



EINFÜHRUNG



*„I shall take flight as a bird
wings into the infinite blue.“*

– Charles L. O'Donnell





Begrüßung

Helikopter-Märchen 2: *Ein Flug in einem Helikopter ist immer unruhiger als ein Flug in einem gewöhnlichen Flugzeug.*

Möchten Sie einen Helikopter fliegen, Leben und Eigentum retten, für Recht und Ordnung sorgen und etwas Geld verdienen? Und dies vielleicht in einer Stadt, die Sie selbst geschaffen haben? Wenn ja, dann sind Sie beim richtigen Spiel. Mit SimCopter ist es einfach und macht Spaß. Sie brauchen auch nicht viele Bedienungsfelder zu lernen und benötigen natürlich auch keinen amtlichen Flugschein. Sie beherrschen die Flugsteuerung nach wenigen Minuten und mit einem Knopfdruck sind Sie in der Luft und davongeflogen.

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch hat einen Übungs- und einen Referenzteil. Der Übungsteil ist kurz und einfach. Er bringt Sie zum Fliegen und erklärt, wie Sie mit den Werkzeugen umgehen. Am Schluß des Übungsteils gibt es einige Übungen, mit denen Sie das Fliegen und Landen und den Umgang mit Ihren Werkzeugen üben können.

Im Referenzabschnitt finden Sie weitere Einzelheiten zu Ihren Werkzeugen und dazu, was Sie während der eigentlichen Flüge tun sollen, wie Sie die nächsten Stufen erreichen, wie Sie bezahlt werden und Ihr hart verdientes Geld ausgeben können. Dort finden Sie auch die üblichen Datei- und Menüinformationen.

Dieses Handbuch befindet sich außerdem als elektronisches Dokument auf der SimCopter-CD und enthält im Anhang Veränderungen, die an diesem Spiel noch ganz zum Schluß vorgenommen wurden. Sie können es jederzeit während des Spiels einsehen, indem Sie F1 drücken. (Es kann hierfür auch ein Netzwerk-Browser benutzt werden. Wenn Ihr Browser läuft, öffnen Sie einfach den Ordner COPTHTML, entweder auf der SimCopter-CD oder auf Ihrer Festplatte, und laden Sie dann die Datei TOC.HTM.)

Für das ganze Handbuch gilt:

Ist der Text wie hier fett gedruckt, dann handelt es sich um eine Anleitung oder etwas, das Sie tun sollten.



Zwei Spielarten

Erscheint der Text in normaler Schriftart, handelt es sich um eine Erklärung oder etwas, das Sie lesen sollten.

Erscheint der Text kursiv gedruckt, dann ist es etwas Wichtiges, das Sie berücksichtigen sollten.

Sie können auf zwei Arten ein SimCopter-Pilot werden. Zunächst können Sie das Steigerungsspiel spielen. Alle Städte, die Sie für eine vollständige und erfolgreiche Karriere brauchen, sind im Spiel enthalten. Diese Städte heißen Steigerungsstädte. In einem Steigerungsspiel bringen Sie Ausrüstung, Helikopter, Erfahrung und Kenntnisse von einer Stadt zur nächsten. Die Flüge und Städte sind miteinander verbunden, so daß Sie Karriere machen und ein wohlhabender Sim-Meisterpilot werden können. In einem Steigerungsspiel gibt es zehn Stufen und viele verschiedene Wege, die eingeschlagen werden können. Am Anfang ist das Leben einfach, und die Flüge sind leicht. Am Ende müssen Sie ein richtiger Experte sein, um Erfolg zu haben.

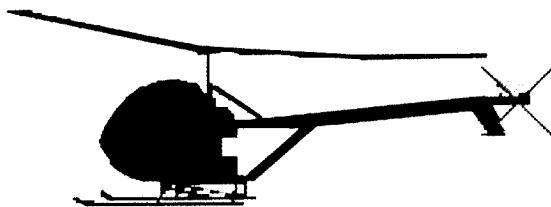
Die zweite Spielart besteht darin, in irgendeiner Stadt von SimCity 2000 zu arbeiten, gleichgültig, ob Sie diese mit SimCity 2000, SimCity 2000 Network Edition oder mit SimCity Urban Renewal Kit (SCURK) gebaut haben. Wenn Sie auf diese Art spielen, stellt jede Stadt einen Karrierschritt an sich dar. Flüge hängen vom Aufbau und den Lebensbedingungen der Stadt und von Parametern, die Sie in SimCopter festlegen können, ab.

Egal, ob Sie mit unseren oder Ihren Städten spielen, Sie beginnen mit wenig Geld und arbeiten sich hoch, bis Sie Besitzer einer Helikopterflotte sind. Sie können Ihren Hubschrauber gelegentlich verlassen und herumspazieren und sogar auch einige Gebäude betreten.

Ein kleiner Hinweis: Sie sehen nur die Originalgraphiken von SimCity 2000, nicht die Future-Reihe oder eine sonstige mit SCURK erstellte Reihe.

Einen Steuerhebel statt der Tastatur verwenden

Steuerhebel funktionieren einwandfrei mit SimCopter. Im ganzen Handbuch werden für alle Beispiele allerdings nur die Tastaturoptionen angegeben. Wenn Sie aber an einen Steuerhebel gewöhnt sind, sollten alle grundlegenden Steuerungen wie Drehen, Fliegen, Landen und Verschieben des Cursors auf dem Bildschirm ebenso funktionieren. Probieren Sie es aus. Wenn alles so abläuft, wie Sie es möchten, ist das großartig. Andernfalls schlagen Sie im Referenzteil die Anleitungen zum Ändern der Steuerhebeleinstellungen nach.





ANLEITUNGEN



*„Versuche nicht zu fliegen,
bevor Dir nicht Flügel
gewachsen sind.“*

Französisches
Sprichwort

Anleitungen

Helikopter-Märchen 3: *Helikopter sind zu empfindlich für starke Winde.*

Willkommen bei Copter 101. Diese Lektion lehrt Sie in kürzester Zeit das Bedienen eines Helikopters. Sie lernen hier, wie Sie Ihre Steuerung und Werkzeuge benutzen, und Sie erhalten einige Tips.

Sie können Ihr eigenes Tempo wählen. Bei der Übungsstadt stehen Sie nicht so unter Zeitdruck wie bei den wirklichen Flügen im Spiel. Fliegen Sie herum, solange Sie wollen. Experimentieren Sie mit den Werkzeugen. Wenn Sie mit dem Fliegen und den Werkzeugen vertraut sind, führen Sie die Übungen und Aktivitäten aus und machen dann mit einigen Flügen weiter.

Wenn Sie also bereit sind, legen Sie Ihren Sicherheitsgurt an und starten!

Flugübungen

Starten Sie SimCopter gemäß den Anleitungen im Handbuch „Kurzeinführung“.

Damit wird das SimCopter-Hauptmenü geöffnet, wo Sie ein Steigerungsspiel oder Benutzerspiel starten oder fortsetzen.

Markieren Sie mit Ihrer Maus oder mit den Pfeiltasten die Schaltfläche „Neues Benutzerspiel“, und doppelklicken Sie darauf, oder drücken Sie die Eingabetaste.

Wenn Sie die Standardinstallierung benutzt haben, ist die Übungsstadt im Städteordner innerhalb des Ordners „SimCopter“ zu finden.

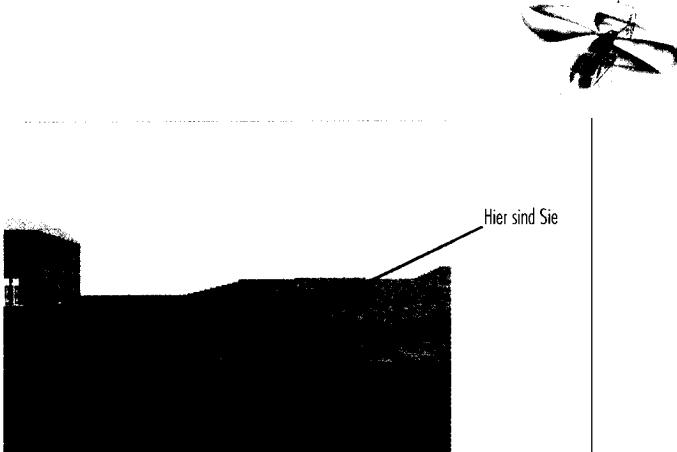
Doppelklicken Sie auf die Übungsstadt, um sie zu laden.

Die Stadt wird geöffnet, und Sie befinden sich auf einem Startplatz. Einige Gebäude der Übungsstadt sind in der Ferne zu sehen.



HAUPTMENÜ, HIER KÖNNEN SIE EINE BENUTZERSTADT LADEN

**SimCopter öffnen
und
ein Spiel beginnen**



ANFANGSBILDSCHIRM – SIE SIND IN DER MITTE ZU SEHEN

Ihr Helikopter ist bereit und wartet darauf, daß Sie an Bord gehen.

HINWEIS: Wenn Sie gehen oder sich drehen, können bestimmte Dinge zwischen Sie und die Kamera geraten. Auch folgen Sie und die Kamera der Geländekontur. Wenn Sie sich außerhalb des Kamerabilds befinden, gehen Sie entweder weiter oder in eine andere Richtung, bis Sie wieder im Bild sind.

Halten Sie die Nach-rechts-Taste gedrückt, um sich nach rechts zu drehen, bis Sie einen Helikopter vor sich haben.



BESTEIGEN SIE DEN HELIKOPTER

In einen Hub-schrauber steigen und den Motor starten

SIM COPTER

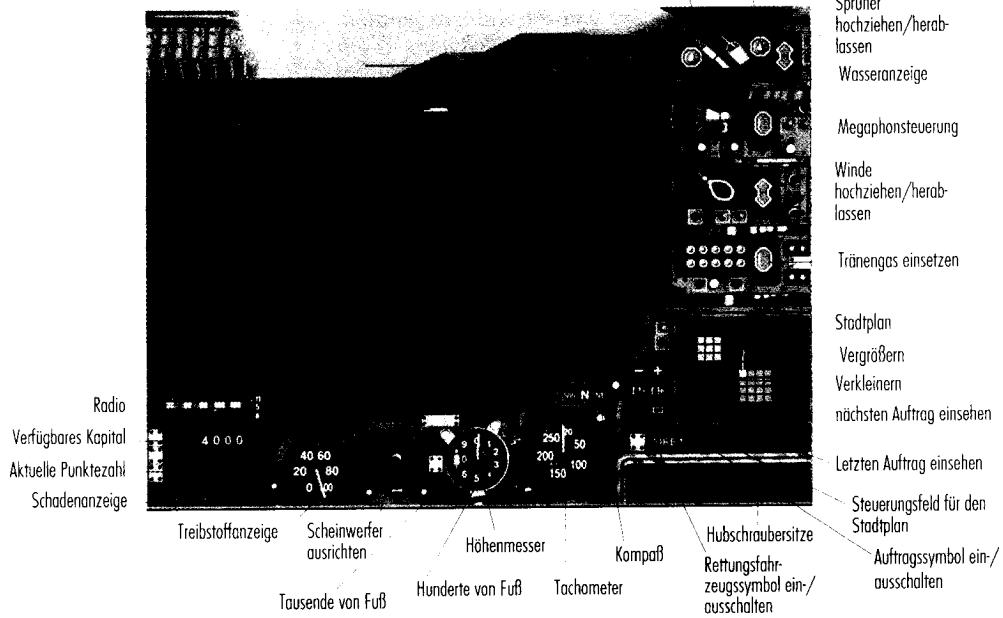
Wenn Sie sich zu weit drehen, dann drehen Sie sich entweder weiter, bis Sie wieder in der gewünschten Position sind, oder Sie bewegen sich mit der Nach-links-Taste in die andere Richtung.

Wenn Sie den Helikopter vor sich haben, drücken Sie die Nach-oben-Taste, um in den Helikopter zu steigen.

Wenn Sie die Türen verpassen, werden Sie durch den Hubschrauber gehen, was auch nicht schlimm ist. Drehen Sie sich einfach, bis Sie die andere Helikopterseite vor sich haben, und gehen Sie wieder vorwärts.

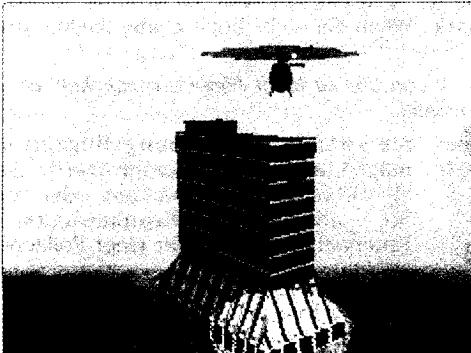
Wenn Sie im Helikopter sitzen, verschiebt sich Ihr Standpunkt unmittelbar hinter den Helikopter mit Sicht nach vorne. Diese Ansicht mit der „Kamera“ hinter Ihnen heißt Drittansicht oder „Verfolgungsansicht“. In der Ferne können Sie immer noch einige Gebäude der Übungsstadt sehen. Außerdem ist Ihr Steuerfeld sichtbar.

IHRE STEUERUNG IST EINFACH ZU FINDEN





Wir sprechen in Kürze über andere mögliche Ansichten und das Steuerfeld. Das Wichtigste im Moment ist das Starten!



IHRE ANSICHT VOM INNERN HERAUS

Halten Sie die Taste „Q“ gedrückt, bis es so aussieht, als könnten Sie über die Gebäude fliegen, und lassen Sie dann die Taste los.

Sie hören, wie die Motoren auf Touren kommen, und sehen, wie Sie vom Boden abheben.

Während Sie sich in der Luft befinden, fliegen Sie Ihren Helikopter mit Hilfe der Pfeiltasten.

Die Standard-Steuertasten für das Fliegen Ihres Helikopters sind:

Helikopter starten und abheben	Q
Vorwärts fliegen	Nach-oben-Taste
Nach links drehen	Nach-links-Taste
Nach rechts drehen	Nach-rechts-Taste
Rückwärts	Nach-unten-Taste
Nach links fliegen, ohne zu drehen (Horizontal nach links gleiten)	A
Nach rechts fliegen, ohne zu drehen (Horizontal nach rechts gleiten)	S
Flughöhe verringern und landen	W
Helikopter verlassen	E

Ihren Hub-schrauber fliegen

SIM COPTER

Fliegen Sie eine Zeitlang.

Die Welt von SimCopter entfaltet sich. Die Stadt nimmt ein Viertel dieser Welt ein, der Rest ist Wildnis. Achten Sie auf das Gelände. Wenn Sie nicht hoch genug fliegen, prallen Sie auf Hügel.

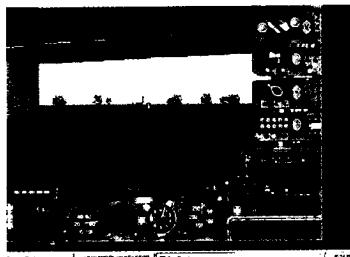
Hinweis: Wenn Sie zu hoch fliegen, verdecken Wolken und Nebel Ihre Sicht.

Sie können diese Übungsflugzeit sinnvoll nutzen, um einiges auszuprobieren. Schweben Sie zwischen den Gebäuden, oder versuchen Sie, auf einem Krankenhaus, einem Feuerwehrgebäude oder einer Polizeiwache zu landen.

Es wird von Ihnen später erwartet, daß Sie Sims von außer Kontrolle geratenen Zügen retten. Versuchen Sie, einen Zug zu begleiten, während dieser sich durch die Stadt bewegt.



