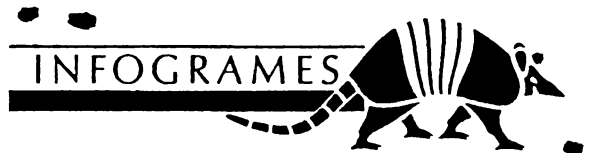


# SIN CITY

## Der Stadtsimulator

Version 1.0 für COMMODORE 64/128





# STADTDYNAMIK

Diese Levels  
werden  
beeinflusst  
durch  
diese Faktoren

STEUEREINNAHMEN  
GRUNDSTÜCKSWERTE  
UMWELTVERSCHMUTZUNG  
VERKEHRSDICHTE  
BEVÖLKERUNGSDICHTE  
INDUSTRIEGEBIET  
GESCHÄFTSGEBIET  
WOHNGEBIET  
ALLGEMEINE STADTQUALITÄT

WOHNBEVÖLKERUNG	+				+	+		+
GESCHÄFTSBEVÖLKERUNG	+				+	+		+
INDUSTRIEBEVÖLKERUNG	+		+		+	+		+
BEVÖLKERUNGSDICHTE								
VERKEHR			+	+				-
UMWELTVERSCHMUTZUNG		-						-
GRUNDSTÜCKSWERT	+						+	+
BÄUME UND PARKS		+						
GEWÄSSER		+						
NÄHE ZUM STADTZENTRUM		+						
ARBEITSLOSIGKEIT							+	-
HÄFEN						+		
FLUGPLATZ							+	
STRASSEN		+						

+ = ..... Positive Auswirkung  
- = ..... Negative Auswirkung

## SZENARIOS

Auf der Programmdiskette sind acht abspeicherbare Stadt-Szenarios enthalten, die Sie erforschen, von denen Sie lernen können. Jedes Stadt-Szenario weist entweder verschiedenartige Störfaktoren oder eine drohende Katastrophe auf. Einige werden einfach zu bewältigen sein, bei anderen ist es praktisch unmöglich. Ziel ist es, der Stadt so effektiv wie möglich zu helfen, sich von der Katastrophe zu erholen und so schnell wie möglich ihr zu einem erträglichen Dasein zu verhelfen.

*ACHTUNG! Nach Laden und Arbeiten in einem Szenario, müssen Sie, wenn Sie später noch einmal in dieser Stadt arbeiten wollen, die Stadt unter einem anderslautenden Namen, am besten auf einer verschiedenen Diskette abspeichern. Wenn Sie das nicht machen, geht das Original-Szenario verloren.*

Stellen Sie mit diesen Szenarios Ihr Fachwissen und ihre Fähigkeit, Katastrophen überstehen unter Beweis.

### ■ DULLSVILLE, USA 1900 - LANGEWEILE

#### HINTERGRUND

Es hat sich seit den letzten hundert Jahren nicht sehr viel ereignet in dieser Stadt, und die Einwohner beginnen sich zu langweilen. Sie meinen, daß Dullsville mit einem richtigen Bürgermeister zu einer der führenden Städte aufsteigen könnte. Es ist also Ihr Job, für Wachstum und Stadtentwicklung zu sorgen, damit Dullsville zu einer Metropole des 21. Jahrhundert wird.

#### ANWEISUNGEN

Laden Sie Dullsville, und beginnen Sie, bestimmte Gelände einzuteilen, andere vielleicht zu räumen und neu einzuteilen.

### ■ SAN FRANCISCO, CA 1906 - ERDBEBEN STÄRKE 8

#### HINTERGRUND

Das Ausmaß der Zerstörung durch das Erdbeben selbst war verhältnismäßig gering gemessen an den darauffolgenden Bränden, die Tage brauchten, um gelöscht zu werden.

#### ANWEISUNGEN

Laden Sie San Francisco, und wählen Sie EARTHQUAKE im KATASTROPHEN-MENU (DISASTER MENU) auf. Das Erdbeben einmal vorbei, besteht Ihr Hauptanliegen darin, die Brände unter Kontrolle zu bringen. Dämmen Sie die größten Feuer als erstes ein. Haben Sie erst einmal die Feuer gelöscht, befreien Sie die Stadt vom Schutt, und beginnen Sie mit ihrem Wiederaufbau.

Die Strukturen hängen hauptsächlich von Grundstückswert und Bevölkerungsdichte ab. Geschäftsviertel wachsen und entwickeln sich, um den expandierenden Binnenmarkt zu beliefern. Handelswachstum wird im allgemeinen langsam sein, wenn die Bevölkerung gering ist und wenig verbraucht. Wenn Ihre Stadt wächst, wird das Handelswachstum beschleunigt, und der Binnenmarkt konsumiert einen wesentlich größeren Anteil der Produktion. Dieser Beschleunigungseffekt kann, wenn die externe/industrielle Produktion vom beschleunigten internen/kommerziellen Sektor überholt wird, ein verschlafenes Städtchen mit 50 000 Einwohnern innerhalb von ein paar Jahren in eine spurende Großstadt von 200 000 Einwohnern verwandeln.

