochhäuser in den Himmel ragen, haben Sie ein Problem ...

Es gibt öffentliche Massenverkehrsmittel, die den Autoverkehr entlasten. Sie haben daher fast immer mehr als eine Möglichkeit, ein Transportproblem zu lösen. Planen Sie einfach ein wenig voraus, dann dürften Sie kaum Verkehrsprobleme haben, wenn überhaupt.

WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DES TRANSPORTBERATERS

Der Aufbau eines Nahverkehrssystems

Ein Nahverkehrssystem kann auf dem Individualverkehr basieren (also auf Straßen für Autos) oder auf dem öffentlichen Nahverkehr (also Bussen und Bahnen).

Die meisten Sims fahren am liebsten mit dem Auto. Wenn es reichlich Straßen gibt, kommen bestimmt mehr Sims in Ihre Stadt, besonders, wenn es sich noch um eine Kleinstadt handelt. Aber wenn Sie sich nur auf Straßen verlassen, werden Sie enorme Verkehrsprobleme bekommen, sobald die Bevölkerungszahl wächst.

Der öffentliche Nahverkehr holt die Autos von der Straße und sorgt für bessere Luft. Er gehört zum Besten, was Sie für eine Stadt tun können. Außerdem dürfte es ziemlich schwierig werden, eine große Stadt bauen und gleichzeitig auf einen funktionierenden öffentlichen Nahverkehr verzichten zu wollen. Wenn Sie Ihre Bahn-, Bus- oder U-Bahn-Linien planen, achten Sie darauf, daß sie bequem zu erreichen sind, sonst wird kein Sim sie benutzen wollen. Einige Verordnungen bieten den Sims zusätzliche Anreize, auf ihr Auto zugunsten des öffentlichen Nahverkehrs zu verzichten.

Der Bau von Verkehrs wegen

Um einen Verkehrswege anzulegen, klicken Sie auf den Knopf TRANSPORTMITTEL BAUEN in der Haupt-Werkzeugeiste. Wählen Sie aus, welche Art von Strecke Sie legen möchten - Straße, Autobahn, Eisenbahn, U-Bahn -, und Ihr Mauszeiger verwandelt sich in das entsprechende Symbol. Klicken und ziehen Sie eine Linie dort entlang, wo Sie die Strecke bauen wollen. Solange der Bauschatten blau ist, spricht nichts gegen den Bau. Kommen Sie in ein Gebiet, in dem der Bau der gewählten Strecke nicht möglich ist, verfärbt sich der Bauschatten rot.

Wenn Sie die Hochstell (**Shift**)-Taste gedrückt halten, während Sie die Maustaste loslassen, wird Ihr Bauvorhaben abgebrochen.

Straßen und Autobahnen

Straßen sind asphaltierte zweispurige Verbindungen, auf denen die Sims am liebsten fahren. Autobahnen sind Schnellstraßen mit größerer Kapazität, auf denen die Sims zügig längere Distanzen zurücklegen. Wenn Sie also zwei weit entfernte Gebiete miteinander verbinden wollen, sind Autobahnen eine gute Wahl.

Kreuzungen

Kreuzungen versetzen die Sims in die glückliche Lage, von einer Straße auf die andere wechseln zu können. In der Regel verursachen sie keine Probleme, wenn man einmal von den Hauptverkehrszeiten absieht. Dann wirken Kreuzungen wie Flaschenhälse, durch die sich die Sims hindurchquälen müssen. Wenn Sie eine Straße bauen, die eine andere überquert, werden die Straßenbauingenieure für Sie automatisch eine Kreuzung anlegen.

Auffahrten

Autobahnen können zwar über Straßen hinweg geführt werden, aber wenn die Sims von einer Schnellstraße auf die nächste wechseln sollen, dann braucht Ihre Kreuzung eine Auffahrt. Sie können eine Auffahrt mit Hilfe des Autobahn-Tools bauen.

Klicken Sie auf ein Feld an der Kreuzung zwischen Straße und Autobahn bzw. zwischen zwei Autobahnen. Die städtischen Bauingenieure machen sich dann umgehend an die Arbeit.

Brücken

Sie können Ihre Straßen, Autobahnen und Bahnlinien über Wasserwege hinweg bauen. Sollten Sie beim Bau Ihrer Verkehrsverbindungen auf Wasserwege oder Seen stoßen, werden die Ingenieure für Sie automatisch eine Brücke anlegen, sei es als Übergang über kleinere Wasserflächen oder als Hängebrücke bei größeren Flächen. Lassen Sie sich beim Bau nicht von dem roten Bauschatten entmutigen, der sofort erscheint, wenn Sie Ihre Maus über das Wasser bewegen - ziehen Sie ruhig weiter, bis Sie wieder festen Boden unter dem Mauszeiger haben. Sobald Sie die Maustaste über dem Festland loslassen, werden Sie die Ingenieure über die Kosten der geplanten Brücke informieren. Sind Sie einverstanden, wird die Brücke gebaut.

Dammwege überbrücken nur schmale Wasserstraßen, Hängebrücken können auch breitere Gewässer überbrücken.

Tunnel

Wenn Sie eine Straße oder Bahnverbindung über bergiges Gelände führen, wird Ihr allgegenwärtiges Ingenieurteam darauf drängen, einen Tunnel bauen zu dürfen, sobald das Gefälle zu stark wird. Das passiert automatisch, wenn Sie eine Verbindung über einen steilen Abhang bauen. Ihre Ingenieure werden Ihnen mitteilen, ob ein Tunnel gebaut werden kann und was er kosten würde. Wenn Sie akzeptieren, fangen sie an, für Sie einen Tunnel zu bohren.

Massenverkehrsmittel

Busse

Bushaltestellen müssen an Straßen gebaut werden, um ihren Zweck zu erfüllen. Wenn Sie Haltestellen bauen und kein Sim sie benutzt, dann liegen sie vielleicht zu weit auseinander.

Eisenbahn

Ein Eisenbahnnetz aufzubauen ist entschieden teurer als ein Straßennetz, es kostet nicht nur mehr Geld, sondern auch mehr Zeit. Aber die Verringerung des Autoverkehrs und der Luftverschmutzung kann dafür mehr als entschädigen. Aber einfach ein paar Gleise auf den Acker zu legen, damit ist es noch lange nicht getan. Sie müssen (mindestens) einen Bahnhof bauen, und zwar auf Felder, die direkt an die Schienen angrenzen. Damit sagen Sie den Zügen, wo sie zu halten haben, und den Sims, wo sie Züge besteigen und verlassen können.

U-Bahn

Wenn Sie den Punkt U-BAHN BAUEN aus dem Menü unter dem Knopf TRANSPORTMITTEL BAUEN wählen, dann schaltet die Ansicht automatisch um auf die unterirdische Ansicht Ihrer Stadt. Hier können Sie noch erkennen, wo sich über der Erde Baugebiete oder Straßen befinden, sehen aber gleichzeitig das U-Bahn-Netz mit seinen Bahnhöfen und Bahn/Eisenbahn-Übergängen.

U-Bahnhöfe müssen natürlich neben U-Bahn-Gleisen gebaut werden, um irgendeinen Sinn zu haben. Sie können sie in der ober- oder unterirdischen Ansicht bauen.

Bahn/Eisenbahn-Übergänge

Diese Übergänge ermöglichen es den Sims, von der U-Bahn in die Eisenbahn umzusteigen und umgekehrt. Ihr Verkehrsverbund wird dadurch noch effektiver.

Geld für Straßen und Massenverkehrsmittel

Aus dem Straßenbudget werden die Wartungskosten für alle Straßen, Autobahnen, Brücken und Tunnel der Stadt bestritten. Straßen, besonders vielbefahrene Ausfallstraßen, nutzen sich mit der Zeit ab und zerfallen schließlich, wenn sie nicht regelmäßig gewartet werden. Dann müssen die Sims sich andere Wege zur Arbeit suchen, und wenn das Problem zu schlimm wird, wandern sie aus der Stadt ab.

Das Budget der Öffentlichen Verkehrsbetriebe wird für die Instandhaltung der Gleisanlagen sowie für die Gehälter der Fahrer und Schaffner verwendet. Ist dieses Budget zu niedrig, verkommt das System, und die Sims benutzen es seltener. Sinkt der Etat noch weiter ab, kann es passieren, daß die Angestellten in den Streik treten.

Verbindungen zu den Nachbarstädten

Indem Sie Ihre Straßen und Schienen an die der Nachbarstädte anschließen, bieten Sie den Sims mehr Möglichkeiten, mit der Außenwelt in Kontakt zu treten und Waren zu exportieren. Das bedeutet aber auch, daß die Außenwelt öfters mal in Form von neuen Kunden zu Ihnen zu Besuch kommt, was Industrie und Handel gerne sehen. Außerdem haben Sie nur so die Möglichkeit, mit Nachbarstädten Handelsverträge über den Export oder Import von Müll zu schließen.

Um eine Landverbindung herzustellen, bauen Sie einfach eine Straße, Autobahn oder Gleistrasse bis zur Stadtgrenze. Sobald Sie Ihrem Bauingenieur nun bestätigen, daß Sie die Kosten übernehmen, baut er eine Verbindung zur Nachbarstadt. Sie können jede Art von Verkehrsanbindung zu jedem Nachbarn bauen.

See- und Flughäfen zählen als Verbindungen zu allen Nachbarn.

FRAGESTUNDE MIT DEM TRANSPORTBERATER

FRAGE: Was macht ein gutes Nahverkehrssystem aus?

Biehl: Ein gutes Nahverkehrssystem bringt die Sims dahin, wo sie hinwollen, wann immer das auch sei. Das bedeutet nicht, daß Sie alles nur mit Straßen zupflastern sollen. Zu einem guten System gehört neben dem Individual- auch der Massenverkehr. Denken Sie daran: Sims gehen auf der Suche nach einem Transportmittel nur eine bestimmte Strecke weit zu Fuß. Wenn sie in Gehweite nichts finden, ziehen Sie einfach in eine besser versorgte Gegend um - und das kann bedeuten, daß sie in eine andere Stadt ziehen. Das bedeutet jetzt aber nicht, daß Sie einfach ein Straßenfeld irgendwo hinlegen und dann erwarten können, daß die Sims einziehen. Selbst wenn sie ein Transportmittel vorfinden, muß es sie auch noch dorthin bringen, wohin sie wollen.

FRAGE: Das klingt aber so, als wäre es viel leichter, einfach eine Unmenge an Straßen zu bauen. Warum soll ich mich dann überhaupt mit öffentlichen Verkehrsmitteln rumschlagen?

Biehl: Sims lieben ihre Autos, das läßt sich nicht leugnen. Aber denken Sie mal eine Sekunde nach: Wenn das Auto der einzige Weg ist, um von A nach B zu kommen, dann wird es auch jeder benutzen. Wenn jeder Sim in der Stadt aber sein eigenes Auto herumkutschert, gibt es eine unglaubliche Menge Verkehr auf den Straßen. Natürlich können Sie Verordnungen erlassen, die Fahrgemeinschaften fördern, aber das hilft auch nichts mehr, wenn Ihre Einwohnerzahl erst einmal eine gewisse Grenze überschritten hat. Außerdem haben Sims keine Lust, weit zu fahren, wenn es überall Staus gibt. Das bedeutet, Sie können nur eine kleine, verstopfte Stadt bauen, die keinerlei Aussicht auf echtes Wachstum hat. Wenn man ihnen öffentliche Verkehrsmittel anbietet, neigen die Sims dazu, ihr Auto schon mal in der Garage zu lassen. Das führt zu einem geringeren Verkehrsauflauf, und das bedeutet, daß die Sims bereit sind, weitere Strecken zu fahren, ganz zu schweigen von der geringeren Luftverschmutzung. Wenn Sie ein gut funktionierendes Eisenbahnnetz auf die Beine stellen können, verringern Sie die Luftverschmutzung noch mehr, während Sie den Sims eine Möglichkeit bieten, sogar noch weitere Strecken zu reisen.

FRAGE: Was sollte mich dann davon abhalten, jedes einzelne Straßenfeld zur Bushaltestelle zu erklären und alle fünf Meter einen Bahnhof oder eine U-Bahn-Haltestelle zu bauen?

Biehl: Eigentlich nur das liebe Geld, schätze ich. Es kann sehr teuer werden, diese Verkehrssysteme zu unterhalten, und je mehr Stop & Go, Anhalten, Losfahren, desto mehr Abnutzung, desto teurer wird das Spiel. Außerdem: Würden Sie mit einem Bus fahren, der alle fünf Meter anhält?