HIER DARF KEIN FEHLER GEMACHT WERDEN



NUR FÜR PROFIS



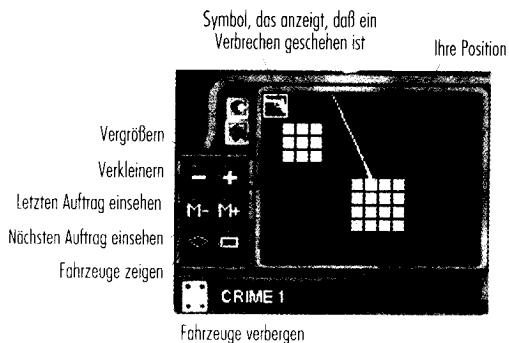
FOLGEN SIE DEM ZUG

Sie können sogar unter Brücken hindurchfliegen. Es wird nicht verlangt, aber es macht viel Spaß und verstößt nicht gegen die Regeln.



Ihr Stadtplan ist Ihr wichtigstes Instrument. Er zeigt Ihnen, wo Sie sind, wo sich in Ihrer Stadt wichtige Gebäude befinden und wo Aufträge sie hinführen. Es gibt vier Vergrößerungsstufen, von denen jede einen unterschiedlich großen Bereich und unterschiedlich viele Einzelheiten zeigt.

Ihr Stadtplan



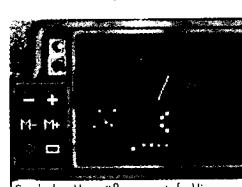
STADTPLAN, DER ANZEIGT, WO DAS VERBRECHEN STATTFAND

Ändern Sie die Vergrößerungsstufen des Stadtplans, indem Sie auf dem Steuerfeld des Stadtplans auf die Schaltfläche „+“ oder „-“ klicken oder auf der Tastatur die Tasten „+“ oder „-“ drücken.

Norden ist immer oben auf dem Stadtplan, und Sie sind stets im Zentrum. Die Übungsstadt hat viele blaue Pfeile, die nach Norden zeigen. Eine gelbe Linie führt in die Richtung, in die Ihr Hubschrauber blickt.

Hinweis: Beachten Sie, wie sich die gelbe Linie auf dem Stadtplan bewegt, wenn Sie den Hubschrauber drehen.

SIM COPTER



Hier ist eine Liste davon, was Ihr Stadtplan zeigt:

Flughäfen	Violett
Bebaute Gebiete	Hellgrau
Krankenhäuser	Weiß
Feuerwehrgebäude	Orange
Polizeiwachen	Hellblau
Straßen	Hellbraun
Wasser	Dunkelblau
Unbebaute Stadtgebiete	Grün
Brand	Glühendes Rot
Wildnis	Grün, Hellbraun, Dunkelbraun und Weiß

Probieren Sie alle Vergrößerungsstufen aus, und benutzen Sie die am besten geeignete.

Wenn Sie einen Auftrag erhalten, führt eine Linie von Ihrer Position zum Auftragsort, wo ein Symbol angezeigt, um was für einen Auftrag es sich handelt.

Gehen Sie zum Flughafen, um Ihre Navigation zu üben.



Der Internationale Flughafen der Übungsstadt ist im Südosten der Stadt. Sie sollten immer Ihren Flughafen suchen, wenn Sie zum ersten Mal mit einer Stadt anfangen.

IN IHREM STEIGERUNGSSPIEL SEHEN SIE VIELE DER HIER ABGEBILDENEN DINGE



Ihnen stehen drei Ansichten zur Verfügung: die Drittansicht (auch „Verfolgungsansicht“ genannt), die Pilotensicht und die „Ansicht von oben“. In der Drittansicht sehen Sie die Welt, als ob Sie sich hinter dem Helikopter befänden.

Wenn Sie sich in der Drittansicht befinden, ändern Sie Ihre Ansicht, indem Sie die Taste „T“ drücken.

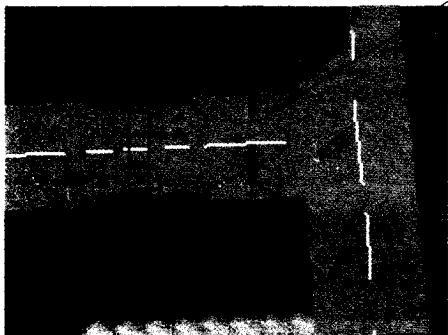
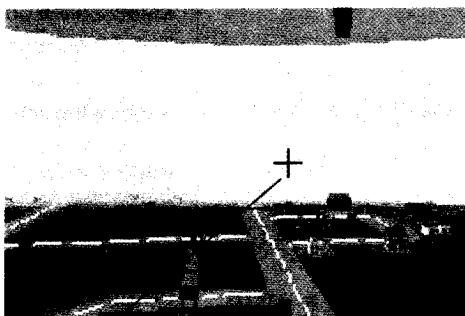
Jetzt sind Sie in der Pilotensicht und sehen vom Innern des Cockpits geradeaus nach vorn. Das Fadenkreuz auf Ihrem Bildschirm ist direkt vor Ihnen.

Ändern Sie Ihre Ansicht erneut, indem Sie auf die Taste „T“ drücken.

Jetzt sind Sie in der „Ansicht von oben“ und sehen direkt hinunter vom hinteren Teil Ihres Hubschraubers.

Das Fadenkreuz befindet sich über der Fläche, die sich direkt unter dem hinteren Teil Ihres Hubschraubers befindet.

Ihren Standpunkt wechseln



ANSICHT VON OBEN

Ihr Steuerungsfeld und Ihr Stadtplan ändern sich nicht, wenn Sie die Ansicht ändern.

Drücken Sie noch einmal die Taste „T“, um zur Drittansicht zurückzukehren.

SIM COPTER

KAMERAWINKEL ÄNDERN

Richten Sie sich Ihre Drittansichtkamera nach Belieben ein. Wechseln Sie zur Drittansicht, um zu sehen, wie die folgenden Befehle Ihre Ansicht beeinflussen:

- Kamera nach innen I
- Kamera nach außen K
- Kamera nach oben J
- Kamera nach unten L
- Kamera hochneigen O
- Kamera herunterneigen P

Wenn Sie die Position und die Richtung Ihrer Kamera ändern, ändert sich die Ansicht des Wassersprühers und der Bergungsausrüstung.

Werkzeuge, die Sie brauchen

Ihr Übungshubschrauber ist komplett ausgerüstet mit einem Wasserwerfer vorne und trägt einen Wassersprühern, ein Megaphon, eine Bergungsausrüstung und Tränengaskanister. Mit diesen Werkzeugen können Sie Aufträge ausführen und viel Geld und Punkte verdienen. Während des Spiels müssen Sie die Werkzeuge kaufen, beim Üben sind sie aber kostenlos.

Sie können Ihre Werkzeuge benutzen, indem Sie mit der Maus oder mit dem Steuerhebel-Cursor auf eine Werkzeug-Schaltfläche klicken oder die Tastaturbefehle verwenden.

Wasserwerfer

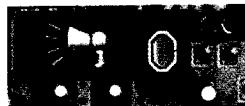


SPRÜHER-STEUERUNG

Sprüher leeren

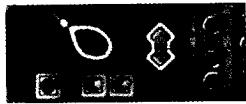
Sprüher
hochziehen/herab-
lassen

Klicken Sie hierauf, um ein
Menü der Durchsagetypen
zu erhalten



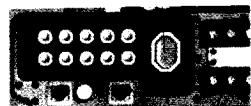
MEGAPHON

Wasseranzeige



STEUERUNG FÜR BERGUNGS AUSRÜSTUNG

Tränengas einsetzen



TRÄNENGAS-STEUERUNG



Die Standard-Tastaturbefehle sind:

- Wasserwerfer Leertaste
Wassersprüher herablassen V
Wassersprüher hochziehen C
Sprüher leeren B
Winde herablassen G
Winde hochziehen F

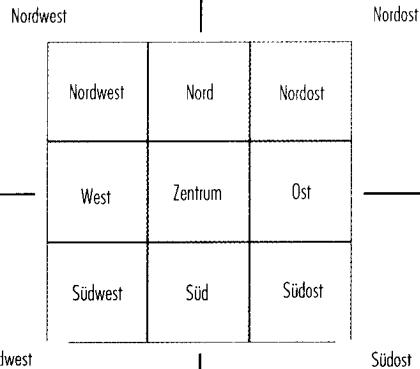
Alle Werkzeuge können in jeder Ansicht verwendet werden, einige eignen sich aber besser für bestimmte Ansichtsarten.

Hinweis: Sie müssen den Sprüher herablassen, um ihn zu leeren. Wenn kein Wasser mehr im Sprüher ist, dann können Sie weder diesen noch den Wasserwerfer benutzen.

Von Ihrem Radio bekommen Sie, neben Musik und Unterhaltung, Aufträge. Alle Aufträge (mit Ausnahme der Aufträge, Geschwindigkeitsbrecher aufzuhalten) beginnen mit einem Radioauftrag an Sie. Man teilt Ihnen das Problem und den Ort mit. Zusätzliche Informationen im Auftrag können eventuell hilfreich sein.

Der Auftraggeber beschreibt einen Unglücksort, indem er angibt, in welchem „Gebiet“ dieser Ort liegt. Alle Städte sind in neun Gebiete aufgeteilt. Auch die außerhalb der Stadt liegende Wildnis ist in vier Gebiete unterteilt.

Aufträge erhalten



STÄDE UND AUCH DIE WILDNIS WERDEN IN SOLCHE RASTER EINGETEILT

SIM COPTER

Scheinwerfer benutzen und Aufträge erteilen



Klicken Sie mit dem Cursor auf den Hebel, der den Scheinwerfer steuert.

Ihre Scheinwerfer benutzen Sie in erster Linie, um die Polizei, die Feuerwehr oder die Ambulanz zu alarmieren. Diese Fahrzeuge können Sie jederzeit beauftragen, indem Sie die jeweilige Taste drücken. Geben Sie jetzt probeweise einen Auftrag an einen Polizeiwagen.

Richten Sie Ihren Scheinwerfer auf das Gebiet, in das der Polizeiwagen fahren soll.

Sie können Ihren Scheinwerfer ausrichten, indem Sie Ihren Helikopter drehen. Außerdem können Sie zur Steuerung den Steuerhebel auf dem Steuerfeld benutzen.

Um die Feuerwehr zu alarmieren, drücken Sie F2.

Um die Ambulanz zu alarmieren, drücken Sie F3.

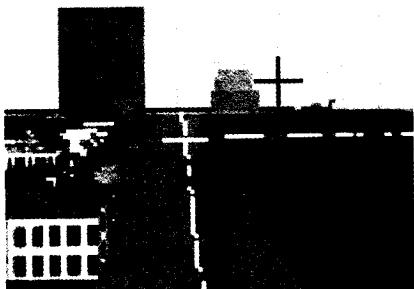
Um die Polizei zu alarmieren, drücken Sie F4.

Drücken Sie die entsprechende Taste für das Fahrzeug, das Sie alarmieren wollen, in diesem Fall die Taste F4 für einen Polizeiwagen.

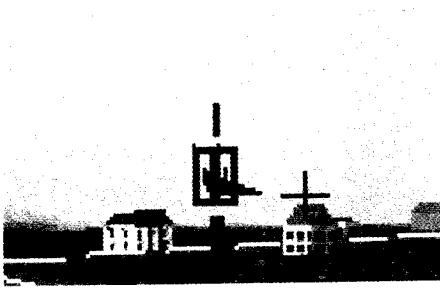
Ein von Ihnen abgegebenes Auftragssignal markiert Ihren Auftrag, indem es über dem Unfallort schwebt. Es dient als Orientierung und weist der Polizei oder Feuerwehr den Weg.



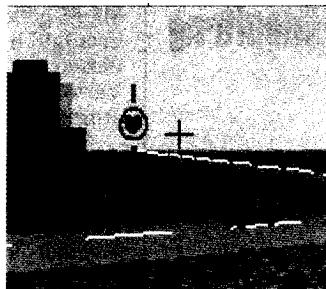
Ihr Scheinwerfer ist vorne am Hubschrauber angebracht. Mit ihm können Sie vor oder unter Ihnen liegende Stellen beleuchten.



POLIZEI-LEUCHTSIGNAL



FEUERWEHR-LEUCHTSIGNAL



KRANKENWAGEN-LEUCHTSIGNAL

Das am nächsten befindliche, angeforderte Fahrzeug wird zu diesem Signal geschickt. Kommt dieses Fahrzeug in Ihre Nähe, dann ist es auch auf Ihrem Stadtplan zu sehen.

Notdienstfahrzeuge können nur auf Straßen fahren, Sie können sie also nicht in die Wildnis oder in ein Stadtgebiet schicken, das keine Straßen hat. Kann ein von Ihnen angefordertes Fahrzeug nicht geschickt werden, erhalten Sie eine Meldung.

Notdienstfahrzeuge führen nach der Ankunft ihre Aufgaben automatisch aus. Wenn die Aufgaben erledigt sind oder die Notdienstfahrzeuge nichts zu tun haben, entfernen sich das von Ihnen hinterlassene Auftragssignal und die Notdienstfahrzeuge. Sie können auch selbst einen Auftrag stornieren und das Fahrzeug wieder verfügbar machen: Richten Sie Ihren Scheinwerfer auf das von Ihnen abgegebene Auftragssignal, das Sie entfernen wollen, und drücken Sie die entsprechende Taste:

Um einen Feuerwehrauftrag zu stornieren, drücken Sie die Umschalttaste und F2.

Um einen Auftrag für einen Krankenwagen zu stornieren, drücken Sie die Umschalttaste und F3.

Um einen Auftrag für einen Polizeiwagen zu stornieren, drücken Sie die Umschalttaste und F4.

Für den Polizeiwagen gibt es hier nichts zu tun, Sie können ihn also wegschicken.

Richten Sie Ihren Scheinwerfer auf das Auftragssignal für die Polizei, und drücken Sie die Umschalttaste und F4, um den Polizeiwagen freizugeben.

HINWEIS: Notdienstfahrzeuge können sich nur auf Straßen bewegen. Erwarten Sie nicht, daß sie übers Wasser, durch straßenlose Parks oder in die Wildnis fahren. Jede Feuerwehr einer Stadt kann ein Feuerwehrauto zur Verfügung stellen. Jedes Stadtkrankenhaus kann einen Krankenwagen schicken, und jede Polizeiwache stellt einen Polizeiwagen zur Verfügung. Sie können von jedem Notdienst höchstens zehn Fahrzeuge anfordern, unabhängig davon, wieviel Notdienstgebäude es gibt.

SIM COPTER

Spezialauftrag

Zusammenstöße

Mit F5 geben Sie einen besonderen Auftrag, der es der Polizei ermöglicht, Ihrem Scheinwerfer zu folgen. Benutzen Sie diesen Auftrag, um einen Verbrecher zu fangen, der bei der Verfolgung nicht anhält. Dieser „Verfolgungsauftrag“ wird storniert, wenn Sie die Umschalttaste und F5 drücken.

Egal, wie vorsichtig Sie sind, Sie werden mit Stromleitungen, Gebäuden, Wasser, mehr Gebäuden, Land und noch mehr Gebäuden zusammenstoßen! Feuer und Rauch können ebenfalls Ihren Hubschrauber beschädigen. Selbst das bloße Fliegen nutzt Ihren Helikopter ab.