## STROMVERSORGUNG

Der Strom ist für moderne Städte lebensnotwendig. Verlässliche Stromzufuhr in alle Zonen bildet den Grundstein für gute Stromverwaltung.

Von Zeit zu Zeit wird das gesamte Stromnetz Ihrer Stadt getestet. Wenn eine Zone an ein Kraftwerk angeschlossen ist (durch andere Zonen oder Stromleitungen), wird die Zone als versorgt betrachtet (außer das Kraftwerk ist überbelastet). Beachten Sie das kleine schwarze Quadrat, das unter dem EDITIONS-DISPLAY-MENÜ (EDIT SCREEN MENU) erscheint und verschwindet. Die Anwesenheit des Quadrats bedeutet, daß die Stromversorgung gerade getestet wird. Je größer die Stadt, desto länger dauert der Test und die Zeit zwischen zwei Tests. Darum machen Sie sich keine Sorgen, wenn ein Bereich erst nach einigen Minuten nach dem Anschließen ans Stromnetz anspricht.

Ist Ihr Bereich korrekt angeschlossen, und spricht er nach Beendigung des Tests noch immer nicht an, sollten Sie vielleicht ein zusätzliches Elektrizitätswerk bauen.

Die Gebiete müssen mit Strom versorgt sein, um sich zu entwickeln. Vielerlei kann die Stromversorgung unterbrechen (Feuer, Überflutung, Monster und Bulldozer) und Blackouts in manchen Stadtteilen auslösen. Die Entwicklung bleibt in unversorgten Gebiet stehen, und wenn die Stromleitungen nicht schnell genug repariert werden, wird das Gebiet schnell wieder seinen leeren Urzustand erreichen.

Manchmal genügt es, beschädigte Bereiche, die Strom verloren haben, teilweise wieder ans Stromnetz anzuschließen, aber normalerweise, müssen diese total geräumt und neu eingeteilt werden.

Mehrfache Stromanschlüsse können die Versorgung verlässlicher machen, doch erhöhen jedoch entsprechend die Kosten und Stromverluste in den Leitungen.

## TRANSPORTWESEN - VERKEHR

Eines der wichtigsten Elemente der Struktur Ihrer Stadt ist das Verkehrsnetz. Es befördert die Sims und Waren durch die Stadt. Straßen nehmen ungefähr 25-40 % der Stadtfläche ein. Der Verkehr in den Straßen gibt Ihnen an, welche Abschnitte des Systems am meisten benutzt werden.

# KATASTROPHEN-MENÜ

(DISASTER MENU)

FIRE	TORNADO	MONSTER	EARTHQUAKE	EXIT
------	---------	---------	------------	------

Das KATASTROPHEN-MENÜ, zu dem man über das EDITIONS-DISPLAY-MENÜ gelangt, ermöglicht Ihnen, Naturkatastrophen in Ihrer Stadt walten zu lassen. Benutzen Sie diese Katastrophen, um Ihre Fähigkeiten zu testen, mit Notfällen umzugehen oder auch nur um ein paar Aggressionen loszuwerden.

*Achtung! Es ist vielleicht ratsam, Ihre Stadt vorher auf einer Diskette abzuspeichern, nur für den Fall ...*

Betätigen Sie die Cursor-Tasten, um eine gewünschte Katastrophe zu markieren. Suchen Sie sich mit dem Joystick einen Ort für die Katastrophe aus. Drücken Sie die Return-Taste oder den JOYSTICK-KNOPF, um die Katastrophe auszulösen.

## ■ FIRE - FEUER

startet genau in dem Bereich des Zeigers. Es breitet sich rasch in Waldgebieten und Gebäuden aus, etwas langsamer auf Straßen oder künstlichen Wasserwegen. Es wird jedoch keine natürlichen Gewässer oder freies Gelände überqueren. Feuer hinterläßt Schutt, der von der Planierraupe entfernt werden muß, bevor Sie mit der Neu-Einteilung oder dem Wiederaufbau beginnen können. Sie können die Planierraupe einsetzen, um eine Feuer-schutzzone um einen Brand herum zu errichten.

Sie kann selbst eingesetzt werden, um direkt das Feuer zu bekämpfen. Es ist immer praktisch, Parkanlagen und Wasserwege strategisch so anzulegen, daß sie in solchen Notfällen von der Planierraupe zum Feuerschutz geebnet werden können.

Brände werden auch durch Erdbeben verursacht.

Brände werden auf der Diskette zusammen mit der Stadt gespeichert. Wenn Sie eine brennende Stadt abspeichern, wird sie bei neuem Laden da weiterbrennen, wo sie vor dem Abspeichern gebrannt hatte.