DAS AMT FÜR STADTPLANUNG

IHRE STADTPLANERIN



M. Achmaplats, Stadtplanerin Margot Achmaplats, geb. van Abris, steckt voller prickelnder Energie, mit der sie jeden in ihrer Umgebung ansteckt. Ihr Professor an der Hochschule für Stadtplanung und Urbanes Design in Baden bezeichnet sie noch heute als eine seiner fähigsten und fleißigsten Studentinnen. Sie wurde direkt nach ihrem Hochschulabschluß in den Städtebaulichen Ausschuß der Gemeindeverwaltung berufen - ein absolutes Novum in der Geschichte ihrer Hochschule. Durch gesunden Menschenverstand, ein untrügliches Urteilsvermögen, schnelle Auffassungsgabe und einen unerschütterlichen Enthusiasmus brachte sie es schnell bis an die Spitze des Stadtplanungsamtes.

Das Amt für Stadtplanung kümmert sich um Ihre Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete (WGI) sowie um die wirtschaftliche Entwicklung Ihrer Stadt. Ein guter Stadtplaner hilft Ihnen auch bei der generellen Anlage und Aufteilung Ihrer Stadt. Ihre Aufgabe ist es, das Wachstum der Stadt zu planen, indem Sie festlegen, welche Baugebiete wo entstehen dürfen, und diese Entwicklung auch überwachen.

Ihre Sims werden dabei ständig über Ihre Entscheidungen urteilen. Machen Sie Ihren Job gut, kommen die Sims in Scharen herbei, um in Ihrer Stadt zu wohnen und zu arbeiten. Andererseits beschweren sie sich aber auch sofort, wenn Ihnen irgend etwas nicht paßt, und sie wandern genauso schnell wieder ab, wie sie gekommen sind.

Die Stadt zu planen ist vielleicht die schwierigste Aufgabe eines Bürgermeisters. Sie können dabei jederzeit auf meine Hilfe zählen.

WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DER STADTPLANERIN

Wie man Baugebiete ausweist

Baugebiete werden in der Stadt immer für einen bestimmten Zweck ausgewiesen. Jede Stadt braucht die drei wichtigsten Arten von Baugebieten: Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete, kurz: WGI. Denn jeder Sim braucht eine Gegend zum Wohnen, zum Einkaufen und zum Arbeiten.

Sims bauen nur in Gebieten, die auch als Baugebiete ausgewiesen sind. Was genau sie bauen, das hängt von der Art des Baugebietes ab, von der möglichen Baudichte und vom Grundstückspreis.

Aber auch wenn Sie ein Stück Gelände als Baugebiet ausweisen, ist das noch längst keine Garantie dafür, daß dort auch jemand bauen wird. Sims bebauen nur Gebiete, für die auch ein Bedarf besteht (genauere Informationen unten unter dem Stichwort "WGI-Bedarfsanzeige) und die erschlossen sind. Das bedeutet, das Baugebiet muß über Strom und eine Verkehrsanbindung verfügen. Auch ein Wasseranschluß hilft ungemein; lockere Bebauung ist auch ohne Wasser, doch mittlere oder gar dichte Bebauung ist nur mit Wasserversorgung möglich.

Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete - kurz: "WGI".

Die verschiedenen Arten von Baugebieten

Wohngebiete

Hier wohnen und leben Ihre Sims. Sie dürfen nicht vergessen, daß JEDER einzelne Sim in Ihrer Stadt einen Platz zum Schlafen braucht. Es sollte Sie daher nicht überraschen, wenn die Wohngebiete in Ihrer Stadt die überwiegende Mehrheit der Baugebiete stellen.

Wohngebiete können sie locker, mittel oder dicht bebauen. Die Baudichte hat Einfluß auf die Art von Gebäuden, die hier entstehen. Wenn Sie riesige Wohnblocks wollen, wählen Sie dichte Bebauung. Mehrfamilienhäuser entstehen in Wohngebieten mit mittlerer Baudichte, und Einfamilienhäuser finden Sie bei lockerer Bauweise. Je höher der Grundstückspreis, desto hübscher die Bauwerke.

Gewerbegebiete

Hier gehen Ihre Sims einkaufen, und einige arbeiten hier auch. In diesen Gebieten werden Bürogebäude errichtet sowie alle Arten von Läden und Geschäften. Was für Gebäude letztendlich wirklich hier gebaut werden, hängt von der Baudichte ab, die Sie für dieses Gebiet festgelegt haben, aber auch von dem Wert des Baulandes. Große Kaufhäuser und Büropaläste gibt es zum Beispiel nur bei dichter Bebauung. Sie sollten aber immer auch Platz für kleine Tante-Emma-Läden schaffen, um Berufsanfängern eine Chance zu geben. Je nachdem, in welchem Jahr Sie Ihre Stadt starten, ist der Bedarf an Gewerberaum unterschiedlich - der Bedarf wächst mit dem Alter. Behalten Sie die WGI-Bedarfsanzeige im Auge, um zu sehen, wohin der Trend geht.

Die Baudichte gibt immer nur die maximal mögliche Bebauung eines Baugebietes an. Damit diese Obergrenze erreicht wird, muß der Grundstückspreis eines Gebietes sehr hoch sein.

Industriegebiete

Als Industriegebiete werden solche Gebiete bezeichnet, in denen produzierende, landwirtschaftliche und High-Tech-Unternehmen ihren Geschäften nachgehen können. Jüngere Städte ziehen in der Regel umweltverschmutzende Industrien und, in den gering besiedelten Außenbezirken, auch Bauernhöfe an. Steigt der Bildungsgrad der dort wohnenden Sims jedoch an, werden die Städte versuchen, auch saubere High-Tech-Betriebe anzusiedeln.

Flughäfen

Flughäfen, die ab 1930 verfügbar sind, helfen Ihren Industrie- und Gewerbegebieten, indem sie Touristen und Arbeitskräfte heranbringen. Sie weisen das Flughafengebiet wie eines der WGI-Baugebiete aus und warten einfach, bis die Sims es bebauen. Um sich entsprechend entwickeln zu können, müssen Flughäfen mindestens 3x5 Felder groß sein. Flughäfen benötigen neben einer nahen Straße vor allem eine funktionierende Energie- und Wasserversorgung, und sie entwickeln sich nur weiter, wenn Ihre Stadt auch weiter wächst und zusätzliche externe Märkte für Industrie und Handel benötigt.

Häfen

Auch Hafengebiete sind für das Wachstum von Gewerbe und Industrie unerlässlich, denn sie stellen ein geeignetes Mittel dar, produzierte Waren in alle Welt zu transportieren. Wenn Sie über einen Hafen verfügen, können Sie einen Müll-Import- oder -Exportvertrag mit einer Nachbarstadt abschließen (obwohl das mit einer Eisenbahnverbindung genauso gut klappt). Hafengebiete sollten mindestens 2x6 Felder groß sein, um sich weiterentwickeln zu können, und benötigen neben einer nahen Straße vor allem eine funktionierende Wasser- und Energieversorgung. Häfen müssen an einem Ufer gebaut werden, damit sie zu irgendwas nützlich sind. Flußufer gehen auch, aber richtig erfreuliche Ergebnisse gibt es nur an einer Meeresküste.

Deponien

Alle Städte produzieren Abfall, und eine der Möglichkeiten, wie man ihn wieder los wird, sind Deponien. Auf einer Deponie verrottet der Müll, allerdings recht langsam. Je nach Größe haben Deponien ein unterschiedliches Fassungsvermögen. Sobald eine Deponie voll ist, stapelt sich der Müll in den Straßen, es sei denn, Sie haben eine andere Möglichkeit, ihn zu entsorgen. Wenn Sie eine Deponie planen, denken Sie daran, eine Straße in die Nähe zu bauen, damit die Müllwagen aus der Stadt sie auch erreichen können.

So weisen Sie Baugebiete aus

Zum Ausweisen neuer Baugebiete wählen Sie zunächst in der Haupt-Werkzeugleiste aus, welche Art von Baugebiet Sie wünschen. Klicken Sie auf "Baugebiete", um Buttons für die verschiedenen Baugebiete aufzurufen. Klicken Sie auf die gewünschte Art von Baugebiet.

Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete haben ein Untermenü für die Baudichte. Wenn Sie auf einen dieser Buttons klicken, ohne sich dieses Untermenü anzusehen, wird automatisch die zuletzt gewählte Baudichte aktiviert. Um die Baudichte anzusehen oder zu ändern, klicken Sie auf den gewünschten Knopf und halten Sie die Maustaste gedrückt. Sie haben dann die Wahl zwischen "Gering", "Mittel" und "Hoch". Wählen Sie eine Baudichte aus. Der Mauszeiger verändert seine Form, um anzusehen, daß Sie mit dem Anlegen dieses Baugebietes beginnen können.

Dazu klicken Sie eine beliebige Stelle an, halten die Maustaste gedrückt und ziehen den Mauszeiger, um ein Gebiet einzurahmen. Sie können auch einzelne Felder anklicken. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Bereich bewegen, den Sie zu Bauland machen möchten, sehen Sie einen Bauschatten unter dem Cursor. Der Bauschatten zeigt Ihnen, welches Gebiet Sie gerade markiert haben. Auch die Kosten für die Ausweisung dieses Baugebietes werden angezeigt und ständig auf dem Laufenden gehalten, während Sie das Baugebiet vergrößern oder verkleinern. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Bauschatten durch ein farbig markiertes Baugebiet ersetzt und der Preis automatisch von Ihrem Konto abgebucht.

Sie können jedes Vorhaben abbrechen, indem Sie die Shift-Taste gedrückt halten, während Sie die Maustaste loslassen.

Wenn Sie ein Baugebiet ausweisen und es sich später anders überlegen, können Sie einfach ein neues Gebiet über das alte legen, oder Sie benutzen das Werkzeug zum Auflösen von Baugebieten, um das Land in seinen unberührten, jungfräulichen Zustand zurückzuversetzen.

Die WGI-Bedarfsanzeige

Die WGI-Bedarfsanzeige zeigt Ihnen laufend an, wie hoch der Bedarf an Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten ist. Sie zeigt, welche Arten von Baugebieten gebraucht werden und welche im Überfluß vorhanden sind.



Wenn der Bedarf für eine bestimmte Art von Baugebiet besonders hoch ist, sollten Sie mehr davon ausweisen. Die WGI-Bedarfsanzeige sagt Ihnen nicht, welche Baudichte gewünscht wird; das müssen Sie nach Einschätzung Ihrer Stadt und nach der Lage der neuen Baugebiete selber entscheiden.

Die Grundstückspreise

Je schöner ein Gebiet zum Wohnen oder Arbeiten ist, desto höher liegen dort die Grundstückspreise. Sie werden von vielen Faktoren beeinflußt, wie etwa Umweltbelastung, Kriminalitätsrate und Verkehrsanbindung. Die Grundstückspreise in Wohngebieten werden ganz besonders stark durch die Nähe zu Parks und erwünschten öffentlichen Gebäuden angehoben, wie Krankenhäusern oder Schulen. Andererseits drücken unerwünschte Nachbarn wie Deponien, Müllverbrennungsanlagen, Giftmüllfabriken oder sonstige ANNU-Gebäude die Preise (ANNU = "Aber nicht neben uns!"; notwendige, aber unbeliebte Einrichtungen).

Die Grundstückspreise schwanken, wenn sich die Umgebungsbedingungen in einer Gegend ändern. Mit neuen Grundstückspreisen kommen auch oft neue Bauwerke, die die alten ersetzen. Höhere Grundstückspreise ermöglichen auch eine dichtere Bebauung der einzelnen Baugebiete, was Sie an den höheren, exklusiveren Gebäuden erkennen.

Um sich die Grundstückspreise eines bestimmten Gebäudes oder Grundstücks anzusehen, klicken Sie auf "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugleiste, und wählen Sie "Abfragen". Anschließend klicken Sie auf Ihre Gebäude oder Baugebiete, um sich deren aktuellen Status anzusehen. Hier sind neben vielen anderen Daten auch die aktuellen Grundstückspreise aufgeführt.

Datenkarten und Schaubilder des Amtes für Stadtplanung

Bestimmte Datenkarten und Schaubilder geben Ihnen einen guten Überblick über die Planung und den Aufbau Ihrer Stadt. Am hilfreichsten sind die Datenkarten:

- Grundstückspreise
- Baudichte
- Baugebiete

Um sich diese Karten anzusehen, klicken Sie auf "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugleiste und wählen "Daten ansehen" aus den angebotenen Optionen aus.

Eine weitere gute Informationsquelle ist das Werkzeug "Abfragen". Klicken Sie auch hierzu auf "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugleiste und wählen Sie "Abfragen". Anschließend klicken Sie auf Ihre Gebäude oder Baugebiete, um sich deren aktuellen Status anzusehen.

FRAGESTUNDE MIT DER STADTPLANNERIN

FRAGE: Ich habe die ersten Baugebiete ausgewiesen, aber da tut sich nichts. Warum nicht?

Achmaplats: Starten Sie den Simulator. Es kann sich nichts tun, solange das Spiel im Pausenmodus ist.