Wenn Ihr Hubschrauber beschädigt wird, stottert er und stößt Rauch aus und macht dann das Steuern schwierig. Ihre Anzeigeleuchten für Schäden wechseln zu Gelb und zu Rot. Wenn alle fünf rot leuchten, ist Ihr Hubschrauber fast zerstört. Nach dem nächsten oder übernächsten Zusammenstoß verlieren Sie Ihren Helikopter und seine gesamte Ausrüstung. In diesem Fall werden Sie, vielleicht beschämmt, aber doch unverletzt, zu Ihrem Hangar zurückgebracht.

Hinweis: Wenn Sie Ihren Hubschrauber verlieren und nicht genug Geld haben, einen neuen zu kaufen, haben Sie das Spiel verloren. Sie müssen dann wieder von vorn anfangen.



SCHADENSAUZEIGE

Wahrscheinlich haben Sie schon mindestens einen Zusammenstoß verursacht, falls nicht, tun Sie das jetzt.

Fliegen Sie auf ein Gebäude zu, und schließen Sie die Augen.

Wiederholen Sie dies so lange, bis der Helikopter zerstört ist.

Macht Spaß, oder?

Steigen Sie in einen anderen Helikopter, fliegen Sie ein wenig herum, und setzen Sie dann die Übung fort.

Den Helikopter landen

Man braucht keine besonderen Fähigkeiten für einen Zusammenstoß, aber Geschick für eine richtige Landung. Das Landen ist Teil Ihrer Ausbildung, und jetzt ist eine gute Gelegenheit, es zu lernen.



Fliegen Sie Ihren Helikopter zu Ihrem Flughafenlandeplatz, und schweben Sie etwa 300 Meter über dem Rollfeld.

Denken Sie daran, der Flughafen der Übungsstadt ist außerhalb des südöstlichen Teils der Stadt.

Wenn Sie sich über dem Startplatz befinden, drücken Sie eine oder zwei Sekunden lang die Taste W.

Sie müssen sich vorsichtig dem Boden nähern. Wenn Sie zu schnell landen, kommt es zu einem Aufprall.

Drücken Sie noch einmal eine oder zwei Sekunden lang die Taste W.

Beachten Sie, daß Sie noch ein wenig weitertreiben, selbst nachdem Sie die Taste W losgelassen haben.

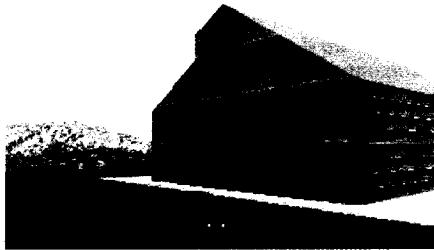
Lassen Sie Ihren Hubschrauber vorsichtig hinunter, bis Sie hören, wie die Motoren zum Stillstand kommen.

Drücken Sie die Taste E, um Ihren Helikopter zu verlassen.

Das war nicht schlecht. Spazieren Sie ein wenig herum, und verschaffen Sie sich etwas Bewegung. Betreten Sie den Hangar, und schauen Sie sich dort um.

***HINWEIS:** Wenn die Leute, die Sie in der Stadt treffen, sich wenig für Sie zu interessieren scheinen, kommt das daher, daß sie wissen, daß sie nur kurzfristig mit Ihnen zu tun haben werden.*

Im Hangar können Sie Helikopter und deren Zubehör kaufen. Hier werden Sie auch ausgezeichnet, wenn Sie einen besonders schwierigen Auftrag gemeistert haben. Machen Sie sich mit Ihrem Hangar vertraut!



IHR HANGAR

Der Hangar

SIM COPTER

In jeder Stadt haben Sie einen zugehörigen Hangar, der Hangar, von dem Sie losfliegen. Sie können bei anderen Hangars landen, aber dort nichts erledigen. Sie betreten den Hangar, indem Sie Strg und H drücken, wenn Sie sich auf dessen Vorfeld befinden.



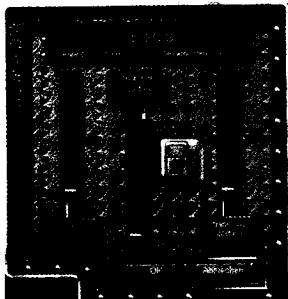
Klicken Sie hierauf, um den Katalog zu öffnen, der alle Hubschraubertypen auflistet

Klicken Sie hierauf, um das Logbuch, in dem Sie Einzelheiten zu Ihren Aufträgen nachlesen können, zu öffnen

IM INNERN DES HANGARS

Klicken Sie hierauf, um zur Arbeit zurückzukehren

Klicken Sie hierauf, um zu sehen, mit was Ihr Helikopter ausgestattet ist



Benutzen Sie die Regler, um nur zu kaufen, was Sie brauchen

Hinweis: Hat die Stadt, die Sie laden, keinen Flughafen, wird ein solcher automatisch im südöstlichen Teil der Stadt gebaut.

WARTUNG

Hubschrauber müssen aufgetankt, Schäden repariert, Windschutzscheiben gereinigt und Reifen geprüft werden. Dies alles geschieht, wenn Sie auf Ihrem Flughafen landen, Ihren Helikopter verlassen und dann wieder besteigen. Bringen Sie Ihren Hubschrauber ab und zu zurück, und lassen Sie die Mechaniker ein kleines Wunder vollbringen.

Hinweis: Je weiter Sie sich vom Hangar entfernen, desto mehr steigen die Kosten, um den Helikopter in Betrieb zu halten. Die Treibstoffversorgung ist nämlich nicht billig.

Sollte Ihnen der Treibstoff ausgehen, während sich der Helikopter in der Luft befindet, dann schalten Sie die Autorotation ein. Andernfalls werden Sie abstürzen! Eine Übung zur Autorotation finden Sie weiter hinten in diesem Kapitel.

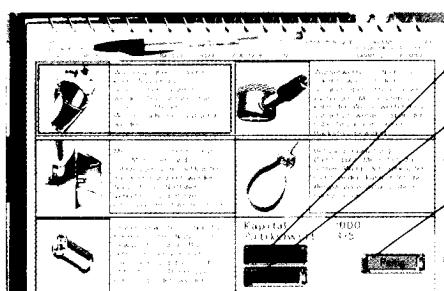


KATALOG

Nur im Hangar können Sie Ausrüstung und Hubschrauber aus dem Katalog kaufen. Drücken Sie Strg-C, oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Katalog“, um diesen zu öffnen.

Ausrüstung und Helikopter kosten so viel, wie angegeben ist. Man muß nicht verhandeln und auch für keine Umsatzsteuer auftreten.

Jede Ausrüstung, die Sie kaufen, kann an jedem Hubschrauber angebracht werden, und wird automatisch an dem Hubschrauber, den Sie fliegen wollen, installiert.

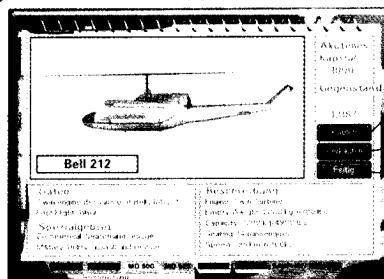


HUBSCHRAUBERAUSRÜSTUNG

Kaufen

Verkaufen

Katalog schließen



Klicken Sie auf die gewünschte Ausrüstung oder auf den gewünschten Hubschrauber, und klicken Sie dann auf „Kaufen“.

Erweiterungsfeld für die Ausrüstung

HUBSCHRAUBERSEITE IM KATALOG

Kaufen

Verkaufen

Katalog schließen

Felder für andere Hubschrauber

Wenn Sie sich den Hubschrauber leisten können, gehört er Ihnen.

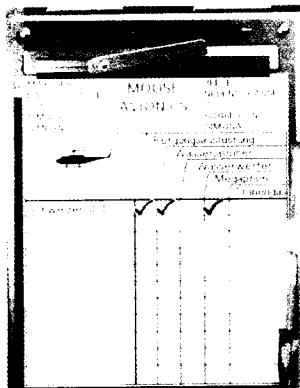
Um den Katalog zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Fertig“.

SIM COPTER

LOGBUCH

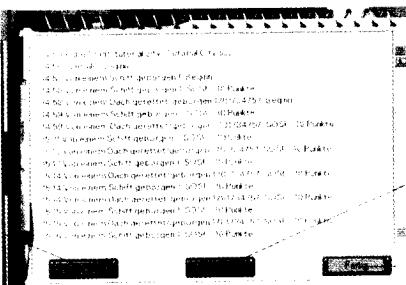
Im Logbuch werden die Aufträge aufgezeichnet, die Sie ausgeführt haben. Das Logbuch kann nur geöffnet werden, wenn Sie im Hangar sind. Sie können Strg-M drücken oder auf die Schaltfläche „Logbuch“ klicken.

Benutzen Sie die Schaltfläche „Bestand“, um anzuzeigen, mit was Ihr Hubschrauber ausgestattet ist



EIN VOLL BELADENER HUBSCHRAUBER

Klicken Sie hierauf, um die Aufträge nach Datum zu ordnen



Klicken Sie hierauf, um die Aufträge nach Typ zu ordnen

Klicken Sie hierauf, um diesen Bildschirm zu schließen

LOGBUCH; PLÄTZE, AN DENEN SIE WAREN, DINGE, DIE SIE SAHEN

ZUSAMMENFASSUNG

Sie können jetzt starten, fliegen, andere Notfahrzeuge alarmieren, Ihre Werkzeuge benutzen und landen. Wenn Sie wollen, können Sie sofort auf einen Auftrag stürzen und versuchen, Leben und Eigentum zu retten, oder Sie können „auf Nummer Sicher gehen“ und die folgenden Übungen durchführen.



Übungen und Aktivitäten

Dieser Abschnitt enthält Übungen und Aktivitäten, um Sie mit Ihrem Hubschrauber vertraut zu machen und Ihnen Grundkenntnisse zu den Werkzeugen und den Aufträgen, die Sie erhalten werden, zu vermitteln.

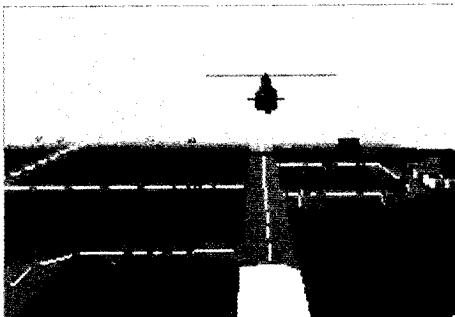
Dieser Abschnitt ist nicht obligatorisch, Sie sollten ihn aber mindestens einmal durcharbeiten. Sims erwarten, daß es sich bei ihren Piloten um wirkliche Experten handelt. Sie werden hier mit Handlungen und Aufträgen bekannt gemacht, die Sie später auch wirklich durchführen müssen. Der einzige Unterschied zwischen diesen Übungsaktivitäten und den eigentlichen Spielaufträgen besteht darin, daß hier Zeit noch keine Rolle spielt. Die Übungen vermitteln Ihnen Grundkenntnisse über Ihren Scheinwerfer, Ihr Megaphon, Ihre Bergungsausrüstung, Ihren Wassersprüher und Wasserwerfer.

Sim-Freiwillige haben großzügigerweise ihre Zeit und Energie zur Verfügung gestellt, um Ihnen bei Ihren Übungen zu helfen. Bei diesen Übungen gab es keine Verletzte unter den Sims.

Wenn Sie fertig sind, steigen Sie in einen Helikopter, starten ihn und fliegen auf die Stadt zu.

AUF DEM BODEN LANDEN

Nicht der Fall an sich, sondern die plötzliche Landung ist das Gefährliche. Sie werden oft auf engem Raum landen müssen, üben Sie deshalb das Landen jetzt schon einmal. Das Landeübungsgebiet der SimCopter-Übungsstadt entlang dem östlichen Strand hat Landeplätze verschiedener Größen, die von Straßen und Gebäuden umgeben sind. Die Übung ist einfach: Wählen Sie ein offenes Gelände, und landen Sie darin. Beachten Sie die Bäume!



DAS LANDEGEBIET VON ÜBUNGSTADT



Dies sind die Grundschritte für eine sichere, weiche Landung:

Nähern Sie sich dem Gebiet, in dem Sie landen wollen, mit Hilfe der Drittansicht.

Wechseln Sie zur „Ansicht von oben“, wenn Sie sich über dem Landeplatz befinden.

Stoppen Sie Ihre Vorwärtsbewegung, und drehen Sie den Helikoppter einige Male mit der Nach-rechts-links-Taste, um den Vorwärtsschwung zu verringern.

Verwenden Sie das Fadenkreuz, um Ihren Landeort genau anzupreisen.

Benutzen Sie die Taste A, um nach links zu gleiten. Mit der Taste S können Sie nach rechts gleiten und eventuelle vorherige Linksbewegungen korrigieren.

Wechseln Sie die Ansichten so oft wie möglich, denn so können Sie besser sehen, was Sie tun.

Gehen Sie langsam nieder, bis Sie den Boden berühren.

Sie können nicht ganz plötzlich landen. Sie müssen ganz langsam niedergehen, sonst prallen Sie auf dem Boden auf und beschädigen Ihren Hubschrauber. Sie landen an der Stelle, auf die das Fadenkreuz gerichtet ist.

HINWEIS: Es gibt viel Platz zum Landen in Parks und anderen ebenen Gebieten. Bäume beeinträchtigen die Landung. Beim Landen in hügeligem Gelände müssen Sie allerdings auch mit Schäden rechnen.

DAS LANDEN AUF EINEM DACH

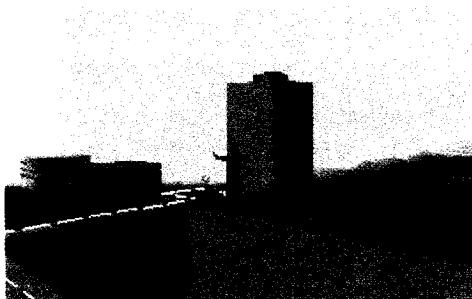
Aufträge beginnen oft damit, daß Sie von einem Krankenhausdach einen Arzt bzw. einen Polizist vom Dach einer Polizeiwache an Bord nehmen, und enden damit, daß Sie Verletzte auf dem Dach eines Krankenhauses und andere Sims auf dem Dach einer Polizeiwache oder eines Feuerwehrgebäudes abliefern. Dabei zählt oft jede Sekunde.

Im Landeübungsgelände gibt es viele Notdienstgebäude. Üben Sie, wie man auf diesen Gebäuden kurz aufsetzt und wieder startet. Fliegen Sie von einem Dach zum anderen. Klingt einfach, oder?



Hinweis: Wenn Sie auf dem Dach eines Krankenhauses oder einer Polizeiwache landen, geht ein Arzt oder Polizist mit an Bord, es sei denn, es befindet sich schon ein solcher unter den Hubschrauber-Passagieren. Wenn Sie keinen Arzt oder Polizist mit an Bord nehmen wollen, heben Sie ab, bevor er oder sie in Ihren Hubschrauber steigt.

Wenn Sie während dieser Übungen auf einem Dach landen, verlassen Sie einmal Ihren Helikopter, und stellen Sie sich an den Rand der Dachfläche.



KEINE ANGST. SIE STÜREN NICHT AB

Wenn das Landen auf Dächern zur Routine wird, wird es Zeit, die Autorotation zu üben. Diese besondere Landeart wird benutzt, wenn der Treibstoff ausgeht. Kein Pilot darf sich einen Experten nennen, wenn er die Autorotation nicht beherrscht.