## ■ TORNADOS

können überall auf der Karte aktiviert werden. Schnell und unvorhersehbar. Sie tauchen unvermittelt auf, zerstören alles auf ihrem Weg und hinterlassen Schutt und Asche.

Tornados können eine gewisse Zeit bleiben, und es gibt keine Möglichkeit sie zu bekämpfen. Alles was Sie machen können, ist in einer sicheren Entfernung hinter ihnen zu bleiben und versuchen, die Stromversorgung in möglichst vielen Bereichen aufrecht zu erhalten, bis er sich aufgelöst hat. Dann können Sie mit der Räumung beginnen und wiederaufbauen.

Eine große, einwohnerreiche Stadt zu besitzen, ist nicht unbedingt gut. Besser ist es, eine sich selbst versorgende und gewinnbringende Stadt mit angenehmer Umgebung zu haben, als eine Riesenstadt ohne Wald oder Küste, die ständig pleite ist. Benutzen Sie die verschiedenen Karten oder Diagramme, um das Wachstum der Stadt voranzusehen, Problempunkte ausfindig zu machen und Ihren Fortschritt zu verfolgen. Sichern Sie Ihre Stadt auf Diskette, bevor Sie eine größere Planungspolitik in Angriff nehmen, damit Sie wieder zum Ausgangspunkt zurückkehren können, falls Ihre Pläne nicht klappen.

## INNENLEBEN VON SIMCITY WIE DER SIMULATOR FUNKTIONIERT

Viele Faktoren beeinflussen die Wahrscheinlichkeit, daß die Stadt gedeiht oder zusammenbricht; als da sind die inneren Faktoren (Struktur und Wirkungskraft Ihrer Stadt) als auch die äußeren (regionale Wirtschaft, Katastrophen, usw.).

### ZONEN

Ihre Stadt ist in drei Hauptbereiche geteilt; Wohnungs- und Geschäftsviertel und Industriezone. Diese Zonen symbolisieren die drei Pfeiler, auf denen eine Stadt ruht: Bevölkerung, Industrie und Handel. Alle drei sind für das Wachstum und die Entwicklung der Stadt maßgeblich.

In den **WOHNGEBIETEN (RESIDENTIAL ZONES)**, da wohnen die Sims. Sie bauen Häuser, Wohnungen und städtische Einrichtungen wie Kirchen und Schulen. Die Sims sind die Arbeitskräfte für die Geschäfts- und Industriezonen Ihrer Stadt.

**INDUSTRIEZONEN (INDUSTRIAL ZONES)** werden verwendet, um Lagerhäuser, Fabriken und andere unansehnliche, umweltverschmutzende Strukturen zu schaffen, die einen negativen Eindruck auf die Umgebung machen. Eines des Hauptziele der Planung ist es, diese "Steine des Anstoßes" von den Gebieten zu trennen, in denen Leute wohnen. In dieser Simulation stellen die Industriezonen die grundlegende Produktion Ihrer Stadt dar. Die hergestellten Waren werden aus der Stadt nach "Außenmärkten exportiert", sodaß für Wachstum sorgendes Geld einfließt.

In den **GESCHÄFTSVIERTELN (COMMERCIAL ZONES)** sind die Verkaufsläden und Servicestellen Ihrer Stadt angesiedelt; dazu gehören Tankstellen, Krämerläden, Banken und Büros. Geschäftsviertel sind hauptsächlich für Warenproduktion und Dienstleistung bestimmt, die in der Stadt benötigt werden. Hierbei handelt es sich um die nicht-grundlegende Produktion oder für den "Binnenmarkt" bestimmte Produktion.

Dieser Zeitraum wird um so größer, als daß die Stadt gewachsen ist. Anschlüsse und Ecken werden automatisch geschaffen. Sie können auch geradlinig verlaufende Stromleitungen verlegen, indem Sie den JOYSTICK-KNOPF gedrückt halten, während Sie mit dem Joystick das Gelände abrollen lassen.

Über Wasser verlegte Stromleitungen müssen horizontal oder vertikal, ohne Kurven, Abzweigungen oder Kreuzungen verlaufen. Küstenstreifen müssen vorher geplant werden. Wenn Sie eine Stromleitung über Gewässer verlegen, erscheint im Titelfeld die Mitteilung: "THAT AREA IS OCCUPIED" (DIESER BEREICH IST BESETZT). Wenn Sie die oben genannten Punkte beachtet haben, wird jedoch das Verlegen nicht beeinträchtigt.

Ein Leitungssegment kostet 1 \$.



**WASSERWEGE** erhöhen die "Lebensqualität" Ihrer Stadt und damit die Grundstückswerte. Es ist dies kein Rohrystem und braucht auch nicht an jeden Bereich angeschlossen werden. Es ist ein Plus, das die Bewohner erfreut, so wie auch Sie sich am Bachs auf oder in der Nähe Ihres Grundstücks erfreuen würden.

Diese künstlichen Wasserwege verhindern nicht das Ausbreiten eines Brandes, können es aber verlangsamen. Wasserwege können auch strategisch angelegt werden, so daß sie im Falle eines Feuersausbruchs aufgebaggert werden können.