FRAGE: Die WGI-Bedarfsanzeige zeigt eine große Nachfrage nach Wohngebieten. Aber ich habe da ein Wohnaugebiet, in dem sich nichts tut. Warum nicht?

Achmaplats: Bedenken Sie, daß die WGI-Bedarfsanzeige den Bedarf an brauchbaren Baugebieten meldet. Das bedeutet, die Baugebiete müssen eine vernünftige Infrastruktur aufweisen. Verbinden Sie das Wohnaugebiet mit dem Strom-, Wasserleitungs- und Verkehrsnetz, dann wird da bald etwas wachsen.

FRAGE: Welche Baudichte soll ich wählen?

Achmaplats: Bleiben Sie am Anfang lieber bei den locker oder mitteldicht bebauten Gebieten. Die Ausgaben für teure, dichte Bebauung zahlen sich erst aus, wenn die Bevölkerung wächst und die Grundstückspreise anziehen.

FRAGE: Müssen Baugebiete immer in der Nähe anderer Baugebiete liegen?

Achmaplats: Kommt drauf an. Sims fahren nicht gerne allzu weit. Kein Wohn- oder Gewerbegebiet wird sich weiterentwickeln, wenn es weitab vom Schuß liegt. In einem Industriegebiet weiter draußen in der Vorstadt könnten sich hingegen Bauernhöfe ansiedeln. Die Verkehrsanbindung ist der Schlüssel zu allem. Sims ziehen vielleicht ein, aber wenn die Pendelei vom Wohnort zum Einkaufen und zur Arbeit zu stressig wird, ziehen sie auch wieder aus.

FRAGE: Ich habe riesige Baugebiete gesehen, die nur am äußersten Rand gewachsen sind. Warum?

Achmaplats: Das liegt alles am Transportwesen. Wenn Sie einfach ein großes, geschlossenes Neubaugebiet ausweisen, haben die Sims ja keine Möglichkeit, in den inneren Bereich hineinzukommen. Solange irgendein Transportmittel in akzeptabler Reichweite ist, werden die Sims noch einziehen. Aber nur, wenn es keine Alternative mit Straßen gibt. Sims lieben ihre Autos!

FRAGE: Warum habe ich Slums?

Achmaplats: Es gibt viele Faktoren, die die Entstehung von Slums begünstigen. Aber letzten Endes läuft alles auf einen Punkt hinaus: die Grundstückspreise. Eine hohe Kriminalitätsrate und eine starke Umweltbelastung senken die Grundstückspreise eines Gebietes, ebenso die Nähe zu einer Deponie oder anderen häßlichen Einrichtungen. Es ist ja nicht schlecht, auch ein bißchen preiswertes Bauland anbieten zu können, aber wenn es überhand nimmt, sollten Sie etwas dagegen tun.

FRAGE: Ich habe zuviel Wohnaugebiete ausgewiesen, und meine WGI-Bedarfsanzeige zeigt jetzt einen Überschuß an. Was soll ich tun?

Achmaplats: Sie haben mehrere Möglichkeiten. Sie könnten einige Ihrer Wohngebiete neu ausweisen als Gewerbe- oder Industriegebiet, je nachdem, was gerade gebraucht wird. Sie können auch die Erschließung der Wohngebiete komplett rückgängig machen. Oder Sie könnten die Gebiete einfach links liegenlassen und sich erst einmal auf den Ausbau anderer Baugebiete konzentrieren, wodurch Sie hoffentlich mehr Sims in die Stadt locken, so daß die zusätzlichen Wohngebiete irgendwann doch gebraucht werden.

FRAGE: Einige meiner Gebäude sehen so dunkel und verlassen aus. Warum sind die Sims ausgezogen?

Achmaplats: Sims verlassen Gebäude in erschlossenen Baugebieten nur, wenn die Umstände entsprechend schlimm sind. Das ist etwa der Fall, wenn Strom oder Wasser abgestellt werden oder die Verkehrsanbindung zusammenbricht. Wenn Sie dieses Problem beseitigen, dürften die Sims zurückkommen und den Gebäuden neues Leben einhauchen. Nur bei Verstrahlung durch eine Atomexplosion kommen die Sims nicht wieder zurück. Zu gefährlich, verständlicherweise.

FRAGE: Kann ich in der freien Natur auch irgendwas bauen?

Achmaplats: Na klar! Sie können die nicht als Baugebiete erschlossenen Gebiete zwar weder mit Strom noch mit Wasser versorgen, also werden Ihre Sims da nichts hinbauen. Sie selbst aber können es! Sondergebäude, die in der Hauptwerkzeugleiste erscheinen (Kraftwerke, Schulen, Baudenkmäler usw.), können an einem beliebigen Punkt der Landkarte errichtet werden. Praktisch, was?

FRAGE: Meine WGI-Bedarfsanzeige zeigt überhaupt keinen Bedarf mehr an. Wie soll meine Stadt denn jetzt weiter wachsen?

Achmaplats: Um ein produktives, glückliches Leben führen zu können, brauchen Sims die Möglichkeit, ihre Produkte und Dienstleistungen anzubieten und damit zu handeln. Außerdem brauchen Sie eine Chance, sich zu erholen, wenn sie nicht arbeiten. Wenn das Wachstum stagniert, bedeutet das meistens, daß Sie eine Obergrenze für eine dieser Anforderungen erreicht haben. Um weiteres Wachstum zu ermöglichen, müssen Sie nach neuen Handelswegen und neuen Freizeitvergnügungen Ausschau halten. Verkehrsanbindungen an Ihre Nachbarstädte können Ihrer Wirtschaft neuen Aufschwung geben, und mit neuen Freizeitangeboten locken Sie weitere Sims in die Stadt.

DIE UMWELTSCHUTZBEHÖRDE

IHRE UMWELTBERATERIN



0. Hirsch-Tinkts, Umweltberaterin Dr. Olivia-Genoveva Hirsch-Tinkts M.A., geb. Hirsch, sieht sich selbst als Lernoholic. Sie hat in Rekordzeit zwei akademische Laufbahnen gleichzeitig absolviert und besitzt sowohl einen Doktortitel in Ökostatistischer Ressourcenanalyse von der Meklenpommerschen Universität als auch einen Magistertitel in Vergleichender Literaturwissenschaft der Université du Chateau Brillant. Diese Bildungswege sind zwar für ihre derzeitige Position nur von zweifelhaftem Wert, aber immer noch besser als ein abgebrochene Studium der Sozialwissenschaften. Sie reist viel ("Reisen bildet") und nimmt regelmäßig weltweit an Umweltdemonstrationen teil, wogegen auch immer. Sie verbindet eine lebensbestimmende Zukunftsvision mit der praktischen Anwendung neuer Technologien und Methoden. Wenn sie nicht reist oder demonstriert, verbringt sie viel Zeit mit ihren zwölf Katzen..

Die Aufgabe der Umweltschutzbehörde ist es, sich um den Abfall der Stadt zu kümmern und die Umweltbelastung in Grenzen zu halten. Wenn wir Müllaufkommen und Umweltschäden reduzieren, machen wir aus dieser Stadt einen besseren Ort, einen kleinen Garten Eden, in dem glückliche, gesunde Sims ein längeres Leben vor sich haben.

Umweltprobleme scheinen auf den ersten Blick keinen allzu hohen Stellenwert zu haben, aber ich möchte Sie davor warnen, sie zu lange zu ignorieren, sonst bekommen Sie an allen Ecken und Enden Schwierigkeiten. Probleme wie Straßen, die im Müll erstickten, ein schlechter Gesundheitszustand der Bevölkerung oder zu knappe Wasservorräte können alle ihre Ursachen in zu hohen Umweltbelastungen haben.

Wenn Sie schon früh anfangen, Ihre Stadt ökologisch sauber zu halten, hilft das auf lange Sicht der gesamten SimRepublik. Denken Sie immer daran, Sie können jederzeit auf meine Hilfe und meinen Rat zählen.

WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DER UMWELTBERATERIN

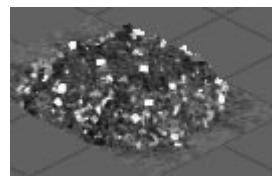
Abfallentsorgung

Müll ist ein Naturgesetz. Man kann nicht verhindern, daß die Sims Müll verursachen, obwohl es durch Recycling zumindest Möglichkeiten gibt, die Menge zu begrenzen. Daher müssen Sie halt dafür sorgen, daß er beseitigt wird. Ihre Alternativen sind: vergraben, verbrennen oder exportieren.

Die schlimmste Alternative wäre, Ihren Sims gar keine Möglichkeit anzubieten, wie sie ihren Abfall entsorgen können. Denn dann werfen sie das Zeug einfach aus dem Fenster, und Sie können zugucken, wie es sich in den Straßen stapelt.

Kein schöner Anblick.

Wenn es zuviel Abfall gibt, schlägt das fürchterlich auf die Gesundheit (und senkt die Lebenserwartung entsprechend). Außerdem sind die Sims unzufrieden, die Stimmung verschlechtert sich. Und bald fangen alle an, sich eine sauberere Stadt zu suchen, um dahin umzuziehen.



Deponien

Wenn Sie den Müll Ihrer Stadt vergraben wollen, müssen Sie ein Gelände für eine Deponie ausweisen. In Deponien wird der abgeladene Müll langsam kompostiert, aber eine Deponie ist auch kein Schwarzes Loch: Überlastete Deponien kommen rasch an den Punkt, an dem sie keinen weiteren Abfall mehr aufnehmen können. Sobald eine Deponie voll ist, stapelt sich der Müll in den Straßen, es sei denn, Sie haben eine andere Möglichkeit, ihn zu entsorgen.

Wenn Sie sich überlegen, wohin Sie Ihre Deponie bauen möchten, kommen Sie bitte nicht auf die Idee, dieses "Baugebiet" quer durch Ihre ganze Stadt zu verteilen. Die Grundstückspreise fallen in der Nähe einer Deponie, daher ist es am besten, Sie suchen sich ein Gelände möglichst weit von der Stadt entfernt und bauen jedesmal daran an, wenn die Deponie voll ist. Denken Sie daran, eine Straße in die Nähe zu bauen, damit die Müllwagen aus der Stadt sie auch erreichen können.

Wenn Sie dann mal Probleme mit einer Deponie haben und sie einfach mit dem Bulldozer plattwalzen wollen - vergessen Sie's. Das klappt nicht. Sie können eine Deponie höchstens außer Betrieb nehmen, indem Sie die Verkehrsanbindung kappen. Im Laufe der Zeit verrottet dann der restliche Abfall, und dann erst können Sie das Gelände für eine andere Art von Baugebiet nutzen.

Müllverbrennungsanlagen

Die städtischen Müllverbrennungsanlagen verwertern den Müll, indem sie ihn abfackeln. Unglücklicherweise handelt es sich bei diesen Anlagen um häßliche Monster aus Stahl, die die Luft verpesten. Die Sims mögen sie gar nicht und sie mögen es noch viel weniger, wenn solche Anlagen quasi vor ihrer Haustür gebaut werden.

Müllkraftwerke sind kaum freundlicher zur Umwelt. Sie verfügen über eine erhöhte Entsorgungskapazität und gewinnen aus dem Verbrennungsvorgang Strom - Energie, mit der die Sims wieder versorgt werden können. Der Haken an der Sache: Solche Anlagen sind ziemlich teuer. Und wie jedes Spielzeug muß auch dieses zunächst einmal erfunden werden, bevor Sie damit spielen können.

Beide Arten von "thermischen Entsorgern" altern und verlieren dabei Kapazität. Sie können den derzeitigen Status jederzeit abfragen.

Müllverbrennungsanlagen sollten neben einer Straße oder einem Bahnanschluß errichtet werden, damit die Müllmänner den Abfall auch heranschaffen können.

Recyclingzentren

Recyclingzentren können die Müllmenge, die die Sims produzieren, deutlich senken. Und da es weit billiger ist, Müll wiederzuverwerten, als ihn irgendwo zu deponieren, sollten Sie diese Anlagen bauen, sobald sie zur Verfügung stehen. Diese Zentren machen sich schnell bezahlt - keine Stadt sollte auf sie verzichten.

Jedes Recyclingzentrum kann aber nur eine begrenzte Müllmenge verwerten, daher müssen größere Städte mehrere solcher Zentren unterhalten, wenn sie ihre Abfallprobleme effizient lösen wollen. Verabschieden Sie die Mülltrennungsverordnung, um die Effizienz der Recyclingzentren in Ihrer Stadt spürbar zu erhöhen.

Geschäfte mit Nachbarstädten

Von Zeit zu Zeit werden die Bürgermeister anderer Städte auf Sie zukommen und Ihnen Geschäfte mit Müllentsorgungsdienstleistungen anbieten. Entweder wollen sie unseren Müll für uns entsorgen oder den eigenen Abfall zu uns rüberschaffen.