Fliegen Sie so lange, bis Ihnen der Treibstoff ausgeht.

Geht der Treibstoff aus, dann sinkt der Helikopter zu Boden.

Steuern Sie beim Fallen Ihren Hubschrauber so, als würden Sie auf den Boden zufliegen.

Während Sie mit Ihrem Helikopter so auf den Boden zufliegen, benutzen Sie die Schwerkraft und die Luft, um Ihre Rotorblätter am Drehen zu halten. Damit können Sie die Geschwindigkeit reduzieren.

Kurz bevor Sie auf dem Boden aufsetzen, steuern Sie Ihren Hubschrauber so, als würden Sie rückwärts fliegen.

Dies nennt man eine „weiche Landung“.

Auto-rotationsübung

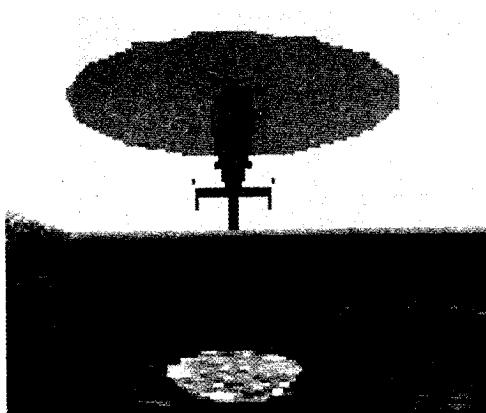


NICHT GENUG
TREIBSTOFF FÜR EINEN
AUSFLUG

SIM COPTER

Wenn Ihr Timing richtig ist, setzen Sie weicher auf den Boden auf, als wenn Sie nur gefallen wären. Der Treibstofflieferdienst erscheint und wird Sie mit so viel Treibstoff versorgen, daß Sie weiterfliegen können. Dies alles ist zwar teuer und schwierig, aber immerhin bleibt Ihr Hubschrauber unbeschädigt und kann noch fliegen.

Bei SimCopter können Sie dieses Verfahren nur anwenden, wenn Ihnen der Treibstoff ausgegangen ist.



EINEN AUFPRALL VERMEIDEN

Löscheinsätze



SPRÜHER HERUNTER UND FERTIG

Brände haben viele verschiedene Ursachen: Randalierer, Brandstifter, Flugzeugabstürze. Sie müssen sich mit Ihrem Sprüher und Ihrem Wasserwerfer vertraut machen. In dieser Übung können Sie ausprobieren, wie man den Wassertank des Hubschraubers füllt und das Wasser bei einem Feuer einsetzt.

Fliegen Sie in eins der vielen Wassergebiete von Übungsstadt.

Wenn Sie sich über der Wasseroberfläche befinden, wechseln Sie zur Drittansicht und lassen Ihren Sprüher herab.

Die Drittansicht zeigt, wie Ihr Sprüher herabgelassen wird.



Hinweis: Sie können Ihren Sprüher weder füllen noch benutzen, wenn er sich im Innern des Helikopters befindet.

Wenn nötig gehen Sie herunter, bis Sie hören, wie der Sprüher die Wasseroberfläche berührt.

Seien Sie vorsichtig, sonst stürzen Sie ins Wasser.

Der Sprüher füllt sich automatisch, wenn er das Wasser berührt.

Lassen Sie Ihren Sprüher so lange im Wasser, bis die Anzeige auf „Voll“ steht.

Bewegen Sie den Helikopter leicht aufwärts.

Entleeren Sie Ihren Sprüher mit der Taste B.

Der Sprüher wird so lange entleert, wie Sie die Taste „B“ oder die Schaltfläche „Sprüher leeren“ gedrückt halten, oder bis Ihnen das Wasser ausgeht. Behalten Sie deshalb Ihre Wasseranzeige im Auge.

Nien Sie Ihren Sprüher noch einmal, bewegen Sie den Helikopter leicht aufwärts, drücken Sie dann die Leertaste, um etwas Wasser zu sprühen.

Beachten Sie den Rückstoß, den Sie verspüren, wenn Sie den Wasserwerfer verwenden. Um diesen auszugleichen, müssen Sie vorwärts fliegen, während Sie den Wasserwerfer benutzen. Übung macht den Meister.

Da wir gerade vom Üben sprechen: dies ist vielleicht ein guter Zeitpunkt, den Umgang mit einem richtigen Brand zu üben. Dazu müssen wir eins entfachen.

Drücken Sie die Taste „Esc“.

Damit wird das Feld „Stadtinstellungen“ geöffnet.



BENUTZEN SIE DIE REGLER, UM NOTSITUATIONEN ZU SCHAFFEN

Erhöhen

Verringern



WASSERANZEIGE FAST LEER



OPTIONSFELD

SIM COPTER

Über dieses Feld finden Sie mehr im Referenzabschnitt dieses Handbuchs. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Stadtinstellungen“, um das Fenster zu den Einstellungen zu öffnen.

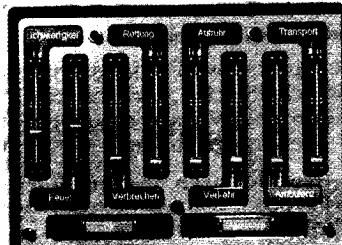
Verwenden Sie nun die Schieberegler, um die Zahl und den Schwierigkeitsgrad verschiedener Aufträge festzulegen.

Hinweis: Um während einer Übung Komplikationen zu vermeiden, stellen Sie sicher, daß nur der Regler oben ist, der zu dem gerade durchgeföhrten Auftrag gehört, während die anderen Regler unten sein müssen.

Schieben Sie den Regler, der die Anzahl der Brände bestimmt, um etwa ein Drittel nach oben, und stellen Sie den Schwierigkeitsgrad auf „Niedrig“ (ziemlich weit unten) ein.

Klicken Sie auf „OK“, um das Feld zu schließen.

In Kürze wird ein Brand entstehen. Sie werden den Auftrag hören und auf dem Stadtplan eine Linie sehen, die von Ihrer Position zum Brand führt. Gibt es mehrere Brände gleichzeitig, zeigen Symbole weitere Stellen an. Brände entstehen durch Zufall und selbst an Stellen, wo keine Gebäude sind.

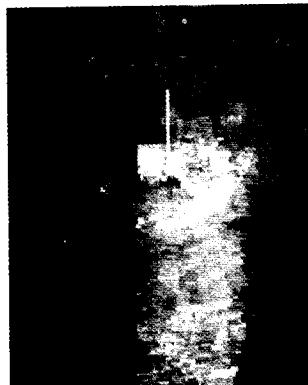


JETZT MÜSSEN SIE EINIGE LÖSCHAUFRÄGE VON MITTLEREM SCHWIERIGKEITSGRAD ENTGEGENNEHMEN

Wenn Sie die Brandstelle erreicht haben, alarmieren Sie die Feuerwehr mit der Taste F2.

Möglicherweise brauchen Sie die Feuerwehr nicht, es ist aber gut, sie für alle Fälle da zu alarmieren.

Löschen Sie das Feuer mit Hilfe des vorhin geübten Umgangs mit Sprüher und Wasserwerfer.



WASSER VON OBEN



FEUER GEMELDET



Sprühen Sie von oben Wasser auf das Feuer, wobei Sie dieses direkt ins Feuer schütten. Solange es brennt, sprühen Sie so viel Wasser wie möglich. Wenn Sie mehr Wasser benötigen, müssen Sie dieses besorgen.

Wenn das Feuer ausgeht, hören Sie ein Zischen und ein angenehmes Geräusch, nämlich das Ihrer Bezahlung!

HINWEIS: Sie müssen sich in der richtigen Höhe über dem Feuer befinden, wenn das Wasser das Feuer löschen soll. Wenn Sie zu hoch sind, verdampft das Wasser, bevor es das Feuer erreicht. Wenn Sie zu niedrig fliegen, verstärkt Ihr Propeller das Feuer, und der Heli kann beschädigt werden.

Heiße Luft, die von einem Feuer nach oben steigt, kann das Steuern schwierig machen. Wenn Sie einen Knall hören, sind Sie zu nahe am Feuer, und der Heli wurde beschädigt.



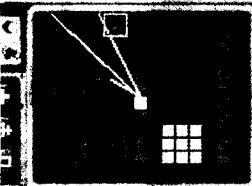
DIREKTER ANGRIFF

Während des Steigerungsspiels bergen Sie Sims aus gekenterten Booten, brennenden Gebäuden und von Zügen, die außer Kontrolle geraten sind. In dieser Übung bergen Sie bei einer Angeltour verunglückte Sims.

Öffnen Sie das Feld „Einstellungen“ wie zuvor, indem Sie die Taste „Esc“ drücken und die Option „Stadtinstellungen“ wählen.

Sie können den Schwierigkeitsgrad und die Zahl der Rettungsaufträge nach eigenem Ermessen bestimmen.

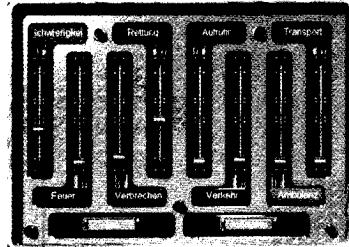
Schließen Sie das Feld.



FOLGEN SIE DER LINIE ZUM
UNGLÜCKSORT

In Kürze werden Sie einen Auftrag mit der Mitteilung erhalten, daß Sims in Schwierigkeiten sind und Ihre Hilfe brauchen. Auf Ihrem Stadtplan wird eine Linie eingeblendet, die Ihnen die Unfallsstelle zeigt. Andere Symbole zeigen weitere Bergungsaufträge.

Rettungsübung



EINE RETTUNGSÜBUNG EINRICHTEN

SIM COPTER

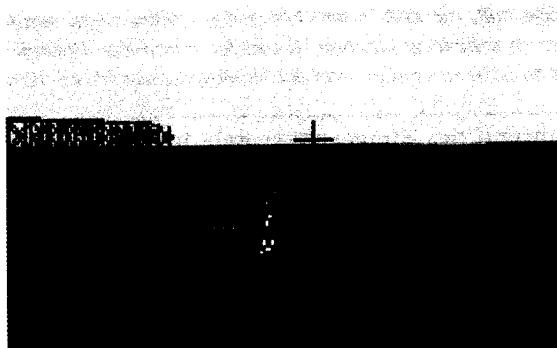
Sie können direkt zum Schauplatz fliegen oder auf dem Weg auf einem Krankenhausdach landen und einen Arzt aufnehmen. Zwar beansprucht ein Arzt in Ihrem Helikopter einen Platz, den sonst ein gerettetes Opfer einnehmen könnte, doch wissen Sie nicht im voraus, wie stark die Verletzungen sind. Ein Arzt kann verhindern, daß Verletzungen schlimmer werden, und ist in der Regel Zeit und Geld wert.

Wenn Sie bei dieser Übung an der Unglücksstelle ankommen, sollten Sie einen Krankenwagen zur Stelle rufen.

Richten Sie Ihren Scheinwerfer auf die nächstgelegene Straße, und drücken Sie F3.

Hinweis: Vergessen Sie nicht, daß Notdienstfahrzeuge nur auf Straßen fahren können.

Suchen Sie die Gegend ab, bis Sie die in Schwierigkeiten geratenen Sims finden.

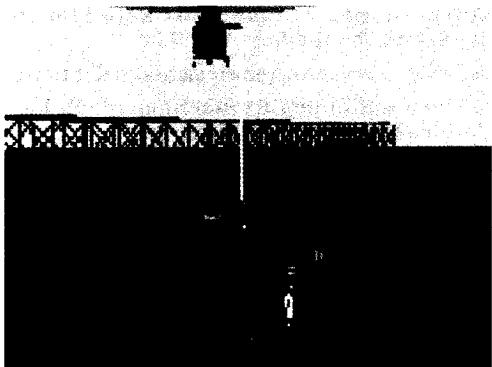


HILFE!

Wenn Sie sie gefunden haben, wechseln Sie zur Drittansicht und lassen Ihre Bergungsausrüstung hinab.

Hinweis: Beachten Sie, daß die Kamera in der Drittansicht der Bewegung der Bergungsausrüstung folgt.

Steuern Sie Ihren Helikopter so, daß die in Not geratenen Sims nach der Ausrüstung greifen können.



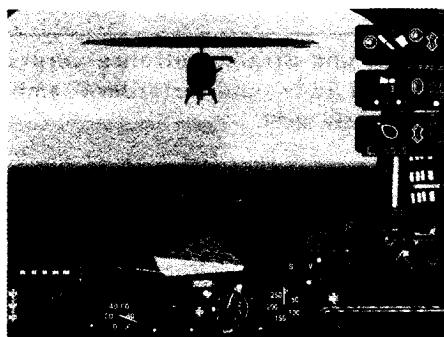
FRAUEN UND KINDER ZUERST

Hinweis: Wenn Sie sich über dem Wasser befinden, kann der von den Rotorblättern des Helikopters erzeugte Wind das Boot vom Hubschrauber wegtreiben, was das Rettungsmanöver erschwert.

Sims greifen automatisch nach der Winde, wenn diese nahe genug ist. Mit der Winde kann aber jeweils nur ein Sim transportiert werden.

Befördern Sie den Sim in Ihren Helikopter, indem Sie die Winde hochziehen. Lassen Sie die Winde dann erneut herunter, falls noch weitere Sims zu bergen sind.

Der Sim wird automatisch ein Passagier.



WILLKOMMEN AN BORD, SICHER UND GESUND

SIM COPTER

Wiederholen Sie den Vorgang, bis kein Sim mehr zu bergen ist oder bis Ihr Helikopter voll ist.

Jetzt müssen Sie Ihre Sims an einen sicheren Ort bringen:

- Sie müssen auf einem Krankenhausdach landen und dort die verletzten Sims absetzen.
- Gesunde Sims können Sie an einem beliebigen Ort absetzen.

Sobald Sie landen, verlassen die Sims den Hubschrauber.



EIN UNVERLETZTER SIM KANN
AN EINEM BELIEBIGEN ORT
ABGESETZT WERDEN



VERLETzte SIMS SOLLTEN AUF
EINEM KRANKENHAUSDACH
ABGESETZT WERDEN



EIN SCHWERVERLETZTER SIM MUSS IN
JEDEM FALL ZU EINEM KRANKENHAUS
GEBRACHT WERDEN

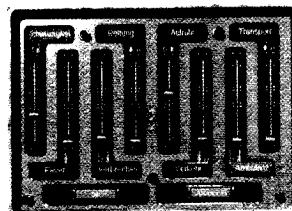
Nachdem Sie geborgene Sims an einen sicheren Ort gebracht haben, kehren Sie an die Unglücksstelle zurück, um dort eventuell zurückgelassene Sims ebenfalls an einen sicheren Ort zu bringen. Wiederholen Sie diese Rettungsmanöver, bis es niemanden mehr zu bergen gibt.

Wenn Sie fertig sind, bringen Sie den Arzt zurück auf ein Krankenhausdach. Es muß nicht dasselbe Krankenhaus sein, wo Sie ihn bzw. sie geholt haben, es wäre aber schön.

Aufruhr auf den Straßen

Demonstrationen und Straßenaufuhre verursachen Verkehrsstaus, Brände und erfordern ambulante Rettungsflüge, wenn sie nicht überwacht werden.

Öffnen Sie das Feld „Einstellungen“, und erhöhen Sie den Wert, der die Anzahl der Straßenaufuhre bzw. außer Kontrolle geratenen Demonstrationen erhöht.