Ein Segment eines Wasserwegs kostet 2 \$.



In den **WOHNGBIETEN** bauen die SIMs Häuser, Wohnungen und sämtliche Kommunaleinrichtungen wie Schulen oder Kirchen. Die Faktoren, die den Wert der Wohnqualität und das Wachstum beeinflussen sind Umweltverschmutzung, Verkehrsdichte, Bevölkerungsdichte, umliegendes Gelände, Zufahrtsmöglichkeiten, Parks und Dienststellen.

Es kostet 100 \$ um eine Gelände-Parzelle als **WOHNGBIET** einzuteilen.



**GESCHÄFTSGEBIETE** werden für verschiedensten Zwecke benutzt: Geschäfte, Verwaltungsgebäude, Parkgaragen und Tankstellen.

Die Faktoren, die den Wert und den Wachstum dieser Gebiete bestimmen sind: Binnenmarkt, Umweltverschmutzung, Verkehrsdichte, Zufahrtsmöglichkeit zu den **WOHNGBIETEN**, Arbeitskräfte, Flughäfen, Straßen und Versorgungseinrichtungen.

Es kostet 100 \$, um eine Gelände-Parzelle als Geschäftsgebiet einzuteilen.



Das **INDUSTRIEGEBIET** ist für die Schwerindustrie und ihre Zulieferer bestimmt. Die Faktoren die den industriellen Wachstum beeinflussen sind: Exportmärkte, Seehäfen, Lieferwege, Zufahrtsmöglichkeit zu den Wohngebieten, Arbeitskräfte und Versorgungseinrichtungen.

Es kostet 100 \$, um eine Gelände-Parzelle als Industriegebiet einzuteilen.



## SIMULATIONSMITTEILUNGEN

Während Ihrer Reise durch SimCity werden Sie Mitteilungen von der Simulation erhalten. Diese dienen dazu, Sie zu warnen oder informieren. Sie erscheinen im Titelfeld.

Die meisten dieser Mitteilungen sind einfach und aus sich selbst heraus verständlich. Ein paar jedoch, die hier aufgelistet sind, benötigen eine kurze Erläuterung.

"TAXES COLLECTED" - "STEUERN EINGENOMMEN" bedeutet, daß ein Jahr in simulierter Zeitrechnung vergangen ist, und daß Sie die Steuereinnahmen des vergangenen Jahres erhalten haben. Diese Einnahmen addieren sich zu dem bestehenden Guthaben hinzu, und das neue Guthaben erscheint in der Kapital-Leiste rechts unten im EDITIONS-DISPLAY.

"NOT ENOUGH FUNDS" - "NICHT GENÜGENDE KAPITAL" warnt Sie, daß ihr Guthaben zu gering ist, um eine markierte EDIER-FUNKTION durchzuführen. Sie müssen sich bemühen, eine billigere Funktion zu finden, oder abwarten, bis Sie genügende Steuereinnahmen dafür haben.

"THAT AREA IS OCCUPIED" - "DIESES GELÄNDE IST BESETZT" teilt Ihnen mit, daß der Bereich in der EDITIONS-DISPLAY-Anzeige kein freies Gelände ist. Diese Mitteilung wird auch kurze Zeit, nachdem Sie ein Gelände eingeteilt haben erscheinen, um anzuzeigen, daß der Bereich nicht mehr freies Gelände, sondern nunmehr eingeteilt ist.

Sie wird weiterhin auch dann erscheinen, wenn Sie versuchen, Gelände einzuteilen und Straßen zu bauen über Bäume, Wälder, Straßen, Stromleitungen, Küsten oder schon entwickelte Bereiche. In diesen Fällen wird es Ihnen nicht möglich sein, eine Geländeeinteilung oder Bebauung durchzuführen.

Ausnahmen des obengenannten sind: Straßen und Stromleitungen können über Wasser verlegt werden (jedoch nur geradlinig - ohne Abzweigungen, Kurven oder Kreuzungen) und können sich gegenseitig im rechten Winkel überkreuzen. In diesen Fällen wird die Mitteilung zwar erscheinen, aber nicht am Bebauen hindern.

## RATSchLÄGE UND TIPS ZUR SIMULATION

### ■ BENUTZUNG DER DISKETTE

Die Programmdiskette mit der SimCity-Simulation ist gegen Kopieren gesichert. Damit Ihnen die Diskette so lange wie möglich erhalten bleibt, laden Sie sie lediglich für die Simulation, entfernen Sie sie dann und benutzen Sie andere Disketten um Ihre Stadtdateien abzuspeichern. Benutzen Sie eine Kopierutility, um die enthaltenen Stadt-Szenarios auf eine andere Diskette zu kopieren. Oder aber laden Sie zunächst SimCity, danach eine Stadt, tauschen Sie die Programm-Diskette mit der Daten-Diskette aus, und speichern Sie die Stadt auf der neuen Diskette ab. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jede enthaltene Stadt. Es ist ratsam, Reservekopien (BACKUP) der Disketten mit den Stadtdateien zu machen.