Ein Müllhandel ist nur möglich, wenn es eine Verkehrsverbindung zur Nachbarstadt gibt. Der Abfalltransport setzt eine Straßen-, Autobahn- oder Zugverbindung voraus, auch ein Hafen erfüllt den gleichen Zweck. Wenn Sie schon einen Handelsvertrag angeschlossen haben, klicken Sie auf die Option "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugeiste und öffnen Sie das Infofenster "Nachbarn".

Müll exportieren

Ein leichter, aber manchmal kostspieliger Weg, den Müll loszuwerden, ist, einfach einem Nachbarn Geld dafür anzubieten, daß er den Dreck wegkarrt. Der kommt dann jeden Monat vorbei und entsorgt allen überschüssigen Müll (also alles, was Ihre eigenen Deponien und Müllverbrennungsanlagen nicht schaffen). Dafür wird auch jeden Monat ein gewisser Betrag auf sein Konto überwiesen, dessen Höhe sich nach der Menge an entsorgtem Abfall richtet.

Selbst wenn Sie einmal keinen überschüssigen Abfall produzieren, müssen Sie trotzdem eine Grundgebühr bezahlen. Und wenn Sie aus dem Vertrag raus wollen, kommt eine saftige Konventionalstrafe auf Sie zu.

Müll importieren

Wenn Sie noch reichlich Platz haben auf Ihrer Deponie oder Ihr Müllkraftwerk noch Kapazitäten frei hat, können Sie den Abfall einer Nachbarstadt mit entsorgen. Sie erhalten monatlich eine festgesetzte Menge zusätzlichen Müll angeliefert - versüßt von einem ebenso regelmäßigen Scheck.

Wenn aber Ihre Entsorgungskapazitäten später einmal voll ausgelastet sind und Sie aus dem Vertrag aussteigen wollen, kommt eine saftige Konventionalstrafe auf Sie zu.

Luftverschmutzung

Auch wenn man die Luftverschmutzung selbst nicht sehen kann, so kann man doch ihre Auswirkungen sehen. Sie senkt die Grundstückspreise und verschlechtert den Gesundheitszustand Ihrer Sims. Es gibt vieles, was zur Luftverschmutzung beiträgt, aber die größten Übeltäter sind Industriegebiete mit ihren riesigen Schornsteinen und Straßen, auf denen sich Autos Stoßstange an Stoßstange herumstauen. Wenn Sie diese beiden Schmutzquellen loswerden, sind Sie auf dem besten Weg, das Problem in den Griff zu kriegen.

Bäume und Parks helfen mit, die Luft zu filtern, und auch etwaige Verordnungen zur Reinhaltung der Luft könnten helfen.

Wasserverschmutzung

Unsichtbare Verunreinigungen, die größtenteils von der Industrie stammen, können in Ihre Trinkwasserreservoirs eindringen. Die Förderanlagen arbeiten dann mit geringerer Effizienz, und die Sims fangen an, sich über überliechendes, gräulich gefärbtes Trinkwasser und einen schlechten Gesundheitszustand zu beklagen.

Wasseraufbereitungsanlagen können kleinere Probleme dieser Art beseitigen, doch um das Übel an der Wurzel zu packen, müssen Sie gegen die umweltverschmutzenden Industrien angehen. Erlassen Sie Verordnungen, die den Umweltschutz durch Steueranreize attraktiver machen, so daß eines Tages saubere High-Tech-Industrien die umweltbelastenden Produktionsstätten ablösen.

Datenkarten und Schaubilder der Umweltschutzbehörde

Bestimmte Datenkarten und Schaubilder geben Ihnen einen guten Überblick über die Umweltbelastung in Ihrer Stadt. Am hilfreichsten sind die Datenkarten:

- Wasserversorgung
- Umweltbelastung
- Abfall
- Globale Umweltbelastung

Um sich diese Karten anzusehen, klicken sie auf "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugeiste und wählen "Daten ansehen" aus den angebotenen Optionen aus.

Eine weitere gute Informationsquelle ist das Werkzeug "Abfragen". Klicken sie auch hierzu auf "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugeiste und wählen Sie "Abfragen".

Anschließend klicken Sie auf Ihre Deponien und Müllverbrennungsanlagen, um sich deren aktuelle Kapazität anzusehen.

FRAGESTUNDE MIT DER UMWELTBERATERIN

FRAGE: Woran merke ich, daß mein Abfallproblem oder die Luftverschmutzung außer Kontrolle geraten?

Hirsch-Tinks: Naja, beim Abfall ist das leicht zu sehen, denn der stapelt sich dann einfach am Straßenrand. Luftverschmutzung ist da ein wenig subtiler, kann aber genauso schädlich sein. Achten Sie auf die Datenkarte, die Ihnen zeigt, wie gut oder schlecht die Dinge stehen.

FRAGE: Wodurch steigen Abfall und Umweltverschmutzung an?

Hirsch-Tinks: Wir Sims erzeugen eine ungeheure Menge Abfall - jeden Tag, jede Stunde. Wenn es keinen Ort gibt, wo das Zeug hingepackt wird, und kein Transportsystem, mit dem es da hinkommt, bleibt es halt überall liegen, wo die Sims es hinwerfen. Und wie ungesund das sein kann, brauche ich Ihnen ja wohl nicht zu erläutern. Luftverschmutzung baut sich auf, wenn es zuviel Verkehr oder zuviel Schwerindustrie gibt.

FRAGE: Wie kann ich die Abfallmengen in meiner Stadt verringern?

Hirsch-Tinks: Nutzen Sie verschiedene Möglichkeiten, um Ihren Müll zu entsorgen. Das kann eine Deponie oder Müllverbrennungsanlage sein, ebensogut können Sie aber auch eine Ihrer Nachbarstädte dafür bezahlen, daß sie Ihnen den Müll abnimmt. Ein Recyclingcenter sorgt dafür, daß erst gar nicht so viel Abfall anfällt, den Sie entsorgen müssen.

FRAGE: Wie vermeide ich übermäßige Luftverschmutzung?

Hirsch-Tinks: Verringern Sie das Verkehrsaufkommen und die Anzahl umweltbelastender Industrieanlagen. Es hilft auch, wenn Sie viele Parks und Bäume in Ihrer Stadt anlegen, die die Luft ja auch zu einem gewissen Prozentsatz reinigen. Ich habe auch gehört, man forsche an einem Gebäude, das Schadstoffe aus der Luft filtern soll, aber das Projekt scheint noch nicht sehr weit gediehen zu sein.

DAS AMT FÜR ÖFFENTLICHE SICHERHEIT UND KATASTROPHENSCHUTZ

IHR BERATER FÜR ÖFFENTLICHE SICHERHEIT



Ali Ainspern, Berater für Öffentliche Sicherheit Ali Ainspern entschied sich bereits im zarten Alter von acht Jahren für eine Karriere beim Katastrophenschutz, als ein Feuer den Familienwohnsitz der Ainsperns vernichtete. Er schloß seine Ausbildung an der Polizei- und Feuerwehrakademie Brennenbüttel mit Auszeichnung ab. Seine Magisterarbeit über "Zusammenhänge zwischen krimineller Energie und Fußpilz bei Pyromanan" verschaffte ihm nicht nur internationale Anerkennung, sondern auch seinen ersten Job als Hofsärmter im Hochsicherheitsgefängnis Ichirwerda. Schon kurz darauf stieg er ins Sicherheitsmanagement um und kam als Nebeneinsteiger zurück in den Öffentlichen Dienst. Seine heutige Position verdankt er seinem kompromißlosen Sicherheitsbestreben und seinem hartnäckigen Kampf um ausreichende Finanzmittel für sein Ressort.

Das Amt für Öffentliche Sicherheit und Katastrophenschutz ist verantwortlich für den Feuer- und Polizeischutz der Stadt. Der Ressortleiter muß nicht nur die täglichen Geschäfte führen, sondern auch jederzeit bereit sein, auf Katastrophen zu reagieren.

Es gibt ein gewisses Minimum an Sicherheit und Komfort, das Sims einfach erwarten, wenn sie in eine Stadt ziehen. Wenn eine hohe Kriminalitätsrate sie zwingt, sich ängstlich in ihren vier Wänden zu verschanzen, oder niemand auf ihren Ruf nach der Feuerwehr reagiert, werden sie irgendwann einfach die Stadt verlassen. Andererseits hebt eine flächendeckende Polizei- und Feuerwehrpräsenz die Grundstückspreise in der Stadt, was wiederum die Sims glücklich und stolz macht.

Ihr Job ist es, dafür zu sorgen, daß alle Sims in der Stadt gut beschützt werden. Ich werde Sie schon darauf hinweisen, wenn das nicht der Fall ist.

WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DES BERATERS FÜR ÖFFENTLICHE SICHERHEIT

Polizei und Verbrechen

Kriminalität ist in jeder Stadt eine unvermeidliche Tatsache, aber sie kann und sollte auf ein Minimum reduziert werden. Eine hohe Verbrechensrate in der Nachbarschaft senkt den Wert für Grund und Boden und macht die rechtschaffenen Sims äußerst unglücklich.

Sie können der Kriminalität mit verschiedenen Methoden zu Leibe rücken. Erstens sollten Sie für einen angemessenen Polizeischutz in Ihrer Stadt sorgen. Zweitens sollten Sie Gebäude vermeiden, die Kriminelle anziehen, wie etwa Spielkasinos.

Polizeireviere

Polizeistationen gewähren Sicherheit innerhalb eines bestimmten Radius um die Station herum. Dieser Radius nennt sich "Revierbezirk". Die Größe eines Bezirks wächst mit der Höhe des Polizeietats. In den Bereichen, die nicht von einem Revier abgedeckt werden, können sich die Kriminellen frei bewegen. Sie sollten in allen strategisch wichtigen Gebieten der Stadt daher eine Polizeistation plazieren.

Die Höhe des Etats bestimmt nicht nur die Größe eines Reviers, sondern auch dessen Effektivität. Effektive Polizeiarbeit ist gleichbedeutend mit der Wahrscheinlichkeit, daß ein Krimineller, der ein Verbrechen in einem Bezirk begangen hat, auch wirklich gefaßt wird. In einem kleinen Radius rings um die Station ist die Effektivität am größten, während sie immer stärker abnimmt, je weiter man sich von der Station entfernt. Steigen die Ausgaben für die Polizei, dann steigt auch die Effektivität innerhalb des Bezirks.

Die Revierbezirke von Polizeistationen, die unmittelbar nebeneinander stehen, können sich durchaus überlappen. Die Effektivität in solchen Gebieten ist entsprechend hoch.

Verbrecher, die Ihre Untaten außerhalb der Revierbezirke der Polizei begehen, kommen ungestraft davon!

Die Polizei- und Verbrechenskarte zeigt Ihnen die Lage der einzelnen Stationen, die Effektivität der Bezirke und die Gebiete mit hoher Kriminalität. Anhand dieser Karte lassen sich die bestmöglichen Standorte für neue Stationen herausfinden.

Mit der Abfrage können Sie zudem feststellen, wie gut oder wie schlecht das jeweilige Revier arbeitet.



Gefängnisse

Gefängnisse sind Orte, wo verurteilte Straftäter für ihre Schuld gegenüber der Gesellschaft büßen müssen. Wenn Sie in Ihrer Stadt zuwenig Gefängnisse unterhalten, sieht sich die Polizei leider gezwungen, verhaftete Straftäter nach Feststellung der Personalien sofort wieder frei zu lassen. Gefängnisse müssen in ausreichender Zahl vorhanden sein, sonst sinkt die Effektivität der Polizei.

Die Sims wohnen übrigens nicht gerne in unmittelbarer Nachbarschaft einer Haftanstalt. Bauen Sie Ihre Gefängnisse also lieber nicht in der Nähe von Wohngebieten.

Die Kriminalitätsrate senken

Der beste Weg, die Kriminalität zu senken, ist der Bau neuer Polizeistationen und die Erhöhung des Polizeietats. Hilfreich ist auch die Errichtung von Gefängnissen, wenn sie gebraucht werden.

Ein hoher Grundstückswert geht mit niedriger Kriminalität Hand in Hand. Je mehr Sie Ihre Stadt zu einem liebens- und lebenswerten Ort ausbauen, desto weniger Verbrechen wird es geben.

Die Kriminalitätsrate läßt sich auch mit Hilfe einiger Verordnungen wirksam senken, allerdings sollten Sie die Folgekosten dieser Bestimmungen genau gegen die Kosten eines verbesserten Polizeischutzes abwägen. Und denken Sie daran, daß manche Verordnungen, wie einige Gebäude auch, die Kriminalitätsrate sogar erhöhen können.

Polizei einsetzen

Bei einem Notfall können Sie eine Polizeieinheit an jeden beliebigen Ort in der Stadt entsenden. Sie dürfen maximal soviel Einheiten entsenden, wie es Polizeistationen gibt (plus einer), mindestens jedoch eine Einheit (selbst wenn Sie kein einziges Polizeirevier gebaut haben).