EINSTELLUNGSFELD FÜR AUFRUHR



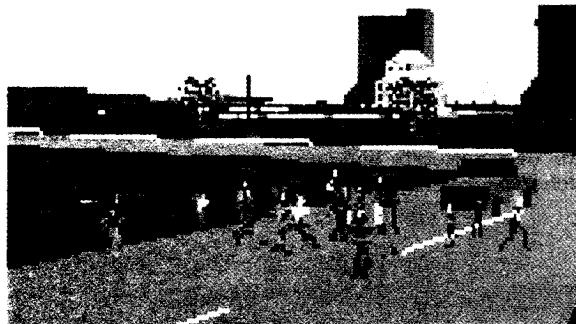
Wenn Sie von einem solchem Aufruhr hören, ist dieser bereits im Gange.

Wenn Sie den Auftrag, eine Menge zu zerstreuen, erhalten, sollten Sie sofort zu dem betroffenen Gebiet fliegen.

Machen Sie unterwegs auf einem Krankenhausdach halt, und nehmen Sie einen Arzt an Bord.

Unruhestifter verletzen sich selbst und unschuldige Sims, absichtlich oder unabsichtlich.

Wenn Sie am Schauplatz angekommen sind, alarmieren Sie Polizei und Feuerwehr und weisen sie zu strategisch günstigen Stellen hin.



SCHON WENIGE AUFRÜHRER KÖNNEN PROBLEME VERURSACHEN

Polizei- und Feuerwehrwagen helfen Ihnen, die Aufrührer zu zügeln und zu zerstreuen.

Machen Sie mit Ihrem Megaphon die richtige Durchsage, um weitere Leute davon abzuhalten, sich dem Aufruhr anzuschließen.

Machen Sie von einer Nachricht Gebrauch, die die Menge zerstreuen wird. Innerhalb des Helikopterscheinwerfers haben diese Megaphon-Aufforderungen die größte Wirkung.

Kleine Gruppen am Rand der Menge sind weniger engagiert als Leute, die sich mitten im Gedränge befinden. Es kann trotzdem sein, daß Ihre Warnungen zunächst ignoriert werden.

Wenn nötig machen Sie von Ihrem Wassserwerfer Gebrauch, um die Menge in der Mitte des Gedränges zu zerstreuen.

SIM COPTER

Mit dem Wasserwerfer können Sie versuchen, eine große Menge in kleinere Gruppen aufzuspalten. Es ist leichter, solche kleineren Gruppen aufzuhalten und unter Kontrolle zu bringen, und es ist unwahrscheinlicher, daß eine kleine Menge gewalttätig wird.

Sollte es weiterhin zu Gewalttaten kommen, dann müssen Sie eventuell von Ihrem Tränengas Gebrauch machen.

Tränengas kann eine große Gruppe von Aufrührern für eine Weile außer Gefecht setzen, es kann aber auch Panik und Verletzungen zur Ursache haben.

Nachdem Sie die Menge von Ihrem Helikopter aus zerstreut haben, kann die Polizei mit dem Aufruhr selbst fertig werden. Ihre Aufgabe ist hiermit allerdings noch nicht völlig erfüllt.

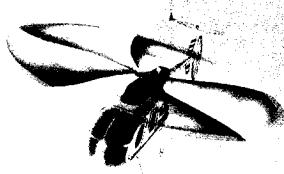
Sie müssen sich auch der möglichen Folgen der Demonstration annehmen.

Nach dem Aufruhr müssen Sie sich um Verkehrsstaus, Brände und Verletzte kümmern, die die Demonstrationen möglicherweise verursacht haben.





REFERENZ



*„Hubschrauber (Helikopter):
Zu den Drehflügelflugzeugen
zählende Flugzeuge, bei
denen anstelle starrer
Tragflächen umlaufende
Flügel vorhanden sind,
sogenannte Rotoren, die den
Auf und Vortrieb erzeugen.“*

*– Definition
(Meyers Taschenlexikon)*

Referenz

Aufträge, falls Sie sie annehmen

Helikopter-Märchen 4: *Helikopter brauchen zwei Motoren, einen für den oberen Propeller und einen für den hinteren.*

Dieser Referenzabschnitt erklärt, wie Sie Aufträge ausführen und dabei Geld verdienen können.

In SimCopter gibt es acht verschiedene Auftragstypen. Jeder Auftrag muß in einer bestimmten Zeit ausgeführt werden. Sie sind für einen Auftrag verantwortlich, sobald Sie diesen entgegennehmen. Sie können auch mehrere Aufträge gleichzeitig erhalten.

Sie erhalten den vollen Bonus und alle Punkte nur, wenn Sie einen Auftrag vollständig ausführen.

Einige Aufträge bieten Teilbonusse und Punkte für gewisse Aktionen während der Aufträge.

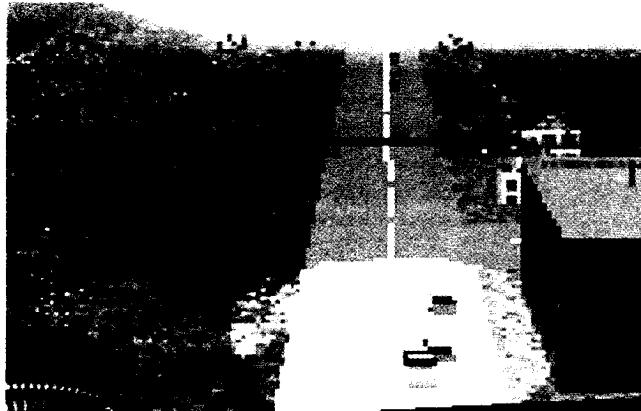
Sie bekommen ein Gehalt für Ihre Flugzeit, egal, ob Sie einen Auftrag erfüllt haben oder nicht. Sie verlieren kein Geld, wenn Sie einen Auftrag nicht erfüllen. Sie müssen aber für einen Arzt oder einen Polizisten, den Sie an Bord nehmen, für die Alarmierung von Notdienstfahrzeugen, für Treibstoff, Wartung und verschiedene andere Ausgaben bezahlen.



Raser

Es gibt immer Leute, die gegen Geschwindigkeitsbegrenzungen verstößen. Solche Raser sind stets auf der Straßenmitte zu finden. Sie sind schneller als andere Autos und fahren mit hörbar quietschenden Reifen. Sie bekommen keine Auftragsmeldungen, solche Raser zu suchen, sondern müssen Sie bei Ihren normalen Streifen finden (es sei denn, ein Polizeiwagen findet sie für Sie).

Richten Sie Ihren Scheinwerfer auf das Auto, das die Geschwindigkeitsbegrenzungen überschreitet, und benutzen Sie die entsprechende Megaphondurchsage, um den Fahrer an den Straßenrand zu beordern. Der Wagen hält dann gewöhnlich an. Außerdem wird automatisch auch die am nächsten befindliche Polizeistreife alarmiert. Um volle Bezahlung zu erhalten, wenn Sie einen solchen Raser geschnappt haben, müssen Sie diesen in Ihrem Scheinwerferlicht halten, bis die Polizei kommt. Wenn Sie wegfliegen, bevor die Polizei auftaucht, macht sich der Raser einfach davon. Das bedeutet: kein Bonus und keine Punkte für Sie.



ACHTEN SIE AUF FAHRER, DIE GEGEN DIE GE SCHWINDIGKEITSBEGRENZUNGEN VERSTÖSSEN

SIM COPTER

Verkehrs- staus



VERKEHRSSTAU GEMELDET

Verkehrsstaus entstehen, wenn eine verkehrsreiche Kreuzung blockiert wird.

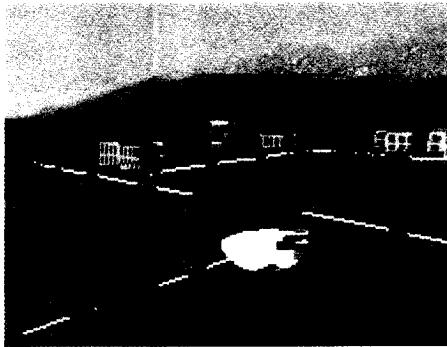
Sie erhalten eine Auftragsmeldung, und auf Ihrem Stadtplan führt eine Linie von Ihrer Position zu einem solchen Stau. Für jedes zusätzliche Verkehrsproblem wird auf Ihrem Stadtplan ein Verkehrsstausymbol angezeigt.

Benutzen Sie Ihren Scheinwerfer und Ihr Megaphon, um den Verkehr umzuleiten.

Sie sollten auch die Polizei alarmieren, die Ihnen hilft, den Verkehrsstaub aufzulösen. Allein die Gegenwart der Polizei bewirkt, daß sich der Stau auflöst.

Wird ein Verkehrsstaub durch brennende Gegenstände verursacht, müssen Sie das Feuer löschen, woraufhin auch die in Brand gesetzten Gegenstände verschwinden. Selbst nachdem diese beseitigt sind, kann jedoch der Stau noch anhalten, und Durchsagen werden benötigt, um diesen aufzulösen.

Sie erhalten Ihren Bonusbetrag und Ihre Punkte, wenn der Stau in einer bestimmten Zeit aufgelöst wurde.



IST ES HAUPTVERKEHRSZEIT?



Feuer

Brände haben verschiedene Ursachen: von unvorsichtigen Rauchern bis zu Flugzeugabstürzen.

Sie erhalten eine Auftragsmeldung, und auf Ihrem Stadtplan führt eine Linie von Ihrer Position zu dem Brand. Auf Ihrem Stadtplan wird für jedes zusätzliche Feuer ein Feuersymbol angezeigt.

Sie müssen den Brand mit Ihrem Sprüher oder Wasserwerfer löschen, um die volle Punktzahl zu erhalten. Je größer ein Feuer ist, desto mehr Geld und Punkte verdienen Sie, wenn Sie es löschen.

Ein Feuer, das am Anfang klein erscheint, sich aber dann ausbreitet, bringt Ihnen nicht mehr Geld, sondern Sie verlieren Punkte. Es bedeutet außerdem mehr Arbeit, es zu löschen.

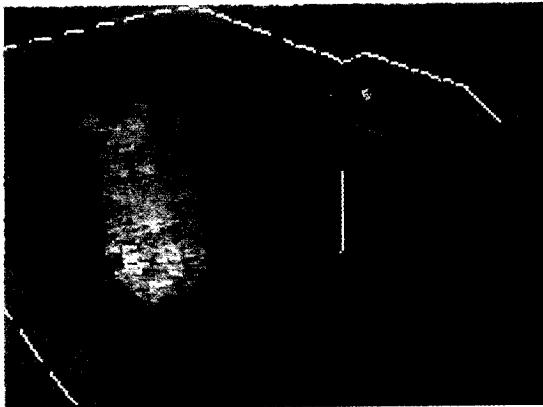
Brände können viele zusätzliche Aufträge zur Folge haben. Alarmieren Sie Notdienstfahrzeuge, falls notwendig, seien Sie aber sparsam. Sie bezahlen für alarmierte Notdienstfahrzeuge, egal, ob sie wirklich gebraucht werden oder nicht. Wenn

Feuerwehrautos die ganze Arbeit erledigen, bekommen Sie einen Teilbonus und Punkte.

Wenn Sie nichts tun, geht das Feuer schließlich von selbst aus, Sie erhalten aber weder Bonus noch Punkte. Breitet sich das Feuer aus, während Sie nichts tun, verlieren Sie Punkte.



FEUERSYMBOL



EIN NORMALER ARBEITSTAG

SIM COPTER

Rettung



RETTUNG GEMELDET



AUTSCH



GANZ GESEND

Sie müssen mit gekenterten Booten, brennenden Gebäuden und außer Kontrolle geratenen Zügen fertig werden.

Auf Ihrem Stadtplan führt eine Linie von Ihrer Position zu den hilfsbedürftigen Sims, und Sie erhalten eine Auftragsmeldung. Auf Ihrem Stadtplan wird für jede zusätzliche Rettung ein Rettungssymbol angezeigt.

Retten Sie die Sims mit Ihrer Bergungsausrüstung, transportieren Sie sie in Ihrem Helikopter, und fliegen Sie sie dann an einen sicheren Ort. Es kann jeweils nur ein Sim mit der Bergungsausrüstung hochgesetzt werden.

Ihr Bonus und Ihre Punkte werden „pro Sim“ zugewiesen. Je nachdem, wie schwer der jeweilige Sim verletzt ist, bestimmt, wohin Sie diesen transportieren müssen:

- Um den vollen Bonus und die volle Punktzahl zu erhalten, müssen verletzte Sims zu einem Krankenhaus gebracht werden.
- Unverletzte Sims können an einem beliebigen, sicheren Ort in der Stadt abgesetzt werden, was ebenfalls mit der vollen Punktzahl belohnt wird.

Wenn Sie landen, werden unverletzte Sims, Polizisten und Ärzte Ihren Hubschrauber selbständig verlassen. Verletzte Sims müssen Sie mit Ihrem Cursor vom Hubschrauber ziehen.

Es ist möglich, daß Verletzungen mit der Zeit schlimmer werden und Sims schließlich sterben können. Ein Arzt kann versuchen, dies zu verzögern, es aber nicht verhindern.

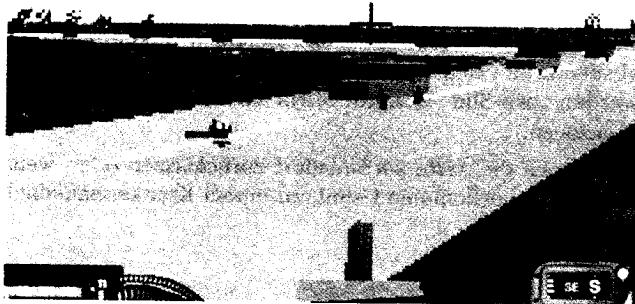
Um einen Arzt zu holen, landen Sie auf einem beliebigen Krankenhausdach. Ärzte berechnen ein Nominalhonorar, wenn Sie in Ihren Hubschrauber steigen. Sie brauchen den Arzt nicht zu dem Krankenhaus zurückzubringen, wo Sie ihn geholt haben. Wenn Sie keinen Arzt wollen, verlassen Sie das Dach, bevor er Ihren Hubschrauber besteigt.

Haben Sie zu langsam reagiert, und es ist jemand eingestiegen, so können Sie diesen vor Ihrem Abflug mit dem Cursor aus dem Hubschrauber ziehen.

ES GIBT STETS NEUE AUFTRÄGE



Für ambulante Rettungsflüge gibt es viele Ursachen, von Unfällen zu Hause oder am Arbeitsplatz bis zur Lebensmittelvergiftung.



SELBST GESUNDE SIMS BRAUCHEN MANCHMAL HILFE

Auf Ihrem Stadtplan führt eine Linie von Ihrer aktuellen Position zur Unfallstelle, und Sie erhalten eine Auftragsmeldung. Jeder zusätzliche ambulante Rettungsflug erzeugt auf Ihrem Stadtplan neue Symbole.

Ein Auftrag für einen ambulanten Rettungsflug lässt fast immer auf einen schwer Verletzten schließen. Ein Arzt kann Ihnen helfen, Leben zu retten. Holen Sie einen Arzt von einem beliebigen Krankenhausdach.