Obwohl dies in gewissem Umgang immer notwendig sein wird, kann es bei übermäßigem Roden zu einem Wertverlust der Grundstücke führen.

Blaue Bereiche stellen Gewässer dar. Sie können hier weder einteilen noch bauen. Den Verlauf der Küste müssen Sie zunächst mit Hilfe der Planierraupe begradigen, indem Sie aufschütten. Dann können Sie dort Einteilungen und Bebauungen vornehmen. Straßen können auf Gewässer gebaut werden, allerdings nur geradlinig und ohne Abzweigungen.

*BEACHTEN SIE: Von Zeit zu Zeit können mitten in einem grauen Bereich junge Bäume wachsen.*

## ■ **DAS TITELFELD**

Unter der Editions-Karte befindet sich das Titelfeld. Es zeigt Titel und Erklärungen für Optionen auf dem EDITIONS-DISPLAY-MENÜ. Dieses Feld wird auch dazu benutzt, Ihnen bestimmte Mitteilungen zu vermitteln, so z.B. daß Steuern eingetrieben wurden.

## ■ **DIE KOSTEN-LEISTE**

Jede Funktion kostet Geld. Wenn Sie eine Funktion markieren, erscheinen ihre Kosten in der KOSTEN-LEISTE in der unteren, linken Bildschirmecke des EDITIONS-DISPLAY-MENÜ.

## ■ **DIE KAPITAL-LEISTE**

Sie werden Ihr verfügbares Guthaben immer in der oberen rechten Ecke des EDITIONS-DISPLAYS in der Kapital-Leiste ablesen können. Sollten Sie einmal eine Funktion aktivieren wollen, für die Ihr Guthaben nicht reichen sollte, so werden Sie im Titelfeld die Meldung "NOT ENOUGH FUNDS" lesen können, und die Funktion wird nicht aktiviert. Neue Städte haben ein Startkapital von 4 000 \$. Der höchste Betrag, der in der Kapital-Leiste erscheint, liegt bei knapp über 65 000 \$. Sollte Ihre Stadt größere Einnahmen haben, so werden diese von Wohltätigkeitsvereinen, sowie von Landes- und Bundessteuern geschluckt (wenn sie nicht von unredlichen Politikern unterschlagen werden).

## ■ **DIE EDITIONS-DISPLAY-STEUERUNG**

DIE CURSORTASTEN dienen, eine Menüoption zu markieren.

Mit dem JOYSTICK kann man ein Gelände auf der Editions-Karte abrollen lassen.

DER JOYSTICK-KNOPF aktiviert die markierte EDIER-FUNKTION.

## ■ **DAS EDITIONS-DISPLAY-MENÜ (EDIT SCREEN MENU)**

Es gibt Ihnen die notwendigen Werkzeuge, um Gelände zu planen oder einzuteilen und um Ihre Stadt zu bauen. Von hier aus können Sie auch das KATASTROPHEN-MENÜ anwählen und eine Naturkatastrophe auslösen.

Die EDITER-FUNKTIONEN

Um sie aufzurufen, müssen Sie die entsprechenden Optionen mit Hilfe der Cursorstasten markieren. Die Titel oder Erklärungen jeder Funktion erscheinen dann in dem Titelfeld.

Jegliches Edieren geschieht in der Mitte der Editions-Karte. Wenn Sie eine EDITER-FUNKTION markieren, erscheint ein Zeiger auf dem Bildschirm, um Ihnen den Ort und die Größe der gewählten Funktion anzuzeigen. Sie können diesen Zeiger nicht bewegen. Sie müssen den Joystick betätigen und das Gelände unter dem Zeiger bewegen, bis der gewünschte Ort unter ihm plaziert ist. Benutzen Sie dann den JOYSTICK-KNOPF, um die Funktion zu aktivieren. Wenn Sie versuchen, eine Einteilung vorzunehmen bzw. Straßen, Stromleitungen o. ä. auf einem schon eingeteilten Gelände, einer bestehenden Straße oder Stromleitung (usw.) anzulegen, werden Sie im Titelfeld die Mitteilung erhalten: "THAT AREA IS OCCUPIED" (Dieser Bereich ist besetzt), und die Funktion wird nicht aktiviert. Sie werden sich also ein anderes Gelände suchen, notfalls auch den Bereich mit der Planierraupe räumen müssen, um einteilen zu können.

*Beachten Sie: Es gibt zu der oben genannten Regel Ausnahmen: Stromleitungen und Straßen können Gewässer überqueren und einander kreuzen.*



Die PLANIERRAUPE kann Bäume und Wälder roden, kann Land an Küstenstreifen aufschütten, ebnet bestehende, schon entwickeltes Gelände und räumt Katastrophenschutt. PLANIERRAUPEN können auch zur Brandbekämpfung eingesetzt werden. Planieren eines Geländesegments kostet 1 \$.