Bei einem Notfall in einer Gegend mit ausreichendem Polizeischutz ist es eventuell gar nicht notwendig, zusätzliche Einsatzkräfte abzukommandieren. Gerade bei größeren Katastrophen aber sollten Sie es dennoch tun.

Wer eine Polizeieinheit abkommandieren möchte, der muß im NOTFALL-Menü lediglich auf den Button "Polizei einsetzen" klicken und danach einen beliebigen Ort innerhalb der Stadt anklicken. Die Beamten erscheinen unmittelbar danach und machen sich sofort an die Arbeit. Anhand eines Warnpylons sind Sie immer über den Aufenthaltsort der abkommandierten Einheit informiert.

Feuer

Brände entstehen zufällig, aber die Bekämpfung und Vorsorge sollte systematisch erfolgen. Wenn Sie Feuerwachen an strategisch wichtigen Stellen plaziert haben, können Sie sicher sein, für die Lösung des Problems alles getan zu haben, so daß Sie nicht persönlich intervenieren müssen.

Gerät ein Brand aber einmal so außer Kontrolle, daß Sie selbst eingreifen müssen, können Sie Feuerwehrleute zum Brandherd entsenden. Eine weitere Maßnahme wäre die Planierung von Gebieten rund um den Brandherd, um das Feuer so unter Kontrolle zu halten. Was Sie aber nicht tun können, ist die "Katastrophen"-Option ausschalten, nachdem ein Brand bereits ausgebrochen ist.



Brandschutz

Jede Feuerwache bietet dem umliegenden Gebiet einen gewissen Brandschutz. Die Größe dieses Gebiets steigt mit der Erhöhung des Feuerwehretats, jedenfalls bis zu einer gewissen Grenze. Auch wenn der Ausbruch eines Brandes in einem geschützten Bereich ebenso wahrscheinlich ist wie in einem ungeschützten, so sinkt doch in der Nähe einer Feuerwache die Wahrscheinlichkeit, daß es zu größeren Schäden kommt, denn die Feuerwehrleute sind sofort an Ort und Stelle.

Die Höhe des Etats berührt nicht nur die Größe der Brandschutzzone, sondern beeinflußt auch die Effektivität der Feuerwehrleute innerhalb einer solchen Schutzzone. Unter Effektivität wird die Wahrscheinlichkeit verstanden, daß ein Feuer in einer Schutzzone gelöscht wird, bevor es zu nennenswerten Schäden kommt. In unmittelbarer Nähe der Wache ist die Effektivität am größten, während sie immer stärker abnimmt, je weiter man sich von der Wache entfernt. Steigen die Ausgaben für die Feuerwehr, dann steigt auch die Effektivität innerhalb des Reviers.

Die Einsatzgebiete von Feuerwachen, die unmittelbar nebeneinander stehen, können sich durchaus überlappen. Die Effektivität in solchen doppelt geschützten Gebieten ist entsprechend hoch.

Der Brandgefahrenkarte können Sie die Lage der Feuerwachen und die Größe ihrer Einsatzbereiche entnehmen. Außerdem werden die Gebiete mit hoher Brandgefahr angezeigt. Verwenden Sie diese Karte, um den bestmöglichen Standort für neue Feuerwachen herauszufinden.

Feuerwehr einsetzen

Bei einem Notfall können Sie Löschzüge an jeden beliebigen Ort in der Stadt entsenden. Sie können maximal soviel Einheiten abkommandieren, wie es Brandwachen gibt (plus eine), mindestens jedoch eine Einheit (selbst wenn Sie keine einzige Feuerwache gebaut haben).

Bei einem Notfall in einer Gegend mit ausreichendem Brandschutz ist es unter Umständen gar nicht notwendig, zusätzliche Einsatzkräfte abzukommandieren. Gerade bei größeren Katastrophen aber sollten Sie es dennoch tun. Bis zu einem gewissen Grad können Feuerwehrleute immer helfen, egal um welche Katastrophe es sich handelt. Natürlich sind sie bei Bränden am effektivsten, während Ihnen die Befriedung von Aufständen weniger liegt.

Wer einen Löschzug abkommandieren möchte, der muß im NOTFALL-Menü lediglich auf den Knopf "Feuerwehr einsetzen" drücken und danach einen beliebigen Ort innerhalb der Stadt anklicken. Die Beamten erscheinen unmittelbar danach und machen sich sofort an die Arbeit. Anhand eines Warnpylons sind Sie immer über den Aufenthaltsort der abkommandierten Einheit informiert.

Brandgefahr

Die Brennbarkeit gibt an, wie leicht ein Gegenstand Feuer fangen kann. Alle Gebäude Ihrer Stadt besitzen eine Bewertung ihrer Brandgefahr, die Sie überprüfen können, wenn Sie das Gebäude abfragen. Je höher dieser Wert, desto größer die Wahrscheinlichkeit, daß das Gebäude vernichtet wird, sollte eine Brand ausbrechen.

Die effektivste Methode, die Brennbarkeit eines Gebäudes zu reduzieren, ist eine ausreichende Bewässerung. Für eine richtige Wasserversorgung darf ein Gebäude nicht weiter als sieben Felder von einer Wasserleitung entfernt liegen. Versuchen Sie, alle Ihre Bauwerke an die Wasserversorgung anzuschließen. Die Wahrscheinlichkeit eines Brandschadens sinkt dann beträchtlich.

Zudem gibt es einige Verordnungen, die das allgemeine Brandrisiko in Ihrer Stadt reduzieren können.

Katastrophen

Katastrophen vorhersagen

Katastrophen schlagen wahllos und zufällig zu. Aber behalten Sie den Ticker im Auge, er informiert Sie manchmal schon im voraus über bevorstehende Katastrophen.

Die Frühwarnsirene

Auch wenn man nur das Beste erhofft, sollte man immer auf das Schlimmste gefaßt sein, besonders dann, wenn es sich dabei um einen Wirbelsturm oder einen Angriff durch Außerirdische handelt. Wenn Sie die Sims von der Straße weg in schützende Räume befördern, bevor es zu einer Katastrophe kommt, fallen die Schäden weit geringer aus. Aktivieren Sie die Frühwarnsirene, dann werden die Sims Ihrer Warnung Beachtung schenken und Schutz suchen.

Sie sind der Einzige, dem der Umgang mit dieser Sirene gestattet ist. Mißbrauchen Sie dieses Privileg nicht. Sollten Sie die Sirene ohne Grund aktivieren, werden die Sims zunehmend an Ihnen zweifeln und möglicherweise nicht mehr reagieren, wenn wirklich Gefahr im Verzuge ist. Gehen Sie also vorsichtig damit um.

Wenn die Katastrophe eintritt

Feuer und Aufstände sind die einzigen Katastrophen, bei denen es überhaupt einen Unterschied macht, ob Sie Feuerwehr und Polizei losschicken oder nicht. Es spielt etwa überhaupt keine Rolle, wieviele Polizisten Sie zu einem Erdbeben oder einem Alienangriff schicken, wenn das Desaster erst einmal eingetreten ist. Obwohl die Folgen geringer ausfallen, wenn Sie zuvor die Frühwarnsirenen eingeschaltet haben.

Wenn Sie, aus welchem Grund auch immer, wollen, daß sich eine Katastrophe ereignet, klicken Sie auf die Option "KATASTROPHE AUSLÖSEN" und suchen Sie sich Ihre Lieblingsverheerungen aus.

FRAGESTUNDE MIT DEM BERATER FÜR ÖFFENTLICHE SICHERHEIT

FRAGE: Wie senke ich die Verbrechensrate?

Ainspern: Zu den Möglichkeiten, die Verbrechensrate zu senken, gehört neben Verordnungen wie einem Bürgerwehrerlaß vor allem der Bau von Polizeiwachen und Gefängnissen. Achten Sie darauf, daß Sie Ihre Polizeireviere möglichst breit über die ganze Stadt verteilen. Die Datenkarten helfen Ihnen dabei, die optimalen Standorte zu finden.

FRAGE: Was ist mit Brandschutz?

Ainspern: Auch hier dreht sich alles darum, eine ausreichende Zahl von Feuerwachen möglichst intelligent anzudordnen und ihnen immer genug Geld zuzuweisen. Sie können immer auf der Brandschutzkarte nachsehen, welche Bereiche geschützt sind und welche nicht. Natürlich ist es auch sinnvoll, Verordnungen zu erlassen, die die Brandgefahr senken.

FRAGE: Na gut, was passiert denn nun bei so einer Katastrophe?

Ainspern: Das kommt ganz auf die Katastrophe an. Der Trick bei der Sache ist, sich zu überlegen, was für eine Katastrophe da passiert, und dann zu entscheiden, welche Schutztruppen am schnellsten mit diesem Problem fertig werden könnten. Nehmen wir beispielsweise ein Feuer. Das erste, was Sie tun sollten, ist, die Feuerwehr loszujagen, damit sie den Brand eindämmt. Wenn Sie in einer Wache nicht genug Arbeitskräfte haben, nehmen Sie halt die anderen zu Hilfe. Wenn Sie andererseits völlig unvorbereitet sind und aus irgendeinem Grund weder Polizei noch Feuerwehr in Ihrer Stadt haben, spielen Sie Nero und schauen Sie zu, wie Ihre Stadt langsam abfackelt ...

FRAGE: Ein Feuer ist ausgebrochen, aber ich konnte nur ein einziges Feuerwehrauto einsetzen.

Ainspern: Und zwar, weil Sie keine einzige Feuerwache gebaut hatten und daher auf Ihre Freiwillige Feuerwehr angewiesen waren. Sie können schließlich nur das einsetzen, was Sie haben. Für jede Feuerwache bekommen Sie einen Löschzug, den Sie einsetzen können, plus Ihre Freiwillige Feuerwehr.

DAS RESSORT GESUNDHEIT, ERZIEHUNG UND STIMMUNG IHRE BERATERIN FÜR GESUNDHEIT, ERZIEHUNG UND STIMMUNG



Sonja Netsain, Beraterin für Gesundheit, Erziehung und Stimmung Sonja Netsain wollte nicht den traditionellen, akademischen Weg einschlagen und vermittelte sich ihre ersten Kenntnisse durch ein zweisemestriges Radio-Fernstudium der Medizin und Erziehungswissenschaften, das sie aber bereits vorzeitig abbrach. Als Praktikantin in der Poststelle des Husteberger Sozialamtes lernte sie ihren Job "von der Pike auf", bevor sie sich für den Gehobenen Dienst bewarb und angenommen wurde. Vor zehn Jahren gründete sie mit einigen Gesinnungsgenossen die "Paradiesvogel"-Bewegung, die von der These ausgeht, daß Städte eine eigene Intelligenz entwickeln und somit lebende Wesen darstellen. Vor zwei Jahren trat sie aus der Bewegung wieder aus und konzentrierte sich ganz auf eine Karriere im Bereich Soziale Dienste. Dank ihres großen Engagements und ihrer natürlichen Sensibilität für die vom Leben Benachteiligten ist ihr Rat in Fragen der Sozialfürsorge in der ganzen SimRepublik gefragt.

Das Ressort Gesundheit, Erziehung und Stimmung (GE&S) konzentriert sich auf die Lebensqualität der Sims. Der gesundheitliche Aspekt befaßt sich auch damit, wie lange ein Sim im Durchschnitt lebt, und natürlich, daß er es in guter körperlicher Verfassung tut. Das Unterressort Bildung kümmert sich darum, daß die Sims die Schulbildung bekommen, die sie wollen und brauchen. Der Aspekt Stimmung schließlich befaßt sich mit der generellen Zufriedenheit der Sims.

Ihre Sims bei Laune zu halten ist ein harter Job, aber wenn die Bevölkerung mit Ihrer Arbeit zufrieden ist, schenkt sie Ihnen vielleicht ganz besondere Gebäude als kleines Dankeschön. Ich werde alles in meiner Macht Stehende tun, um Ihnen zu helfen. Da ich ja auch in dieser Stadt wohne, helfe ich mir damit ja quasi selber.

WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH DER GE&S-BERATERIN

Gesunde Sims leben länger

Eine stabile Gesundheit verheit ein langes Leben, und das freut die Sims. Der Durchschnitts-Sim in einer Durchschnittsstadt kann sich auf eine Lebenserwartung von 59 Jahren freuen. Aber wer will schon durchschnittlich sein? Wenn Sie sich etwas um das Gesundheitswesen in Ihrer Stadt kümmern, können Sie die Lebenserwartung der Sims auf 90 Jahre hochschrauben.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt dabei in einer flächendeckenden Versorgung mit Krankenhäusern. Sie müssen leicht zu erreichen und vor allem ausreichend mit Geld versorgt sein.