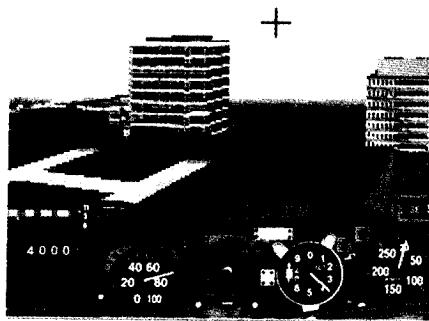
Ambulante Rettungsflüge



AMBULANTE RETTUNGSFLÜGE



DIESER SIM MUSS SCHNELLSTENS IN EIN KRANKENHAUS GEbracht WERDEN



UNTERWEGS ENEN ARZT AN BORD NEHMEN

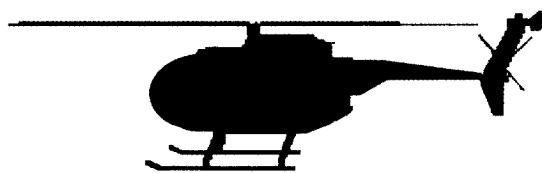
SIM COPTER

Egal, ob Sie einen Arzt dabei haben oder nicht, Sie müssen in jedem Fall zur Unfallsstelle fliegen und dort landen. Werden Sie von einem Arzt begleitet, wird sich dieser automatisch der Unfallopfer annehmen. Andernfalls müssen Sie aussteigen und die verletzten Sims selbst tragen.

Sie und der Arzt nehmen automatisch einen verletzten Sim auf, wenn Sie sich diesem nähern. Es kann jeweils nur ein Sim von Ihnen getragen werden.

Verletzte Sims müssen Sie auf einem Krankenhausdach absetzen, um den Bonus und die Punkte zu erhalten. Sie werden „pro Sim“ bezahlt. Stirbt ein Sim, werden Punkte abgezogen.

Sie können die Ärzte am Unfallort zurücklassen oder, wenn Sie sehr zuvorkommend sind, zu einem Krankenhausdach zurückbringen.





Verbrecher

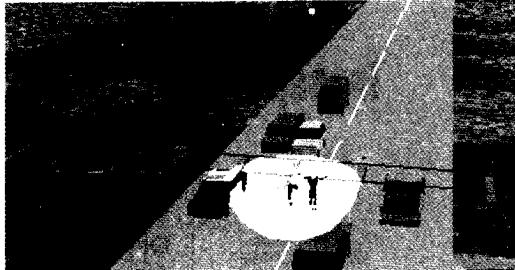
Selbst Sims haben ihre schwarzen Schafe. Solche Missetäter üben Verbrechen aus. Ihre Opfer sind wehr- und ahnungslose Sims.

Auf Ihrem Stadtplan führt eine Linie von Ihrer Position zum Schauplatz des Verbrechens, und Sie erhalten eine Auftragsmeldung. Weitere Verbrecher erscheinen auf Ihrem Stadtplan als Verbrechersymbole.

Verbrecher können Diebe, Straßenräuber und ähnliches sein, wodurch ambulante Rettungsflüge nötig werden. Außerdem gibt es Brandstifter. Sie werden deshalb auch Löschaufräge erhalten. Die Verbrecher gehen ihrem finsternen Gewerbe in bestimmten Gebieten nach, bis sie gefasst werden. Regelmäßige Streifen in Begleitung eines Arztes und Polizisten können da möglicherweise Abhilfe schaffen.

Wenn Sie einen Verbrecher sehen, der zu Fuß unterwegs ist, beauftragen Sie die Polizei, Ihnen zur Hilfe zu kommen, um diesen festzunehmen. Ein Polizist handelt sofort, nachdem er von Ihnen abgesetzt wurde, deshalb sollten Sie alles sorgfältig planen.

Sollte der Übeltäter bei Ihrer Ankunft den Ort des Verbrechens gerade fluchtartig verlassen, verfolgen Sie sein Auto mit Ihrem Scheinwerfer. Fordern Sie ihn dazu auf, rechts an den Straßenrand zu fahren. Benachrichtigen Sie die Polizei mit der F5-Taste, damit diese Ihrem Scheinwerfer folgt. Je dichter Sie mit Ihrem Scheinwerfer an das Auto des Verbrechers herankommen, desto langsamer fährt es. Vielleicht nehmen Sie sogar den Fluchtweg vorweg und fliegen voraus, um Polizisten in strategisch günstigen Positionen zu postieren. Diese werden in diesen Wachpositionen für kurze Zeit verharren. Ob zu Fuß oder im Auto, ein Verbrecher wird kehrtmachen, wenn er einen Polizisten sieht. Wird einem Gauner der Weg verstellt, dann



VERBRECHER KÖNNEN WIRKLICH ZUM PROBLEM WERDEN



EINBRECHER



VERBRECHEN
GEMELDET

muß er sich ergeben, oder er wird versuchen zu fliehen oder zu schießen. Wenn die Polizei den Verbrecher tatsächlich festnimmt, erhalten Sie Ihren Bonus und Ihre Punkte.

Transport



TRANSPORTAUFTRÄGE

Bedeutende Personen haben weder Zeit noch Geduld für Straßenverkehr und mieten Sie, um den Verkehrsstaus zu entkommen.

Auf Ihrem Stadtplan erscheint eine rote Linie, die von Ihrem Standpunkt zu der Stelle, von der ein solcher Auftrag kommt, führt und Ihnen somit den Weg weist. Sie erhalten dann eine Auftragsmeldung. Weitere Transportaufträge erzeugen auf Ihrem Stadtplan Transportsymbole.

Wenn Sie pünktlich ankommen, steigen VIPs in Ihren Hubschrauber. Kommen Sie zu spät, bekommt jemand anders den Auftrag.

Der Zielort wird durch eine zweite Linie auf Ihrem Stadtplan dargestellt. Sie müssen die Person in einer bestimmten Zeit zu



AUF EINFACHE WEISE GELD VERDIENEN

der markierten Stelle bringen. VIPs interessieren sich nicht für Probleme, die andere Sims eventuell haben. Wenn Sie sich



durch einen anderen Auftrag ablenken lassen, so daß Sie VIPs zu spät am Zielort absetzen, bekommen Sie keinen Bonus und können Punkte verlieren. Erwarten Sie dann kein Trinkgeld.

Sims randalieren aus unterschiedlichen Gründen. Eigentum wird dabei durch Brandstiftung gefährdet, und Verletzungen kann es im Überfluß geben. Der Verkehr kann chaotisch werden, wenn der Aufruhr zu lange anhält.

Auf Ihrem Stadtplan verläuft eine Linie von Ihrer Position zu der jeweiligen Aufruhrstelle. Weitere Aufruhrfälle werden auf Ihrem Stadtplan als Symbole dargestellt.

Wenn Sie den Schauplatz erreichen, ist der Aufruhr bereits voll im Gange. Menschen demonstrieren auf der Straße, werfen Steine und verursachen Schäden. Es kann sich dabei um mehrere Dutzend Unruhestifter handeln.

Wenn Sie den vollen Bonus und die volle Punktzahl erhalten möchten, müssen Sie zunächst von Ihrem Megaphon und Scheinwerfer Gebrauch machen. Erst wenn dies keine Abhilfe schafft, sollten Sie Wasserwerfer und Tränengas einsetzen. Verwenden Sie Ihre Hilfsmittel in einer anderen Reihenfolge, dann beenden Sie möglicherweise den Aufruhr schneller, verlieren aber Punkte.

Ihr Scheinwerfer und Megaphon dienen dazu, Demonstranten am Rand des Geschehens davon abzuhalten, sich ebenfalls einzumischen, und die Menge in kleine Gruppen aufzuspalten. Ihr Sprüher oder Wasserwerfer hält größere Gruppen, die sich mitten im Gedränge befinden, davon ab, weiter zu demonstrieren und spaltet sie in kleinere Gruppen auf. Mit dem Tränengas können

Aufruhr



Aufruhr



EINE DEMONSTRATION ODER EIN AUFRUHR GEHÖRT IN EINIGEN STÄDTCHEM ZUM ALLTAG

SIM COPTER

Sie die Hauptbeteiligten in der Mitte des Geschehens außer Gefecht setzen.

Strategisch positionierte Polizisten und Feuerwehrautos können den Aufruhr unter Kontrolle bringen und die Menge zerstreuen. Krankenwagenbesetzungen können Ihnen beim Behandeln der Verletzten helfen. Wenn die Aufrührer den Schauplatz verlassen, hören sie auf zu randalieren. Haben sich genug von ihnen entfernt, ist der Aufruhr vorbei.

Ihre Bonusse und Punktzahlen steigen, wenn Sie den Aufruhr völlig auflösen. Wenn der Aufruhr vorbei ist, kümmern Sie sich um andere Aufträge, die eventuell durch den Aufruhr verursacht wurden.

Was Ihr Instrumentenbrett bietet

Ein komplett ausgestatteter Hubschrauber hat viele Hilfsmittel und Geräte.

Wasserwerfer

Sprüher leeren



Sprüher hochziehen/herablassen
Wasseranzeige

Megaphonsteuerung

Winde hochziehen/herablassen

Tränengas einsetzen

Stadtplan
Vergrößern
Verkleinern
Nächsten Auftrag einsehen
Letzten Auftrag einsehen
Steuerungsfeld für den Stadtplan

Aufgassymbol ein-/ausschalten
Rettungsfahrzeugsymbol
ein-/ausschalten

Treibstoffanzeige

Scheinwerfer
ausrichten

Höhenmesser

Kompaß

Huberschraubersitze

Tausende von Fuß

Hunderte
von Fuß

Tachometer



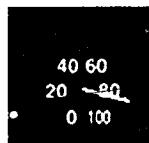
PUNKTE- UND GELDANZEIGE



Ihr aktuelles Kapital

Ihre Gesamtpunktzahl

TREIBSTOFFANZEIGE



Warnleuchte für Treibstoffmangel

HÖHENMESSER



Hunderte von Fuß

Tausende von Fuß

RADIO

Ihr Radio besitzt drei Sender. Stellen Sie einen anderen Sender ein, indem Sie auf die Frequenzanzeige klicken. Im Abschnitt „Verschiedenes“ erfahren Sie mehr darüber, wie Sie Ihre eigenen Radiosender hinzufügen können.

KOMPASS

Der Kompaß zeigt Ihre aktuelle Flugrichtung relativ zum geophysikalischen Sim-Norden an, der von verschiedenen internationale Bestimmungen, Verträgen und ähnlichem festgelegt wurde.

STEUERHEBEL FÜR SCHEINWERFER

Klicken Sie mit Ihrem Cursor auf den Steuerhebel, um Ihren Scheinwerfer auszurichten, ohne Ihren Hubschrauber zu drehen. Sie können dafür auch Strg-1, Strg-2, Strg-3 oder Strg-4 verwenden.

Steuerungen auf Ihrem Instrumentenbrett



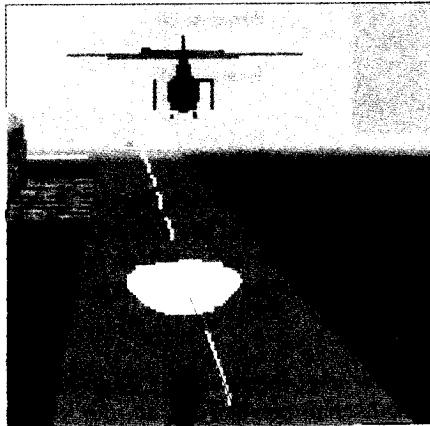
KOMPASS



SIM COPTER

SCHEINWERFER

Richten Sie Ihren Scheinwerfer so aus, daß er das Gebiet beleuchtet, wo Ihr Megaphon gehört bzw. wohin Notdienstfahrzeuge geschickt werden sollen. Richten Sie Ihren Scheinwerfer auf Autos, die gegen die Geschwindigkeitsbeschränkungen verstoßen und auf Verbrecher, um diese zu verfolgen. Je höher sich der Hubschrauber befindet, desto mehr Fläche deckt Ihr Scheinwerfer ab, aber desto schwieriger ist es, Verbrecher mit dem Scheinwerfer zu verfolgen. Ihre Scheinwerfer ist immer eingeschaltet.



SCHEINWERFER

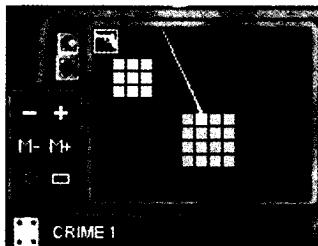


STADTPLANÜBERSICHT

Dies ist eine Liste der Dinge, die Ihr Stadtplan zeigt:

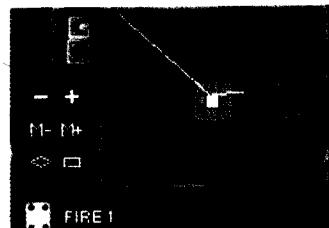
- Flughäfen Violett
- Bebaute Gebiete Hellgrau
- Krankenhäuser Weiß
- Feuerwehrgebäude Orange
- Polizeiwache Hellblau
- Straßen Hellbraun
- Wasser Dunkelblau
- Unbebaute Stadtgebiete Grün
- Brand Rot
- Wildnis Grün, Hellbraun,
Dunkelbraun, Weiß

Auftragssymbole werden auf Ihrem Stadtplan angezeigt, wenn es von einem bestimmten Auftragstyp mehrere Aufträge gibt. Auch von Ihnen beauftragte Rettungsfahrzeuge erscheinen auf dem Stadtplan.



SIM COPTER

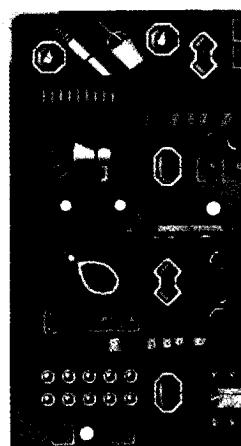
Vergrößern
Verkleinern
Nächsten Auftrag einsehen
Letzten Auftrag einsehen
Auftragssymbol ein-/ausschalten
Rettungsfahrzeugsymbol ein-/ausschalten



Durchsagen bezüglich des aktuellen Auftrags

Wasserwerfer

Wasseranzeige



Sprüher leeren

Sprüher hochziehen/herablassen
Menü der verschiedenen Durchsagen öffnen

Winde hochziehen/herablassen

Tränengas einsetzen

KAUFEN SIE DIESE WERKZEUGE, WENN
SIE GENUG GELD HABEN



Werkzeuge, die Sie kaufen können

Es gibt fünf Werkzeuge, die Sie vom Katalog kaufen können. Jedes Werkzeug hat sein eigenes Steuerfeld und wird automatisch installiert, wenn Sie dieses kaufen. Wenn Sie ein Werkzeug verkaufen, wird die Steuerklappe vom Cockpit entfernt.

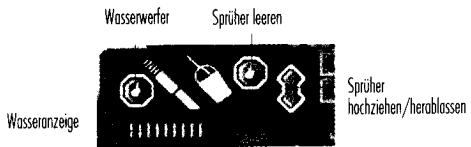
Sie können nur kaufen, was Sie sich leisten können. Es gibt keine Geschäftskredite bei SimCopter.

WASSERSPRÜHER UND WASSERWERFER



STANDARDSPRÜHER

Der Wassersprüher kann nur dann gefüllt oder geleert werden, wenn er auf eine gewisse Höhe herabgelassen wird. Ist er ganz herabgelassen, dann befindet er etwa 50 Fuß unterhalb des Hubchraubers. Wasserwerfer und Sprüher werden aus dem gleichen Wassertank versorgt.



SIM COPTER

Ein voller Sprüher erschwert das Abheben des Helikopters und beschleunigt das Niedergehen bei der Landung. Ein herabgelassener Sprüher kann das Manövrieren des Hubschraubers behindern.