STRASSEN verbinden entwickelte Bereiche. Diese können sich ohne anliegende Straßen nicht voll entwickeln. Kreuzungen und Kurven werden automatisch geschaffen. Sie können jedoch auch geradlinige Straßen (Autobahnen) bauen, indem Sie den JOYSTICK-KNOPF gedrückt halten, während Sie mit dem Joystick das Gelände abrollen lassen, um die Straße zu verlegen. Seien Sie vorsichtig, denn eine aus Versehen falsch angelegte Straße, kann Sie in Kosten für Planierarbeiten und Neueinteilung stürzen. Straßen dürfen nicht auf Waldgelände oder Bäume gebaut werden. Sie können Stromleitungen kreuzen, allerdings nur im rechten Winkel. Eine Straße über Wasser legen schafft automatisch eine Brücke. Brücken können nur geradlinig d.h. ohne Kurven, Abzweigungen oder Kreuzungen gebaut werden. Küstenstriche müssen vor dem Brückenbau planiert werden. Wenn Sie eine Straße oder eine Brücke über Gewässer oder auf Stromleitungen verlegen, erscheint im Titelfeld die Mitteilung: "THAT AREA IS OCCUPIED" (DIESER BEREICH IST BESETZT). Wenn Sie die obengenannten Punkte beachtet haben, wird der Straßenbau nicht beeinträchtigt.

Ein Straßensegment bauen kostet 4 \$.



STROMLEITUNGEN leiten Strom von den ELEKTRIZITÄTSWERKEN zu den eingeteilten Geländen und verteilen ihn zwischen ihnen. Jeder entwickelte Bereich benötigt Strom zum funktionieren. Stromleitungen können weder als Baum- und Waldgebiete noch eingeteiltes Gelände überqueren. Strom wird durch Nachbargebiete weitergeleitet. Unversorgtes Gelände weist ein blinkendes "P" auf. Es vergeht ein gewisser Zeitraum zwischen dem Anschluß des Geländes und dem Verschwinden des blinkenden "P".

## ■ DETROIT, MI 1972 - WIRTSCHAFTSKRISE

### HINTERGRUND

Anfang der siebziger Jahre stürzte die Konkurrenz aus Übersee sowie andere Wirtschaftsfaktoren die einstige Automobilstadt in eine Wirtschaftskrise. Stürzende Grundstückswerte und verschärfte Arbeitslosigkeit waren die Folge in dieser Stadt. Die Industrie gelangte an einen Punkt, daß die Stadt praktisch kein Einkommen mehr verbuchen konnte.

### ANWEISUNGEN

Laden Sie Detroit, und versuchen Sie neue Industriegebiete einzuteilen.

## ■ BOSTON MA 2010 - TORNADO

### HINTERGRUND

Nach dem Aufkommen eines Tornados, leidet die Stadt dermaßen an den verursachten Schäden in Industrie und Handel, daß viele Bürger die Stadt verlassen, um woanders ihr Glück zu versuchen.

Ihre Arbeit als neuer Bürgermeister besteht darin, die Schäden in der Stadt zu räumen, die städtischen Einrichtungen wieder aufzubauen und neue Gelände für Wohnbevölkerung, Handel und Industrie einzuteilen, bevor sie alleine übrigbleiben, als Bürgermeister in einer Geisterstadt.

### ANWEISUNGEN

Laden Sie Boston, und plazieren Sie mittels des KATASTROPHEN-MENÜS einen Tornado ins Stadtzentrum. Warten Sie, bis er sich aufgelöst hat, und bauen Sie die Stadt wieder auf.

## ■ RIO DE JANEIRO, BRASILIEN 2047 - WECHSELNDE ZEITEN

### HINTERGRUND

Jahrzehntelang war Rio ein Spielplatz für Reiche und Arme gleichermaßen. Dies brachte gewaltige Summen an Devisen, da die Besucher und Touristenströme versorgt werden wollten. (Dienstleistungen) Die Zeiten ändern sich jedoch, Rio ist nicht mehr gefragt und der Tourismus stark zurückgegangen. Ihre Aufgabe als Bürgermeister ist, die wirtschaftlichen Grundlagen Ihrer Stadt neu zu strukturieren, nämlich von einer vorwiegen- den Geschäftsstadt zu einer Stadt, in der Handel und Industrie im Gleichgewicht stehen, und in der Sie den Lebensbereichen der Arbeiter genügend Platz einräumen.

### ANWEISUNGEN

Laden Sie Rio de Janeiro. Sie werden eine Überfülle an Geschäftsgebieten finden. Räumen Sie eine ganze Menge dieser Bereiche, und teilen Sie die Gelände neu ein: mehr Industrie und Wohngebiet für eine wirtschaftlich ausgewogenere Stadt.