Die Bedeutung eines angemessenen Gesundheitsets kann kaum überbewertet werden. Zu wenig Geld im Haushalt der Krankenhäuser bedeutet zu wenige Pfleger, Ärzte und Krankenschwestern, also eine schlechtere Krankenpflege. Kranke und verletzte Sims bekommen kein Bett im Krankenhaus, weil es nicht genug gibt. Alle Anfragen nach Behandlung durch Spezialisten werden einfach abgelehnt. Schon bald sinkt das Gesundheitsniveau der Stadt. Lassen Sie den Etat längere Zeit im Keller, schaden Sie nicht nur der Gesundheit der Sims, Sie provozieren auch einen Streik des Pflegepersonals. Dadurch würde das Gesundheitsniveau noch stärker absacken.

Unglücklicherweise steht dieses Niveau ohnehin ständig unter Druck, wenn Luft oder Wasser verschmutzt sind, und zwar ohne Rücksicht auf die Anzahl und den finanziellen Zustand der Krankenhäuser. Um die Lebenserwartung der Sims nennenswert anzuheben,

müssen Sie die Umweltverschmutzung in den Griff bekommen. Und schließlich können natürlich gesundheitsfördernde Verordnungen auch noch wie eine Vitaminspritz für Ihre Stadt wirken.

Wie Sims lernen

Junge Sims sind wie Schwämme, sie lernen, ja saugen förmlich alles auf, was man ihnen vorsetzt. Merkwürdigerweise lernen sie am besten, wenn sie an kleinen hölzernen Tischen in engen stickigen Klassenzimmern hocken. Doch die nahezu unheimliche Fähigkeit, etwas zu lernen, verflüchtigt sich mit der Zeit. Im Alter von etwa 22 Jahren haben sie alles gelernt, was sie in ihrem Leben lernen werden. Traurig, aber wahr: Erwachsene Sims müssen hart an sich arbeiten, wenn sie den Wissensstand ihrer Jugend zumindest beibehalten wollen. Sie benötigen Einrichtungen wie Bibliotheken und Museen, um sich geistig fit zu halten.

Ich bin unheimisch intelligent: Bildung

Das Bildungsniveau bestimmt über das Potential, das in einer Stadt steckt. High-Tech-Industrien siedeln sich nur in Städten an, die über ein entsprechendes Reservoir an gebildeten Mitarbeitern verfügen. Ein hohes Bildungsniveau ist daher gleichbedeutend mit weniger Umweltverschmutzung, weniger Kriminalität und glücklicheren Sims.

Wenn Sie das Bildungsniveau in Ihrer Stadt erhöhen wollen, dann sollten Sie sich auf die Erziehung der Kinder konzentrieren. Bauen Sie genügend Schulen und Gymnasien, so daß jeder junge Sim einen Ort hat, wo er lernen kann. Und ein hoher Bildungsquotient bei den Kids verbessert schließlich den Durchschnitt der ganzen Bevölkerung.

Gute Schulen kosten Geld. Zuwenig Geld bedeutet zuwenig Lehrer und zuwenig Lehrmaterial; unter solchen Umständen kann man nicht einmal eine durchschnittliche Bildung an die Jugend weitergeben. Bleibt der Bildungsetat über einen längeren Zeitraum sehr niedrig, dann gehen die Lehrer auf die Straße und streiken. Dieser Ausfall und das minimale Lehrangebot werden die Jugendlichen in ihrer ganzen Entwicklung zurückwerfen. Vernachlässigen Sie nicht das Bildungsbedürfnis der Erwachsenen. Zwar können sie den durchschnittlichen Bildungsquotienten nicht anheben, aber dafür können sie ihn ganz sicher runterziehen. Bauen Sie Museen und Bibliotheken, um den natürlichen Wissensrückgang bei Erwachsenen aufzuhalten und das Bildungsniveau auf hohem Stand zu halten.

Ich fühl' mich sauwohl hier: Die Stimmung

Der Schlüssel zur Glückseligkeit der Sims ist schwer zu finden. Die Sims (ein Menschenschlag, der in der Kunst des Meckerns sehr geübt ist) bewundern denjenigen, der sein eigenes Streben nach Glück zurückstellt hinter der Aufgabe, für das Wohlbefinden der ganzen Stadt zu sorgen, für eine zufriedene Stimmung. Wie unsichtbare Vibrationen durchdringen die Stimmungswellen die ganze Stadt und beeinflussen das Leben aller Sims dort.

Die Stimmung in einer Stadt hängt von vielen Faktoren ab. Sie können sie heben, indem Sie Bildungs- und Gesundheitswerte auf einem hohen Niveau halten. Auch eine prosperierende Wirtschaft sowie die Präsenz begehrter Einrichtungen wie Parks oder Zoos können die Stimmung heben. Häufig ist die Stimmung auch an den Wert von Grund und Boden gekoppelt: Je höher die Stimmung, desto höher ist der Wert. Umweltverschmutzung, Kriminalität, Verkehr, hohe Steuersätze und die Anwesenheit unbeliebter Gebäude wie Deponien und Gefängnisse können die Stimmung absinken lassen.

Eine Stadt mit einer guten Stimmung ist ein Zuhause für glückliche Sims, und glückliche Sims haben ihren Bürgermeister gerne, unterstützen ihn und bringen manchmal sogar Geschenke vorbei.

Jeder Stadtteil hat seinen eigenen Wert für die Stimmung. Schauen Sie sich die Datenkarte "Stimmung" an, um zu sehen, welche Gegenden am glücklichsten sind und welche eher trübsinnig vor sich hin vegetieren.

Datenkarten und Schaubilder des Gesundheitsressorts

Bestimmte Datenkarten und Schaubilder geben Ihnen einen guten Überblick über die Lage bei der Gesundheit, Bildung und Stimmung Ihrer Stadt. Am hilfreichsten sind natürlich die folgenden:

- Schaubild Gesundheit
- Schaubild Bildung
- Karte Stimmung
- Zustimmungsrate - hier wird die allgemeine Stimmung in Ihrer Stadt dargestellt, was auch die Zustimmung für Sie als Bürgermeister beeinflußt.

Um sich diese Karten und Schaubilder anzusehen, klicken sie auf "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugeiste und wählen "Daten ansehen" aus den angebotenen Optionen aus.

Eine weitere gute Informationsquelle ist das Werkzeug "Abfragen". Klicken sie auch hierzu auf "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugeiste, und wählen Sie "Abfragen". Anschließend klicken Sie auf Ihre Krankenhäuser und Schulen, um sich deren aktuelle Kapazität anzusehen.

FRAGESTUNDE MIT DER GE&S-BERATERIN

FRAGE: Was macht die Gesundheit einer Stadt aus?

Netsain: Es geht dabei natürlich um die Gesundheit der Sims in dieser Stadt. Niedrige Werte bei Abfall und Umweltverschmutzung halten die Leute generell bei besserer Gesundheit, aber der Bau und Unterhalt von Krankenhäusern ist trotzdem absolut unverzichtbar. Allerdings ist ein Krankenhaus nur so gut, wie der Etat es erlaubt.

FRAGE: Warum ist es wichtig, daß meine Sims gesund sind?

Netsain: Wenn Sims gesund sind, leben sie ein langes, glückliches Leben. Mal ganz abgesehen von der Tatsache, daß sie dadurch länger nützliche Sachen für die ganze Gemeinschaft herstellen können.

FRAGE: Wieviele Krankenhäuser brauche ich denn so in meiner Stadt?

Netsain: Die Anzahl der Krankenhäuser hängt davon ab, wieviele Sims es in Ihrer Stadt gibt. Jedes Krankenhaus kann nur eine begrenzte Zahl von Patienten aufnehmen. Und es genügt nicht, einfach eine Menge Krankenhäuser zu bauen, jedes davon braucht auch einen angemessenen Etat, um die Gesundheit der Sims zu gewährleisten. Fragen Sie öfters mal die Effektivität Ihrer Krankenhäuser ab: Gute Noten sprechen dafür, daß die Patienten gut versorgt werden und lange leben, schlechte Noten bedeuten, daß Sie entweder einen höheren Gesundheitsetat oder mehr Krankenhäuser benötigen.

FRAGE: Was kümmert mich denn der Bildungsstand meiner Bevölkerung?

Netsain: Eine solide Bildung für einen einzelnen Sim kann der ganzen SimRepublik zugute kommen. Denn ein einziger Sims genügt, um die nächste Stufe der High-Tech-Industrie zu erfinden, die die ganze Welt revolutioniert! Außerdem, wenn Sie nur Sims für die Arbeit im Kohlebergwerk ausbilden, bleibt Ihre ganze Stadt eine einzige Räucherkammer, und das schlägt auf die Gesundheit. Eine Stadt mit einem erwiesenermaßen höheren Bildungsstandard zieht auch Zuwanderer aus anderen Städten an.

FRAGE: Woher weiß ich, wann ich genug Grundschulen und Gymnasien gebaut habe?

Netsain: Die Anzahl der Grundschulen und Gymnasien hängt davon ab, wieviele Sims im entsprechenden schulpflichtigen Alter es in Ihrer Stadt gibt. Jede Schule kann nur eine begrenzte Zahl von Kindern unterrichten. Allerdings reicht es auch nicht aus, einfach eine

Unmenge Schulhäuser aus dem Boden zu stampfen - jedes davon braucht auch einen angemessenen Etat, um seinen Lehrauftrag erfüllen zu können. Fragen Sie öfters mal die Effektivität Ihrer Schulen ab. Gute Noten sprechen dafür, daß die SimKids genug Wissen vermittelt bekommen. Schlechte Noten bedeuten, daß Sie entweder einen höheren Bildungsetat oder mehr Schulen benötigen.

FRAGE: Was bedeutet "Stimmung"?

Netsain: Die Stimmung zeigt, wie sich eine Stadt fühlt. Wenn alle glücklich sind, daß sie hier sein dürfen, warum auch immer, dann ist die Stimmung gut, und das merkt man, wenn man einfach mal durch die Stadt geht. Wenn sich viele Leute mies fühlen, dann fühlt sich irgendwie alles andere auch mies und muffig an.

FRAGE: Wie kann ich die Stimmung verbessern?

Netsain: Sie brauchen nur dafür zu sorgen, daß sich Ihre Sims wohlfühlen. Dazu gibt es viele Möglichkeiten, vom Bau eines Stadions bis zu einer Verordnung, die die Benzinpreise senkt. Je gesünder die Gegend und je mehr Möglichkeiten Sie den Sims bieten, sich nach der Arbeit zu entspannen, desto besser die allgemeine Laune.

DAS VERSORGUNGSAMT **IHR VERSORGUNGSBERATER**



Kain Rosst, Versorgungsberater Dipl.-Ing. Kain Rosst wurde von seinen Kommilitonen drei Semester in Folge zum "Wahrscheinlich Größten Versager Im Geschäftsleben" gewählt. Er baute seinen Abschluß im Fach "Rohrverlegung und Kabelkunde" mit der Note Summa Cum Lausig, bevor er durch familiäre Beziehungen eine Planstelle als Durchflußweiteninspekteur beim Städtischen Entwässerungsamt der Gemeinde Gefällbach besetzen konnte. Kains Fähigkeit, komplexe Leitungssysteme zu verstehen und gleichzeitig alle größeren Entscheidungen auf andere abzuwälzen, sicherte seinen stetigen Aufstieg auf der Karriereleiter des Öffentlichen Dienstes. In seiner jetzigen Position als Ihr Versorgungsberater versieht er seinen Dienst mit großer Loyalität und liefert Informationen, die er in seiner jahrelangen Praxis aus erster Hand (in besonders schweren Fällen sogar aus beiden) schöpfen konnte.

Die Versorgung Ihrer Stadt mit Wasser und Strom ist das Hauptanliegen dieser Behörde. So einfach ist das. Alles, worum Sie sich kümmern müssen, ist ein Leitungsnetz, an das alle Baugebiete angeschlossen sind. Genauer gesagt sind es zwei Netze - Strom- und Wasserleitungen - und beide sind wichtig.

Eine Stadt ohne Strom zieht keine Bewohner an - warum auch? Wenn irgendein Gebäude oder gar ein ganzes Gebiet von der Stromversorgung abgeschnitten wird, ziehen die Bewohner nach einiger Zeit aus. Sie sind sehr empfindlich, wenn es um ihre Elektrizität geht. Beim Trinkwasser meckern sie auch, wenn man es ihnen vorenthält, aber sie reagieren nicht ganz so heftig wie beim Stromausfall.

Die Versorgung zu allen Zeiten aufrecht zu erhalten kann manchmal etwas knifflig sein, aber wenn Sie Fragen haben, können Sie sich ja jederzeit an mich wenden.

WERKZEUGE UND ZUSTÄNDIGKEITSBEREICH **DES VERSORGUNGSBERATERS**

Wer braucht Strom?

Alle Baugebiete brauchen elektrische Energie, um sich weiterzuentwickeln. Kraftwerke produzieren Strom, aber dieser Strom muß ja auch irgendwie zu den Häusern gelangen, in denen er gebraucht wird. Sie sehen ja sofort, wenn ein Gebäude keinen Strom hat, weil dann dieser kleine Blitz  darüber aufblinkt.