Sprüher und Wasserwerfer müssen separat erstanden werden. Sprüher gibt es nur in einer Größe, größere Hubschrauber können jedoch größere Wassermengen transportieren. Der Sprüher muß zuerst gekauft werden. Kabel und Winde sind inbegriffen.

BERGUNGS-AUSRÜSTUNG

Lassen Sie die Winde zu den Sims, die sich in Not befinden, herab, und retten Sie sie. Wenn Sie die Winde ganz herablassen, befindet sie sich etwa 50 Fuß unterhalb des Hubschraubers.

Wenn Sie die Winde nahe genug bei den verunglückten Sims herunterlassen, greifen diese automatisch nach ihr, so daß Sie sie in den Hubschrauber befördern können. Die Sims sind in der Bergungswinde sicher. Es kann allerdings nur jeweils ein Sim mit der Bergungsausrüstung geborgen werden.

Die Bergungsausrüstung ist feuerfest, nicht-leitend und nur in einer Farbe erhältlich.

MEGAPHON

Die Durchsagen, die Sie mit Ihrem Megaphon machen, sind in dem von Ihrem Scheinwerfer erleuchtenden Gebiet zu hören. Verwenden Sie das Megaphon

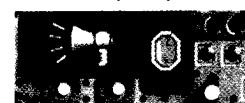


Klicken Sie darauf, um die Winde herabzulassen



STANDARD-BERGUNGS-AUSRÜSTUNG

Klicken Sie hierauf, um die möglichen
Durchsagen anzuzeigen



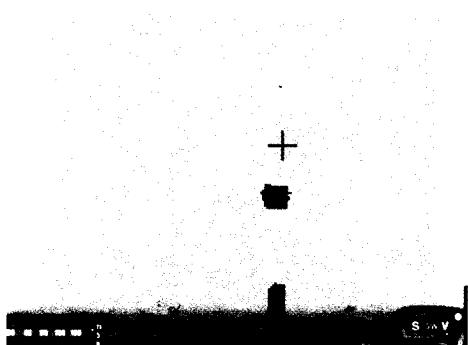


dazu, Verkehrsstaus aufzulösen, Autos, die sich nicht an die Geschwindigkeitsbegrenzungen halten, anzuhalten und aufrührerische Menschenmengen zu zerstreuen. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das Menü der verschiedenen Durchsagetypes zu öffnen, und klicken Sie auf die gewünschte Durchsage. Sie können auch die entsprechende Taste drücken. Untenstehend ist eine Liste der verschiedenen Durchsagetypes und den Situationen, in denen sie angewendet werden:

Verkehrsmeldungen	Verkehrsstau	(F6)
Verbrecher aufhalten	Verbrecher und Raser	(F7)
Evakuieren	Gebiet evakuieren	(F8)
Menge zerstreuen	Aufruhr	(F9)
Begrüßen		(F10)

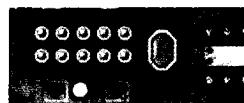
Solche Durchsagen können unterschiedliche Auswirkungen haben. Im allgemeinen befolgen Sims Ihre Aufforderungen. Es gibt jedoch eventuell auch andere, die Ihnen keine Beachtung schenken.

TRÄNENGAS



TRÄNENGASEINSATZ

Ihr Tränengasvorrat besteht aus 10 Kanistern. Tränengas wird in erster Linie bei gewalttätigen Demonstrationen, aber auch gegen Verbrecher, die zu Fuß auf der Flucht sind, eingesetzt.



Klicken Sie hierauf, um Tränengas einzusetzen

W A R N U N G : Falscher Einsatz von Tränengas verletzt Gesetze von Bund, Ländern und Gemeinden und führt zu einem hohen Punkteverlust.

SIM COPTER

Wenn Ihnen das Tränengas ausgeht, wird es wieder aufgefüllt, wenn Sie bei Ihrem Hangar landen.

PASSAGIERSITZE

Klicken Sie hierauf, um weitere Sitze einzublenden



PASSAGIERSITZE

Jeder Heli hat eine feste Anzahl von Sitzen. Jeder Passagier nimmt jeweils einen ganzen Sitz ein. Klicken Sie in die rechte obere Ecke des Sitzbereiches, um zu sehen, wo wo sitzt.

Wenn Sie in einem Heli zusätzliche Sitze anbringen, verletzen Sie staatliche Gesetze. Mehr Sitze bekommen Sie nur, indem Sie einen größeren Heli kaufen.

Menüs und Spieleinstellungen

Hauptmenü



HAUPTMENÜFELD

Im Hauptmenü finden Sie die Optionen zum Starten, Fortsetzen und Beenden eines Spiels.



NEUES STEIGERUNGSSPIEL

Wählen Sie diese Option, um ein neues Steigerungsspiel zu starten. Sie können zwischen drei Städten auswählen. Haben Sie eine Auswahl getroffen, dann führt Sie ein Kurzflug über diese Stadt und schließlich zum Hangar und Helikopterstartplatz, wo Sie in Ihren Helikopter einsteigen können.

STEIGERUNGSSPIEL ÖFFNEN

Wählen Sie diese Option, um ein Steigerungsspiel fortzusetzen, mit dem Sie begonnen und das Sie gespeichert hatten. Sie werden sich bald wieder in das Spiel einfinden, während die Sims nicht bemerken, daß inzwischen Zeit verstrichen ist!

NEUES BENUTZERSPIEL

Wählen Sie diese Option, um ein Standard-Dialogfeld zu öffnen, so daß Sie eine beliebige Stadt von SimCity 2000, SimCity 2000 Network Edition oder SimCity Urban Renewal Kit laden können. Sie beginnen das Spiel am Flughafen der Stadt. Hat die Stadt keinen Flughafen, wird einer unmittelbar außerhalb der Stadt gebaut. Führen Sie Aufträge aus, verdienen Sie Geld, und werden Sie zu einem Helden der Stadt.

BENUTZERSPIEL ÖFFNEN

Wählen Sie diese Option, um mit einer Benutzerstadt weiterzumachen, die Sie begonnen und gespeichert hatten.

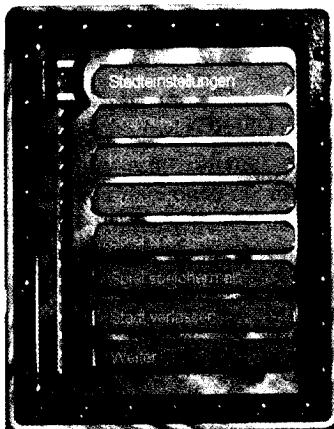
BEENDEN

Wählen Sie diese Option, um das Hauptmenüfeld zu schließen und SimCopter zu beenden. (Dies kann sich als praktische Option erweisen, wenn Ihr Chef gerade an Ihrem Schreibtisch vorbeikommt!)

SIM COPTER

Optionsfeld

Wenn Sie sich im Hubschrauber befinden, können Sie jederzeit die Taste „Esc“ drücken, um das Optionsfeld zu öffnen. Hier können Sie Stadt- und Spielaspekte ändern.

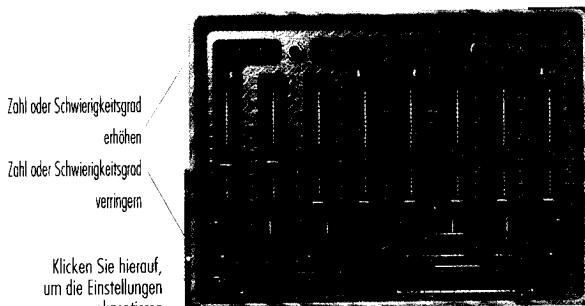


OPTIONSFELD

STADTEINSTELLUNGEN

Stadtinstellungen erhöhen oder verringern die Zahl der Aufträge und deren Schwierigkeitsgrad.

H i n w e i s :
Stadtinstellungen
sind nur bei
Benutzerstädten und
der Übungsstadt
verfügbar, nicht bei
Steigerungsstädten.



Klicken Sie hierauf, um
die Einstellungen zu
ignorieren



GRAPHIKEN

Mit den Graphikeinstellungen können Sie das Aussehen der Stadtumgebung ändern.

Hinweis: Einstellungen werden erst wirksam, wenn Sie auf OK klicken. Wenn Sie Strukturen ausblenden, eine geringere Auflösung verwenden und den Nebel auf „Nah“ stellen, kann dies die Leistungsfähigkeit verbessern.

Gebäudestruktur ein-/ausblenden

Bodenstruktur ein-/ausblenden

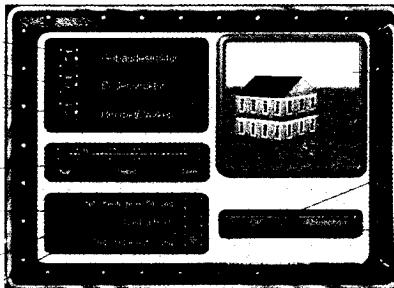
Wolken und Himmel ein-/ausblenden

Einstellungen zum Nebel

Nur niedrige Auflösung zeigen

Niedrige und hohe Auflösung mischen

Nur hohe Auflösung zeigen



GRAPHIKEINSTELLUNGEN

Dieses Feld zeigt an, wie die Stadtumgebung bei den jeweiligen Einstellungen aussieht

Klicken Sie hierauf, um Änderungen zu akzeptieren

Klicken Sie hierauf, um Änderungen zu ignorieren

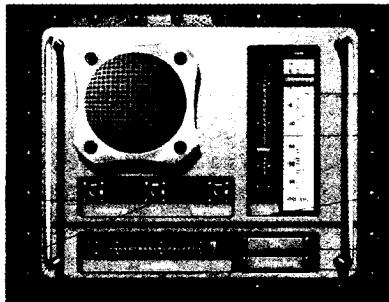
KLANG

Über das Klangfeld können Sie Änderungen an den Klang- und Musikeinstellungen vornehmen.

Hinweis: Sie können Ihr Auftragsradio nicht ausschalten, die Lautstärke aber so verringern, daß Sie es nicht hören.

Werbung ein-/ausschalten

DJ ein-/ausschalten



KLANGFELD

Sender wählen

Musik lauter oder leiser

Klang lauter oder leiser

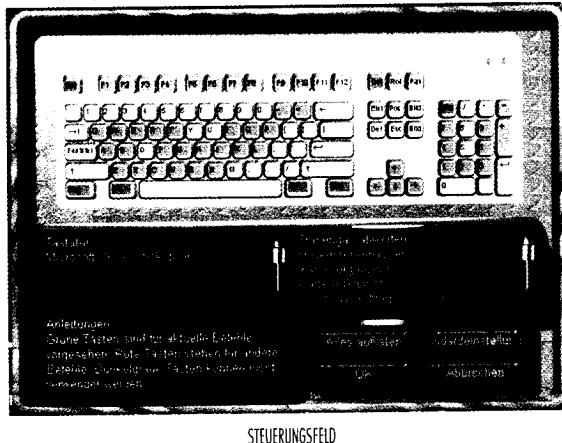
Klicken Sie hierauf, um Änderungen zu akzeptieren

Klicken Sie hierauf, um Änderungen zu ignorieren

SIM COPTER

STEUERUNG

Dieser Bildschirm zeigt die komplette Liste der Tastatur- und Steuerhebelbefehle. Ändern Sie diese nach Belieben.



All SimCopter-Befehle und
Tastaturozuweisungen anzeigen
Änderungen annehmen

Befehl auf Standard-Tastaturozuweisungen
zurücksetzen
Feld schließen und Änderungen
ignorieren

Befehle für Tastaturen ändern

1. Rollen Sie durch die Liste bis zu dem Befehl, den Sie ändern möchten, und klicken Sie dann auf diesen Befehl. Alle Tasten, die diesem Befehl momentan zugewiesen sind, erscheinen auf der angezeigten Bildschirmtastatur in Grün. Tasten, die anderen Befehlen zugewiesen sind, erscheinen in rot. Nicht zugewiesene Tasten bleiben weiß. Die grauen Tasten können nicht benutzt werden.
2. Um einen Befehl zuzuweisen, klicken Sie auf eine nicht-zugewiesene Taste. Um eine Zuweisung zu entfernen, klicken Sie auf die grüne Taste dieses Befehls.

Hinweis: Einem Befehl können mehrere Tasten zugewiesen sein.



BEFEHLE FÜR DEN STEUERHEBEL ÄNDERN

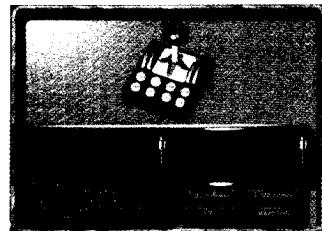
Vergewissern Sie sich, daß Sie jeden Treiber Ihres Steuerhebels installiert haben. Die Einstellungen für Ihren Steuerhebel können Sie in der Systemsteuerung von Windows 95 ändern.

Ihr Steuerhebel besitzt oder verwendet möglicherweise nicht alle Schaltflächen der Steuerhebelgraphik. Um zu sehen, welche Schaltflächen Ihr Steuerhebel verwendet, beobachten Sie die Graphik, während Sie nacheinander alle Schaltflächen Ihres Steuerhebels ausprobieren. Erscheint eine einzelne Schaltfläche innerhalb der Graphik aktiviert bzw. „eingeschaltet“, während Sie diese benutzen, so kann ihr ein Befehl zugeordnet werden. Ist keine oder mehrere Schaltflächen gleichzeitig aktiviert, so kann dieser/diesen kein Befehl zugeordnet werden.

Befehle können nur solchen Schaltflächen zugeordnet werden, die keinen festgelegten Befehl besitzen. Schaltflächen mit festgelegten Befehlen erscheinen in der Graphik in rot. Wenn man diesen einen neuen Befehl zuordnen will, muß man zunächst den bestehenden entfernen.

1. Klicken Sie auf jede Schaltfläche in der Befehlsliste. Wird in der Graphik eine Schaltfläche grün, dann bedeutet das, daß dieser Schaltfläche ein Befehl zugeordnet ist.
2. Klicken Sie mit dem Cursor auf diese grüne Schaltfläche, um die Zuordnung zu entfernen.
3. Rollen Sie durch die Befehlsliste, bis Sie den Befehl, den Sie dieser Schaltfläche zuordnen wollen, gefunden haben. Klicken Sie auf den Befehl, um ihn auszuwählen.
4. Klicken Sie in der Graphik auf die Schaltfläche, der Sie den Befehl zuordnen wollen. Die Schaltfläche erscheint nun grün. Der ausgewählte Befehl ist jetzt dieser Schaltfläche zugeordnet.

Auf Befehle, die keiner Steuerhebelschaltfläche zugeordnet sind, kann immer noch mit Hilfe Ihrer Tastatur zugegriffen werden. Egal wie Sie Ihren Steuerhebel konfiguriert haben, werden Sie möglicherweise immer noch Ihren Cursor benötigen.



Zurücksetzen

Alle Befehle anzeigen
Änderungen annehmen
Feld schließen und Änderungen ignorieren

SIM COPTER

SPIEL SPEICHERN

Speichert Ihr Spiel (Steigerungs- oder Benutzerspiel) unter seinem aktuellen Namen und Speicherort. Wenn Sie ein Spiel zum ersten Mal speichern, können Sie in einem angezeigten Dialogfeld dessen Namen und den gewünschten Speicherort festlegen.