**PARKANLAGEN** erhöhen genauso wie Wälder und Wasserwege den Grundstücks-wert der anliegenden Gelände.

Es kostet 40 \$, einen Park anzulegen.



**SEEHÄFEN** erhöhen das Potential des Wirtschaftswachstums. Sie haben nur wenig Einwirkung auf eine kleine Stadt, können aber zur Industrialisierung einer Großstadt beitragen.

Seehäfen sollten an der Küste angelegt werden. Der Streifen muß vorher geplant werden.

Es kostet 1 000 \$ einen Seehafen einzuteilen.



**ELEKTRIZITÄTSWERKE** versorgen Ihre Stadt mit Strom. Jedes eingeteilte Gelände benötigt für Wachstum und Entwicklung Strom. Wenn ein schon weit entwickelter Bereich seine Stromzufuhr verliert, wird er zu kargem Gelände verkommen, bis der Strom wieder hergestellt ist. Es hängt von der Anzahl der eingeteilten Gelände ab, ob ein ELEKTRIZITÄTSWERK in der Lage ist, alle Stadtbereiche mit Strom zu versorgen. Eventuell brauchen Sie zwei oder drei ELEKTRIZITÄTSWERKE, um eine dicht besiedelte Stadt zu versorgen. Es ist sogar empfehlenswert, falls Ihre Stadt es sich leisten kann, ein oder zwei ELEKTRIZITÄTSWERKE als Reserve anzulegen für den Fall, daß eines durch eine Naturkatastrophe zertört wird.

Sie müssen 2 000 \$ für ein ELEKTRIZITÄTSWERK anlegen.



**FLUGHÄFEN** erhöhen das Potential Ihrer Wirtschaftsmärkte. Wenn erst einmal eine Stadt sich auszubreiten beginnt, kann das Wirtschaftswachstum durch das Fehlen eines Flughafens gehemmt werden.

FLUGHÄFEN nehmen viel Platz ein, kosten viel Geld und sollten nicht gebaut werden, bevor die Stadt es sich leisten kann. Wenn Sie einen Flughafen gebaut haben, werden Sie Flugzeuge landen und starten und über Ihre Stadt fliegen sehen.

Die Geländeeinteilung für einen Flughafenbau kostet 4 000 \$.

## FUNKTIONEN, DIE NICHT ZUM EDIEREN DIENEN

Um diese Funktionen zu aktivieren, markieren Sie sie mit Hilfe der Cursor-Tasten, und drücken Sie die Return-Taste.



**ÜBERSICHTS-DISPLAY** bringt Sie zum ÜBERSICHTS-DISPLAY zurück.



**KATASTROPHEN-MENÜ** ruft das KATASTROPHEN-MENÜ auf.

## ■ STÄDTE UND GELÄNDE SICHERN

Achten Sie darauf, verschiedene Städte nicht mit demselben Namen zu benennen, sonst speichern Sie eine Stadt auf der anderen, wobei dann die erstere verloren geht. Wenn Sie wünschen, eine Stadt in verschiedenen Stadien zu sichern, oder wenn Sie von einer Stadt mehrere Ausdehnungspläne besitzen wollen, müssen Sie die jeweiligen Versionen unter verschiedenen Namen abspeichern. Wenn Sie auf Zufallsbasis erzeugte Gelände mögen oder mit Hilfe des Gelände-EDITIONS-MENÜS ein interessantes Gelände ausgesucht haben, und Sie nun mit verschiedenen Methoden auf diesen Geländen eine Stadt bauen wollen, so müssen Sie vorher die leeren Gelände abspeichern.

Wenn Sie anschließend zu bauen beginnen, so speichern Sie Ihre neue Stadt unter einem verschieden lautenden Namen ab, ansonsten geht Ihr Versuchs-Gelände verloren.

## ■ KOSTENPLANUNG

Da Sie eine neue Stadt mit einem begrenzten Kapital beginnen (4 000\$) müssen Sie eine sorgfältige Kostenplanung durchführen. Ein ELEKTRIZITÄTSWERK sollte zum Beispiel als allererstes geplant werden, da ohne dieses keine Stadt wachsen kann, und somit keine Steuern eingenommen werden können.

## ■ EINE STADT ENTWERFEN

Die Menü-Übersicht wird Ihnen helfen, sich einen Weg durch SimCity Menüs und Displays zu bahnen, und die STADTDYNAMIK erklärt Ihnen sämtliche Faktoren, die das Wachstum der Stadt beeinflussen.

Folgende Punkte sollten beim Entwickeln einer Stadt immer berücksichtigt werden:

Sämtliche Bereiche müssen, um wachsen zu können, mit Strom versorgt sein.

Die Bereiche müssen sich entwickeln, um Steuereinnahmen zu erzeugen.

Straßen sollten praktische Zufahrtsmöglichkeiten zu den Bereichen schaffen und damit zur vollen Entwicklung beitragen.