Volle Energie: Die Stromversorgung

Kraftwerke produzieren Strom, und Hochspannungsleitung liefern sie zu Ihren Baugebieten. Aufgrund der hervorragenden Arbeit Ihrer Bauingenieure aber können Sie es sich meist schenken, solche Überlandleitungen überhaupt zu legen. Baugebiete und Gebäude verfügen bereits über fertige Verteilerleitungen und Anschlüsse für Nachbarfelder. Jedes erschlossene Gebiet oder Gebäude, das nicht mehr als zwei Felder von einem mit Strom versorgten Feld entfernt liegt, bekommt automatisch auch Strom. Eine Verbindung etwa über Straßen hinweg ist nicht notwendig. Das funktioniert solange, wie der Strom zu einem erschlossenen Feld oder Gebäude fließt.

Wer seine Baugebiete mit Bedacht erschließt, dem wird es nicht schwer fallen, eine Energiekette zu produzieren und damit eine ganze Stadt mit Energie zu versorgen, ohne auch nur ein einziges Stromkabel verlegt zu haben! Nur wenn mehr als zwei Felder zu überbrücken sind, brauchen Sie eine Überlandleitung.

In einigen Fällen kann die Verlegung von Versorgungsleitungen doch die bessere Alternative sein. Etwa, wenn Sie ein Kraftwerk in einem unerschlossenen Baugebiet weit außerhalb der Stadt plazieren. Möglicherweise sind nun nicht genügend erschlossene Felder vorhanden, um den Strom dorthin zu transportieren, wo er gebraucht wird. In einem solchen Fall müssen Sie Leitungen verlegen, um die Energie in die Baugebiete weiterleiten zu können. Stromleitungen erlauben es Ihnen, unerwünschte, weil umweltverpestende Kraftwerke weit weg von den florierenden Baugebieten zu platzieren.

Hochspannungsleitungen

Hochspannungsleitungen übertragen Energie über erschlossene oder unerschlossene Felder hinweg und über jede beliebige Distanz. Stromleitungen müssen an einem Kraftwerk beginnen oder an einer mit Strom versorgten Gegend der Stadt, und können auf jedem beliebigen Feld enden, das Strom braucht. Die Energie wird durch die Leitungen an den Endpunkt geleitet - entlang des Leitungsweges strahlt der Strom außerdem zwei Felder weit aus.

Die Leitungen können die meisten Geländeformen überqueren, große Wasserflächen eingeschlossen. Wenn das Gelände jedoch zu gebirgig wird, müssen Sie nach einem anderen Weg suchen.

Kraftwerke

SimCity 3000 bietet Ihnen neun verschiedene Kraftwerksarten, die Sie bauen können, sobald sie erfunden worden sind.

Jedes Kraftwerk hat seinen eigenen Preis, eine eigene Maximallistung und verpestet die Luft in unterschiedlichem Ausmaß. Sie müssen entscheiden, welches Kraftwerk am besten in Ihre Stadt paßt. Manchmal ist es die Extra-Simmentaler wert, die eine weniger umweltbelastende Anlage kostet, ein andermal haben Sie keine Wahl und müssen Ihren Sims die Rußwolken zumuten.

Mit zunehmendem Alter läßt die Leistungsausbeute der Kraftwerke nach. Stadtteile, die ihren Strom aus alten Kraftwerken beziehen, erleben immer häufigere Stromausfälle. Fragen Sie die Kraftwerke regelmäßig ab, um die momentane und maximale Leistung zu vergleichen.

Denn Überlastung zerstört Ihre Kraftwerke. Lassen Sie sie eine Weile bei voller Kapazität laufen und Sie dürfen sich auf massive Stromausfälle freuen. Tun Sie das über Monate hinweg, wird Ihnen auch das robusteste Kraftwerk um die Ohren fliegen.

Stromausfälle

Die meisten Stromausfälle ereignen sich, wenn ein Kraftwerk den Bedarf des Gebiets, das es beliebt, nicht mehr decken kann. Die Energie breite sich so weit wie möglich vom Kraftwerk aus, kommt dann zum Erliegen und kann die am weitesten entfernten Gebäude nicht mehr mit Strom versorgen.

Ein Stromausfall kann aber auch durch eine "Unterbrechung" des Leitungsnetzes verursacht werden. Vielleicht wurde eine Stromleitung zerstört, oder der Leitungsweg wurde durch die Freigabe eines ehemaligen Baugebietes unterbrochen. Möglicherweise ist aber auch ein mit Strom beliebtes Gebäude zerstört worden.

Volles Rohr: Die Wasserversorgung

Sims brauchen Wasser. Baugebiete, die nicht an die Wasserversorgung angeschlossen sind, werden sich nie voll entwickeln können und sind anfällig für Brandkatastrophen. Wird ein entwickeltes Baugebiet für längere Zeit von der Wasserzufuhr abgeschnitten, werden die Sims Ihre Siebensachen packen und gehen. Man kann auf den ersten Blick nicht immer erkennen, ob ein Feld an die Wasserversorgung angeschlossen ist oder nicht. Eine geringe (oder gar keine) Weiterentwicklung könnte ein Indiz sein. Die sicherste Methode ist es, das Feld abzufragen, oder aber gleich in den unterirdischen Modus zu wechseln, wo Sie die Wasserleitungen an ihrer wunderschönen blauen Farbe leicht erkennen können.

Die verschiedenen Arten, Wasser zu fördern

Auch wenn Sie über natürliche Wasservorkommen wie Flüsse oder Seen in Ihrer Stadt verfügen - Sie müssen Pumpen bauen, um das Wasser aus einem solchen Reservoir zu fördern, und ein Rohrleitungsnetz verlegen, um das kühle Nass zu ihren Sims zu transportieren. Es gibt drei verschiedene Wasserquellen in der Stadt und, nicht weiter verwunderlich, drei Sorten von Pumpen.

Bei allen drei Arten von Förderanlagen lässt im Laufe der Zeit die Kapazität nach. Überprüfen Sie regelmäßig die Wasserversorgung in der unterirdischen Stadtansicht. Wenn früher versorgte Gebiete plötzlich ohne Wasser dastehen, fragen Sie die zuständigen Förderanlagen ab. Vielleicht müssen sie ja ersetzt werden.

Pumpstationen

Normale Pumpstationen pumpen das Wasser aus Süßwasserseen und Flüssen. Wie alle Pumpen benötigen sie Strom. Pumpstationen können jedoch weit mehr Wasser fördern als alle anderen Pumpen. Sie müssen sehr nahe an eine Trinkwasserquelle gebaut werden, sonst verweigern sie ihren Dienst. Achten Sie immer auch auf den Verschmutzungsgrad des Wassers. Eine hohe Verschmutzung beeinträchtigt die Effizienz der Pumpstationen.

Wassertürme

Wassertürme zapfen das kühle Nass aus verborgenen unterirdischen Quellen. Diese Quellen gibt es nahezu überall, daher können Wassertürme auch an jeder beliebigen Stelle gebaut werden. Der Nachteil der Türme: Die Fördermenge ist relativ gering. Wasserverschmutzung kann diese geringe Kapazitäten noch weiter reduzieren.

Meerwasser-Entsalzungsanlagen

Meerwasser-Entsalzungsanlagen fördern Meerwasser und wandeln es in Trinkwasser um. Sie erledigen ihre Aufgabe im Prinzip ausgezeichnet, haben aber mit einigen potentiellen Problemen zu kämpfen. Natürlich müssen sie an der Meeresküste gebaut werden, wenn sie irgendeinen Zweck erfüllen sollen. Sie sind weniger effektiv als Pumpstationen und die geringere Effektivität kann durch Wasserverschmutzung weiter herabgesetzt werden. Die Bundesverwaltungsstelle für Anachronismen verbietet ausdrücklich, Meerwasser-Entsalzungsanlagen einzusetzen, bevor sie erfunden sind.

Wasserleitungen

Wasser wird durch Rohrleitungen gepumpt, die es zu den Gebieten bringen, in denen es gebraucht wird. Sagen Sie es den Sims bitte nicht weiter, aber dieselben Rohre bringen auch die Abwasser zurück zur Wasserquelle.

Die Leitungen versorgen alle Felder mit Wasser, die nicht weiter als sieben Felder von einer solchen wasserführenden Rohrleitung entfernt sind. Im Gegensatz zur Energieübertragung fungieren bewässerte Felder nicht als Relaisstation. Ein Feld wird nur dann mit Wasser versorgt werden, wenn sich eine Wasserleitung in sieben Feldern Umkreis befindet. Ein anderes, bewässertes Feld in diesem Umkreis genügt dafür nicht.

Um Ihre Sims an die Wasserversorgung anzuschließen, müssen Sie Rohrleitungen von einer Pumpe in die Stadt verlegen und unterhalb der Baugebiete ein Rohrleitungsnetz aufbauen. Für eine flächendeckende Versorgung sollten diese Rohrleitungen nicht mehr als zwölf Felder voneinander entfernt verlaufen.

Wenn Sie WASSERLEITUNGEN aus der Werkzeugeiste wählen, schaltet das Spiel automatisch vom Stadtmodus zur unterirdischen Ansicht. Die Farben in dieser Darstellung verraten Ihnen, was Sie über der Erde an dieser Stelle sehen würden. Braun steht für freie Flächen (ganz dunkles Braun bedeutet, dass Sie dort nichts bauen können), grau weist auf oberirdische Straßen hin, nicht erschlossene Baugebiete sind dunkelorange, besiedeltes Bauland hellorange. Während Sie erfolgreich Rohrleitungen legen, färben sich die versorgten Gebiete blau. Wenn die Leitungen hingegen kein Wasser fördern, bleibt die Umgebung orange. Außerdem sind die verschiedenen Komponenten der wasserführenden Anlagen zu sehen - alle Anschlüsse können daher leicht vorgenommen werden.

Probleme bei der Wasserversorgung

Eine Wasserpumpe kann nur eine begrenzte Menge Wasser pro Monat fördern. Das Wasser fließt durch das Rohrleitungsnetz in die Stadt, bis das Wasservorkommen erschöpft ist. Auch wenn Ihre Felder mit Rohrleitungen versorgt sind - sind Ihre Pumpen nicht in der Lage, genug Wasser durch die Leitungen zu pumpen, werden einige Gebiete nicht soviel Wasser erhalten, wie sie eigentlich benötigen. Bauen Sie mehr Pumpen und verbinden Sie diese mit dem Rohrleitungsnetz, um den Wasserdurchfluss zu verbessern.

Die Aufbereitung von Schmutzwasser

Verschmutztes Wasser kann die wasserführenden Anlagen verstopfen. Pumpen arbeiten mit verminderter Effizienz, wenn sie verschmutztes Wasser fördern sollen. Sie können zwar mehr Pumpen bauen, um die Versorgung kurzfristig zu erhöhen, aber vergessen Sie nicht, etwas gegen die Wasserverschmutzung zu tun.

Wasseraufbereitungsanlagen

Ein Weg, der allgegenwärtigen Verschmutzung Herr zu werden, ist der Bau von Wasseraufbereitungsanlagen. Sie müssen über Rohrleitungen mit dem Wassernetz verbunden sein, um effektiv arbeiten zu können. Auch hier läßt im Laufe der Zeit die Wirksamkeit nach. Überprüfen Sie regelmäßig die Kapazität der Anlagen.

Verordnungen

Wenn die Wasserverschmutzung in Ihrer Stadt überhand genommen hat (aber auch, wenn Sie es erst gar nicht so weit kommen lassen wollen), sollten Sie die Verabschiedung von Wasserschutzverordnungen ins Auge fassen. Die kosten zwar Geld, sind aber wirksam.

Geschäfte mit Nachbarstädten

Von Zeit zu Zeit werden die Bürgermeister anderer Städte auf Sie zukommen, und Ihnen Geschäfte mit Wasser oder Strom anbieten. Entweder wollen sie eins von beidem kaufen oder verkaufen. Ein solcher Handel ist aber nur möglich, wenn es eine Verbindungsleitung zur Nachbarstadt gibt. Der Wasserhandel setzt eine Rohrleitung zum Nachbarn voraus, der Stromhandel eine Überlandleitung. Wenn Sie Wasserrohre oder Stromkabel bis zur Stadtgrenze verlegen, helfen Ihnen Ihre Bauingenieure, einen Anschluß zur Nachbarstadt herzustellen. Wenn Sie schon einen Handelsvertrag angeschlossen haben, klicken Sie auf die Option "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugleiste und öffnen das Infowinster "Nachbarn".

Sie können Wasser- und Stromanschlüsse zu allen Nachbarn auf dem Festland machen. Sie können allerdings niemals eine solche Leitung über eine Wasserfläche hinweg verlegen; wenn Ihre Stadt also auf einer Insel liegt, können Sie keine Anschlüsse herstellen und keine Handelsverträge über Wasser oder Strom abschließen.