SPIEL SPEICHERN ALS

Bei dieser Option wird ein Standarddialogfeld geöffnet, so daß Sie den Namen oder Speicherort Ihres aktuellen Spiels (entweder Steigerungs- oder Benutzerspiel) festlegen bzw. ändern können.

STADT VERLASSEN

Damit wird das Steuerungsfeld geschlossen und das Hauptmenü geöffnet.

WEITER

Damit wird das Steuerungsfeld geschlossen, und Sie werden zu Ihren Flugaufträgen zurückgebracht.

Wenn Sie mit einer Stadt fertig sind, haben Sie die Wahl: Entweder gehen Sie zu einer Stadt mit demselben oder zu einer anderen des nächsthöheren Schwierigkeitsgrades.

Die Anzahl der Punkte, die benötigt werden, um eine höhere Spielstufe zu erreichen, bleibt dieselbe. Allerdings wird es immer schwieriger, Punkte in den höheren Stufen zu erzielen.

Wenn Sie eine neue Stadt wählen, führt Sie zunächst ein Kurzflug über diese Stadt und schließlich zum Hangar. Drücken Sie die Taste „Esc“, um direkt zum Hangar zu gelangen.

Sie können das Erscheinungsbild einer Benutzerstadt ändern, indem Sie sie in SimCity 2000 oder SCURK laden, um 90°, 180° oder 270° drehen und dann speichern. SimCopter weist den Norden einer anderen Seite der Stadt zu.

Schäden, die an Gebäuden in einer Benutzerstadt in SimCopter entstanden, bestehen weiterhin, wenn diese Stadt in SimCity 2000 zurückgeladen wird.

Schwierigkeitsgrade

Verschiedenes

Schnelle Änderungen an Benutzerstädten



Eigenen Radiosender hinzufügen

Hier wird erklärt, wie Sie Ihren eigenen Radiosender schaffen und den anderen Sendern hinzufügen können.

- Legen Sie Ihre Lieblingsmusik in einen Ordner mit dem Namen MUSIK ab. Die von Ihnen gewählte Musik müssen allerdings Dateien vom Typ .WAV sein.
- Legen Sie den Ordner MUSIK in einen Ordner mit dem Namen des neuen Senders, den Sie schaffen wollen, ab.
- Kopieren Sie diesen Senderordner in das Verzeichnis namens „Sender“ („Stations“), das sich im Radioordner befindet, der wiederum im SimCopter-Klangordner zu finden ist.

Tag und Nacht

In der Nacht in einer Stadt auf Streife zu gehen kann von Vorteil sein. Die Silhouette einer Stadt präsentiert sich in einmaliger Schönheit. Brände erhellen außerdem den Himmel mehr als am Tag und sind deswegen leichter ausfindig zu machen. Blenden Sie die Tag- und Nachtansichten mit der Tastenkombination Strg-D ein und aus, um die Dinge in einem ganz anderen Licht zu sehen.

Andere Flugobjekte am Himmel

Über den meisten Städten herrscht reger Flugverkehr. Letztlich war sogar ein merkwürdiges, nicht identifizierbares Objekt unterwegs... Was soll's! Es ist genug Platz für alle da.

Allerdings gibt es auch Flugzeuge, die abstürzen und in Brand geraten.

Wollen Sie mehr Benutzerstädte?

Egal, ob Sie das Spiel SimCity 2000 besitzen oder nicht, Sie finden eine Fülle von Städten, in denen Sie fliegen können. Überall in der Welt hat man Städte geschaffen. Einige von ihnen sind auf der Maxis-Webseite. Sehen Sie sie sich an.

Die Adresse lautet:

http://www.maxis.com/the_store/creations-simcity2000.html

Sie können sogar in klassische SimCity-Städte fliegen. Laden Sie eine klassische SimCity-Stadt in SimCity 2000, speichern Sie sie dann als eine SimCity 2000-Stadt. Danach können Sie sie als SimCopter-Benutzerstadt laden.

Cheat-Codes

Wie bitte? Cheat-Codes (oder Mogelregeln) bei SimCopter?

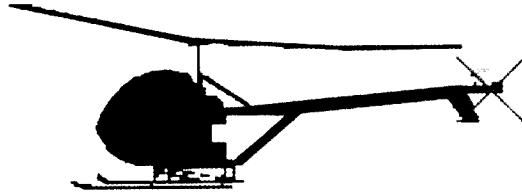
Drücken Sie STRG-ALT-X, um ein Dialogfeld zu öffnen. Geben Sie „Gas does grow on trees“ ein.

Gibt es noch mehr? Klar. Aber hier erfahren Sie nichts!

Die Hub- schrauber von SimCopter

Helikopter haben, wie Autos, Personen und Katzen, unauffällige und auffällige Unterschiede. Hier sind einige technische Daten der Helikopter, die Ihnen zum Retten Ihrer Stadt zur Verfügung stehen: Geschwindigkeiten werden in Kilometer pro Stunde angegeben (km/h), sowie in Knoten (kn). Die Sitzzahl bezeichnet die außer dem Pilotensitz im Helikopter zur Verfügung stehenden Sitze. Die Reichweite wird in Kilometern und Seemeilen (sm) angegeben. Das Gewicht wird in Kilogramm angegeben und bezieht sich auf das Leergewicht des Helikopters. Der Rotordurchmesser wird in Metern angeben.

Schweizer 300



Motor: Einfacher Kolbenmotor

Sitzzahl: 2

Geschwindigkeit: 153 km/h (82 kn)

Flugbereich: 360 km (195 sm)

Gewicht: 474 kg

Rotordurchmesser: 8,1 m



McDonnell/Douglas 500

Motor: Eine Turbine (Wellenleistung 278)

Sitzzahl: 1 - 6

Geschwindigkeit: 232 km/h (125 kn)

Flugbereich: 422 km (228 sm)

Gewicht: 493 kg

Rotordurchmesser: 7,9 m



McDonnell/Douglas 520 Notar™

Motor: Eine Turbine (Wellenleistung 375)

Sitzzahl: 4 - 5

Geschwindigkeit: 250 km/h (135 kn)

Flugbereich: 402 km (217 sm)

Gewicht: 742 kg

Rotordurchmesser: 8,33 m



McDonnell/Douglas 900 Explorer

Motor: Zwei Turbinen (Wellenleistung 629)

Sitzzahl: 8 - 10

Geschwindigkeit: 274 km/h (148 kn)

Flugbereich: 600 km (325 sm)

Gewicht: 1458 kg

Rotordurchmesser: 10,3 m





Augusta A109

Motor: Zwei Turbinen (Wellenleistung 400)

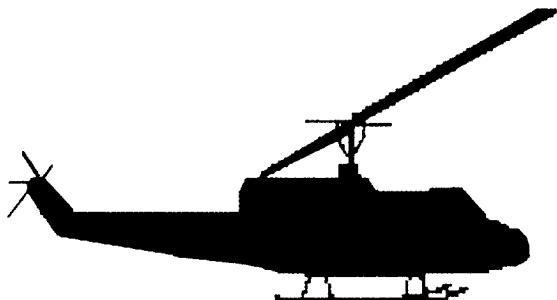
Sitzzahl: 7 - 8

Geschwindigkeit: 285 km/h (154 kn)

Flugbereich: 648 km (350 sm)

Gewicht: 1418 kg

Rotordurchmesser: 11 m



Bell 212

Motor: Zwei Turbinen (Wellenlänge 1290)

Sitzzahl: 13 - 15

Geschwindigkeit: 206 km/h (111 kn)

Flugbereich: 450 km (243 sm)

Gewicht: 2765 kg

Rotordurchmesser: 14,69 m



Dauphiné 2 (Eurocopter)

Motor: Zwei Turbinen (Wellenlänge 680)

Sitzzahl: 13

Geschwindigkeit: 260 km/h (140 kn)

Flugbereich: 900 km (485 sm)

Gewicht: 1806 kg

Rotordurchmesser: 11,68 m



Bell 206 Jet Ranger

Motor: Eine Turbine (Wellenlänge 420)

Sitzzahl: 7

Geschwindigkeit: 232 km/h (125 kn)

Flugbereich: 666 km (360sm)

Gewicht: 844 kg

Rotordurchmesser: 11,28 m



Bibliographie

R. Randall Padfield: *Learning to Fly Helicopters*, New York: TAB Books, 1992

Märchen 5: *Helikopterpiloten sind anders als andere Leute.*



SimCopter-Standardtastaturbefehle

Dies ist eine Liste von SimCopter-Befehlen:

Befehl	Was er bewirkt	Tastenkombination
Hilfe	Öffnet die Hilfe.	F1
Tänengas abfeuern	Wirft einen Tränengaskanister aus	M
Helikopter verlassen	Sie steigen aus Ihrem Helikopter	E
Nächsten Auftrag einsehen	Zeigt den Ort Ihres nächsten Auftrags	N
Verfolgungsansicht ändern	Wechselt zur Drittansicht, um einen besseren Sichtwinkel zu gewinnen	R
Linksdrehung	Dreht den Helikopter nach links	NACH-LINKS-TASTE
Rechtsdrehung	Dreht den Helikopter nach rechts	NACH-RECHTS-TASTE
Vorwärts	Fliegt vorwärts	NACH-OBEN-TASTE
Rückwärts	Fliegt rückwärts	NACH-UNTEN-TASTE
Horizontal nach links gleiten	Fliegt nach links, ohne zu drehen	A
Horizontal nach rechts gleiten	Fliegt nach rechts, ohne zu drehen	S
Flughöhe erhöhen	Steigt nach oben	Q
Flughöhe verringern	Geht nach unten und landet schließlich (landen Sie weich)	W
Sprüher herablassen	Läßt den Wassersprüher herab	V
Sprüher hochziehen	Zieht den Wassersprüher in den Helikopter	C
Sprüher leeren	Leert Wasser aus dem Sprüher	B
Winde herablassen	Läßt die Bergungswinde herab	G
Winde hochziehen	Zieht die Bergungswinde hoch	F
Sicht ändern	Wechselt zwischen Verfolgungsansicht, Pilotenansicht und Ansicht von oben	T
Feuerwehr alarmieren	Schickt ein Feuerwehrauto zu der Straße, auf die der Scheinwerfer des Helikopters gerichtet ist	F2



Befehl	Was er bewirkt	Tastenkombination
Ambulanz alarmieren	Schickt einen Krankenwagen zu der Straße, auf die der Scheinwerfer des Helikopters gerichtet ist	F3
Polizei alarmieren	Schickt einen Polizeiwagen zu der Straße, auf die der Scheinwerfer des Helikopters gerichtet ist	F4
Der Polizei den Weg weisen	Polizeiwagen folgt dem Helikopterscheinwerfer	F5
Kamera nach innen	Bringt die Verfolgungsansicht-Kamera näher an den Hubschrauber heran	I
Kamera nach außen	Bewegt die Verfolgungsansicht-Kamera vom Hubschrauber weg	K
Kamera nach oben	Bewegt die Verfolgungsansicht-Kamera nach oben	J
Kamera nach unten	Bewegt die Verfolgungsansicht-Kamera nach unten	L
Kamera hochneigen	Neigt die Verfolgungsansicht-Kamera nach oben	O
Kamera herunterneigen	Neigt die Verfolgungsansicht-Kamera nach unten	P
Naher Nebel	Nebel legt sich auf die Stadt	Strg-K
Ferner Nebel	Treibt den Nebel aus der Stadt	Strg-L
Gebäudestruktur ein-/ausblenden	Wechselt zwischen detaillierter und glatter Gebäudestruktur	Strg-O
Bodenstruktur ein-/ausblenden	Wechselt zwischen detaillierter und glatter Bodenstruktur	Strg-G
Tag/Nacht ein-/ausblenden	Wechselt zwischen Tag und Nacht	Strg-D
Radio an-/ausschalten	Schaltet die Musik ein und aus	Strg-M
Niedrige/Hohe Auflösung Strg-Q	Wechselt zwischen zwei Auflösungen	
Steueranzeige ein-/ausschalten	Schaltet die Steueranzeige ein und aus	Strg-P

SIM COPTER

Befehl	Was er bewirkt	Tastenkombination
Himmelanzeige ein-/ausblenden	Wechselt zwischen klarem und bedecktem Himmel	Strg-S
Anwendungsprioritäten ein-/ausschalten	Schaltet die Vorrangigkeit von SimCopter gegenüber anderen Anwendungen ein und aus	Strg-Alt-R
Ganzbildschirmmodus ein-/ausschalten	Wechselt zwischen einem Fenster und einem ganzen Bildschirm	Strg +
Tastaturliste einblenden	Blendet die Tastatur ein	Strg-I
Optionsfeld	Damit können verschiedene Spielaspekte geändert werden	Esc
Feueralarm rückgängig	Entfernt Ihr Auftragssignal für die Feuerwehr	Umschalttaste + F2
Ambulanzauftrag rückgängig	Entfernt Ihr Auftragssignal für den Krankenwagen	Umschalttaste + F3
Polizeiauftrag rückgängig	Entfernt Ihr Auftragssignal für die Polizei	Umschalttaste + F4
Polizeianschluß rückgängig	Gibt alle Polizeiwagen frei, die Ihrem Hubschrauber folgen	Umschalttaste + F5
Verkehrsmeldungen	Löst Staus und stockenden Verkehr auf	F6
Verbrecher aufhalten	Hält Raser und Verbrecher auf.	F7
Evakuieren	Evakuiert ein bestimmtes Gebiet	F8
Menge zerstreuen	Zerstreuert eine gewalttätig demonstrierende Menge	F9
Begrüßen	Einfach einmal ausprobieren!	F10



Index

Ambulante Rettungsflüge 41	Kompaß 47	Steuerhebel 59
Ansicht von oben 13	Krankenhäuser 12	Straßen 12
Ansichten 13	Landen 9	Tag und Nacht 61
Aufruhr 32, 45	Landeplatz 23	Tränengas 53
Aufträge erteilen 16	Logbuch 22	Transport 44
Aufträge rückgängig machen 17	Megaphon 14, 52	Treibstoffanzeige 47
Autorotation 20, 25	Nach links gleiten 9	Übungsstadt 6
Bebaute Gebiete 12	Nach rechts gleiten 9	Unbebaute Gebiete 12
Bergungsausrüstung und Winde 14, 15, 52	Nebel und Wolken 10	Verbrecher 43
Brände 12	Optionsfeld 27, 56	Verfolgungsansicht 8
Drehung nach links 9	Passagiersitze 54	Verkehrsstaus 38
Drehung nach rechts 9	Pilotensicht 13	Vorwärts fliegen 9
Drittansicht 8, 13	Polizeiwachen 12	Wartung 20
Feuerwehr 12	Punkteanzeige 47	Wasser 12
Flughafen 12	Radio 15, 47, 61	Wassersprüher 14, 15, 51
Gelbe Linie 11	Raser 37	Wasserwerfer 14, 15
Geldanzeige 47	Retten und Evakuieren 30, 41	Weiche Landung 25
Hangar 19	Rettungsflüge 40	Wildnis 10, 12
Hauptmenü 54	Rückwärts 9	
Helikopter starten 9	Schadensanzeige 18	
Höhenmesser 47	Scheinwerfer-Steuerhebel 47	
Hubschrauberausstattung 21	Schnelle Änderungen an	
Hubschraubertypen 62	Benutzerstädten 60	
Instrumentenbrett 46	Schwierige Landesituationen 24	
Kamera 7	Schwierigkeitsgrade 59	
Kamerawinkel ändern 14	Stadtgebiete 15	
Katalog 21	Stadtplan 11	
	Starten und Abheben 9	