Wasser und Strom kaufen

Wenn Sie Ihre Stadt nicht mit unansehnlichen und teuren Anlagen vollpflastern wollen, können Sie Energie oder Wasser auch bei einem Ihrer Nachbarn einkaufen. Sie brauchen lediglich eine funktionierende Versorgungsleitung, bevor Sie mit anderen Städten ins Geschäft kommen. Jeden Monat wird der Vertragspartner den Energie- und Wasserbedarf Ihrer Stadt am Übergabepunkt überprüfen und den Fehlbedarf mit eigenen Lieferungen ausgleichen.

Der Übergabepunkt ist die neuralgische Stelle. Jedes Gebiet, das importierte Wasser- oder Energiemengen erhalten soll, muß von diesem Übergabepunkt aus versorgt werden können. Existiert zwischen dem Übergabepunkt und dem zu versorgenden Gebiet kein Rohrleitungsnetz oder keine Stromleitung, dann kann der Vertragspartner das Defizit nicht erkennen und folglich auch nicht die tatsächlich benötigten Mengen an Strom oder Wasser liefern.

Die anfallenden, je nach abgenommener Menge variierenden Kosten werden von der Stadt kasse jeden Monat abgebucht. Sollten Sie in einem Monat gar nichts benötigen, müssen Sie dennoch eine Mindestabgabe zahlen. Wer den Vertrag kündigen möchte, sollte sich die saftige Konventionalstrafe vor Augen führen.

Wasser oder Strom verkaufen

Wenn Sie überschüssige Energie- und Wassermengen erzeugen und über die geeigneten Versorgungsleitungen verfügen, wird die eine oder andere Nachbarstadt Ihnen diesen Überschuß abkaufen wollen.

Sollten Sie einen solchen Vertrag abschließen, sind Sie verpflichtet, Ihren Partner jeden Monat mit der vereinbarten Menge am Übergabepunkt zu beliefern. Dafür erhalten Sie jeden Monat den vereinbarten Preis in bar. Der Übergabepunkt ist die kritische Stelle. Wenn Sie Ihren Überschuß an Energie und Wasser in Gebieten produzieren, die nicht an den Übergabepunkt angeschlossen sind, können Sie Ihren Vertrag womöglich nicht erfüllen. Achten Sie also darauf, daß es von der Quelle Ihres Überschusses bis zum Übergabepunkt eine Verbindung gibt (Rohrleitungen für Wasser, Leitungen für Strom).

Sollten sich die Bedingungen ändern und Sie die vereinbarten Mengen nicht mehr liefern können, wird der Vertrag gekündigt. Allerdings müssen Sie sich auf eine heftige Konventionalstrafe einstellen.

Datenkarten und Schaubilder des Versorgungsamtes

Bestimmte Datenkarten und Schaubilder geben Ihnen einen guten Überblick über die Versorgungslage Ihrer Stadt. Am hilfreichsten sind die Datenkarten:

- Stromversorgung
- Wasserversorgung
- Umweltbelastung

Um sich diese Karten anzusehen, klicken sie auf "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugleiste und wählen "Daten ansehen" aus den angebotenen Optionen aus.

Eine weitere gute Informationsquelle ist das Werkzeug "Abfragen". Klicken sie auch hierzu auf "Anpassen & Überprüfen" in der Hauptwerkzeugleiste und wählen Sie "Abfragen". Anschließend klicken Sie auf Ihre Kraftwerke und Förderpumpen, um sich deren aktuelle Kapazität anzusehen.

FRAGESTUNDE MIT DEM VERSORGUNGSBERATER

FRAGE: Wie kann ich sicher sein, daß meine Sims immer genug Strom bekommen?

Rosst: Ich kann Ihnen garantieren, daß Sie es als Erster erfahren, wenn Ihre Sims keinen Strom haben, weil die sich sofort beschweren werden. Achten Sie auch auf Gebäude, über denen ein  aufblinkt - die haben keinen Strom.

FRAGE: Meine Sims beschweren sich über häufige Stromausfälle. Wie kann ich da Abhilfe schaffen?

Rosst: Bei einem Stromausfall sollten Sie den Grund genauestens untersuchen, bevor Sie voreilige Schlüsse ziehen. Fragen Sie zuerst einmal die Kraftwerke ab, um zu sehen, wie dicht an der Maximalkapazität sie arbeiten. Vielleicht brauchen Sie einfach nur ein neues Kraftwerk. Wenn bei den Kraftwerken alles in Ordnung ist, fragen Sie einzelne Felder entlang der Versorgungsstrecke ab, um herauszufinden, wo die Leitung unterbrochen ist. Stellen Sie dann mit einem neuen Baugebiet oder einer Hochspannungsleitung die Verbindung wieder her.

FRAGE: Warum kommt das Wasser nicht bis zu meinen Sims?

Rosst: Wenn Sie ein funktionierendes Rohrleitungssystem von den Pumpen bis zu den Baugebieten gelegt haben, aber am Ende trotzdem nichts aus dem Rohr fließt, fördern Ihre Pumpen wahrscheinlich nicht genug, um den Bedarf zu befriedigen. Wenn es so aussieht, als müsse jeder Sim Wasser haben, Sie aber immer noch mit Beschwerden überhäuft werden, sollten Sie mal Ihre Pumpstationen und Wassertürme untersuchen. Mit einer einfachen Abfrage können Sie überprüfen, mit wieviel Prozent Leistung sie laufen. Werden diese Förderstationen bis an ihre Grenze belastet, müssen Sie noch ein paar mehr bauen. Wenn die Kapazität der Förderpumpen nicht bis ans Maximum steigt, kann es sein, daß Sie ein Problem mit verschmutztem Wasser haben, das die Effizienz der Förderanlagen senkt. Oder Sie müssen die Anlagen einfach näher an einem Wasserreservoir bauen.

FRAGE: Kann ich meinen Nachbarn auch Strom und Wasser abkaufen?

Rosst: Klar können Sie das. Und Sie können das Zeug sogar verkaufen. Allerdings erfordern beide Arten des Handels eine entsprechende Leitung zur Nachbarstadt. Wenn Sie Wasserrohre oder Stromkabel bis zur Stadtgrenze verlegen, helfen Ihnen Ihre Bauingenieure, einen Anschluß zur Nachbarstadt herzustellen. Alle Nachbarstädte sind ganz begierig darauf, mit Ihnen Handelsverträge abzuschließen. Lesen Sie sich nur das Kleingedruckte sorgfältig durch, bevor Sie unterzeichnen.

FRAGE: Bilde ich mir das nur ein, oder wohnen die Sims nicht gerne in der Nähe von Stromleitungen?

Rosst: Gut bemerkt. Wir reden hier ja wohl über die dicken Hochspannungsleitungen; die sind riesig und häßlich und nehmen eine Menge Platz ein. Ja, natürlich senken die den Grundstückswert in der Nachbarschaft. Halten Sie sie möglichst weit von Wohn- und Gewerbegebieten weg.

DAS TEAM

Entwicklungsleitung: Christine McGavran

Architekt und leitender Ingenieur: Greg Kearney

Ingenieure: Dr. Venkat Ajjanagadde, Grant Blaha, Kevin O'Hare, Paul Kerchen, Cisco Lopez-Fresquet, Heather Mace, Cort Oi, Paul Pedriana, Jason Slater, Benjamin Thompson, Vasyl Tsvirkunov, Alex Zvenigorodsky, The Mayor by Night

Art Director: Ocean Quigley

Art Director der Benutzersteuerung: Christian Stratton

Grafik: Charlie Aquilina, Justin Brown, Kevin Byall, Hawkin Chan, John Frantz Jr., Kevin Kraus, Kok Wee Lim, Broderick Macaraeg, Ward Moore, David Patch

Zusätzliche Grafik: Alpha Omega, Flying Rhino, Michael Sechman und Associates, REM Infografica

Leitender Toningenieur Sound und Musik: Paul Wilkinson

Regie Musik und Sound : Jerry Martin

Sounddesigner: Kent Jolly, Robi Kauker

Kompositionen: Kirk Casey, Anna Karney, Robi Kauker und Kent Jolly, Jerry Martin, Marc Russo

Musiker: Darol Anger, Sheldon Brown, John R. Burr, Ruth Davies, Richard DeGraffenreid, Louis Fasman, Mary Fettig, Rock Hendricks, Art Hirahara, Kent Jolly, Robi Kauker, David Lauser, Glenn Letsch, Gary Lillard, Jerry Martin, Eddie Ramirez, Marc Russo, Paul van Wageningen, Don Veca, Jason Wall

Kreativdirektor: Jim Gasperini

Ausführende Produzentin: Lucy Bradshaw

Co-Produzenten: Michael Cox, Tim LeTourneau, Laura O'Shea

Produktionsassistenz: Jeffrey J. Feil, Creighton Hurt, Rick Marazzani

Projekt-Management: Melissa Bachman-Wood

Texte im Spiel: Tom Bentley, Rusel DeMaria, Jim Gasperini, Laura O'Shea, Scott Shicoff, Bob Sombrio, Chris Trottier

Leitung Qualitätssicherung: Marc Meyer, Keith Meyer

Assistenten der Leitung Qualitätssicherung: Shannon Gray, Myka Macaraeg

Qualitätssicherung: Aaron Bennion, Joe Bird, Sean Blair, Daniela Castillo, Stephen Cohrs, Jessica Durante, Rick Garlick, Dave Graham, Carl Grande, Chris Grantham, Duane Gundrum, Jake Harrison, Michelle Harrison, Kian Harvey, Dave Haws, Phillip Hinkle, Damian Hutchinson, Robert Ivey, Russell Johnson, Trina Ladrido, Mike Lawson, Zir-Paul Macaraeg, Mahmud Rihab Mahmud, Owen Nelson, Minkz Ngo, Paul Parinas, Jon Pryne, Patrick Schultz, Timothy Skuza, Terry Smith

General Manager: Luc Barthelet

Verantwortlich für die Produktion: Rob Martyn

EA Europa

Marketing-Manager: David Dyett

Lokalisierungsmanagerin Europa: Sonia 'Sam' Yazmadjian

DTP-Managerin: Anita K. Legg

Bearbeitung der Dokumentation: Oli Ladenburg und James Lenoil

Übersetzungskoordination: Carol Aggett, Petrina Wallace, Clare Parkes

Deutsche Lokalisierungsleitung: Bianca Normann

Deutsche Übersetzung: Rolf D. Busch

Deutsche Tests: Dirk Vojtilo

Deutsche Qualitätssicherung: Markus Weise, Lars Berenbrinker

Deutsches Marketing: Udett Schaffrath, Christian Franke

Deutsches Dokumentationslayout: Frank Werner

Studioarbeiten: Steve Fitton und Dan Holman

Qualitätssicherung: James Deverill und Si Romans

Besonderer Dank an: Steffen Bartschat, Eric Bowman, Jeff Braun, Kevin Brown, Henry Connelly, Jamie Doornbos, Cherylonda Fitzgerald, Mark Fortuna, Bing Gordon, Maia Graf, Les Hamilton, Robin Harper, Anthony Hobbs, Don Hopkins, Joe Keene, Lisa Laverty, Jim Mackraz, Michael Martak, Lisa Motzkin, Tom Schenck, Laurel Shicoff, Zachary Thomas, Frank Vigil, Lon Westfall, Lorraine Woodruff, Will Wright, Charlotte Yates, Rhea Yost und alle bei Maxis! Serdar Copur, John Ylinen, Joe Longworth, Colin Boswell, Jim Woodlee, Michael Perry, Suneel Ratan, Mike Jeffress, Naomi Macaraeg, Bob 3000, Fred Bowie, Steve Hart, Tari Kobylnski, Beverly Lam, Kirk Lesser, Lori McAdams, Tammy Sauer, Charlotte Yates, Nancy DuBois, Carolyn Kiley, Mariciel Abiog

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Informationen über unsere Technische Unterstützung finden Sie in der beiliegenden Referenzkarte.

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH Darf WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESEBARE FORM GEbracht WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD IN DER VORLIEGENDEN FORM GELIEFERT.

Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

Um nach Ablauf der Garantiefrist eine Ersatzlieferung zu bekommen, senden Sie die Original-CD an den Kundendienst von Electronic Arts.

Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Euroscheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift sowie eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber für Rückfragen erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Unser Kundendienst steht Ihnen werktags von 9.30 bis 17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 01 90/57 23 33 (1,21 DM/min)

Für die Schweiz: 09 00/55 40 20 (2 SFr/min)

Für Österreich: 00 49/24 08-94 07 77

In Deutschland können Sie zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,40 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch nehmen, wenn Sie Spieletips benötigen.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen

SimCity 3000, Maxis, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Software und Dokumentation © 1998 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.