Flug- und Seehäfen, werden einer kleinen Stadt nicht helfen, sich zu entwickeln; sparen Sie also Ihr Geld, bis sie groß genug ist.

Teilen Sie Gelände ein, und verlegen Sie Straßen mit viel Sorgfalt. Sie können sie nicht verlagern, und Sie würden für Räumarbeiten und Wiederaufbau aufkommen müssen.

Über den Daumen gepeilt, sollten die Industriegebiete und die Geschäftsgebiete die gleichen Ausmaße haben, wobei die Wohngebiete so groß wie die Summe der beiden sein sollten.

Die Nähe zu Wald und Gewässer erhöht die Grundstückspreise, was wiederum die Steuereinnahmen erhöht.

Zusätzliche Elektrizitätswerke und gedoppelte Stromleitungen sind zwar teuer, verhindern jedoch eventuell ein Energieverlust im Falle einer Katastrophe, einer Zerstörung oder eines sonstigen Notfalls.

Tornados werden nicht mit den Städten zusammen abgespeichert: wenn Sie eine Stadt abspeichern, in der ein Tornado gerade wütet, ist er verschwunden, wenn Sie die Stadt wieder neu laden.

*ACHTUNG! Tornados bleiben in der Simulation bestehen. Wenn Sie einen wütenden Tornado in Ihrer Stadt haben und eine neue Stadt laden oder ein neues Gelände schaffen, wird der Tornado wieder an der gleichen Stelle auftauchen, wie in der alten Stadt. Die einzige Möglichkeit einen Tornado loszuwerden, ohne warten zu müssen, bis er wieder verschwunden ist, ist den Computer ausschalten und SimCity wieder neu laden.*

## ■ MONSTER

wandern, wenn sie einmal losgelassen sind, durch die Stadt und lassen Tod und Zerstörung hinter sich.

Monster können ganz schön lange herumlungern und gehen nicht fort, bis sie wieder gutmütig geworden sind. Alles was Sie machen können, ist ihnen in sicherem Abstand folgen, versuchen, die Stromversorgung der Bereiche instandzuhalten, bis das Monster verschwunden ist. Dann können Sie mit dem Schutt wegräumen beginnen und wieder neu aufbauen.

Monster werden nicht mit der Stadt abgespeichert: Wenn Sie eine Stadt zusammen mit einem aktiven Monster abspeichern, wird es beim Neu-Laden der Stadt verschwunden sein.

*ACHTUNG! Monster bleiben in der Simulation bestehen. Wenn Sie ein schreckenverbreitendes Monster in Ihrer Stadt haben und eine neue Stadt laden oder ein neues Gelände schaffen, wird das Monster wieder an der gleichen Stelle auftauchen, wie in der alten Stadt. Die einzige Möglichkeit ein Monster loszuwerden, ohne warten zu müssen, bis es wieder verschwindet, ist den Computer ausschalten und SimCity wieder neu laden.*

## ■ ERDBEBEN

sind die schrecklichsten Katastrophen. Hier handelt es sich um ein größeres Erdbeben von einer Stärke zwischen 8.0 und 9.0 auf der Richter-Skala. Es wird Gebäude zerstören und in Brande verursachen.

Wenn ein Erdbeben aufkommt, werden Sie das Bild eine Weile beben sehen. Wenn es vorbei ist, brechen in der ganzen Stadt Feuer aus.

Benutzen Sie die Planierraupe, um die größten Feuer einzudämmen, und arbeiten Sie auf diese Weise weiter, bis Sie auch die kleineren Feuer im Griff haben.

## ■ EXIT

bringt Sie zum EDITIONS-MENÜ zurück. Wählen Sie auf die übliche Weise EXIT an, und drücken Sie die Return-Taste oder den JOYSTICK-KNOPF, um zu bestätigen.

## WOHNBEVÖLKERUNG - (RESIDENTIAL)

Die Hauptfaktoren für die demographische Entwicklung sind die Geburtenrate, das Arbeits- und Wohnungsangebot, Beschäftigungslosigkeit und Lebensqualität in der Stadt.

Die im Spiel gebräuchliche Geburtenrate ist eine Kombination der Geburtenrate (+) und der Sterberate (-). In SIM CITY ist die Geburtenrate immer positiv.

Das Arbeitsangebot (Beschäftigungsrate) ist das Verhältnis zwischen der Summe der derzeitigen Handels- und Industriebevölkerung und der gesamten Wohnbevölkerung. Über den Daumen gerechnet, sollte die Summe der Handels- und Industriezonen ungefähr gleiche der Anzahl der Wohnzonen sein.

Wenn es mehr Jobs in Ihrer Stadt als Einwohner gibt, werden neue Ansiedler angezogen. Wenn der Arbeitsmarkt verfällt, werden Ihre Leute auf der Suche nach Arbeit abwandern.

Wohnmöglichkeiten für Ihre Bevölkerung werden in den Wohngebieten (residential zones) geschaffen. Diese Zonen müssen mit Strom versorgt werden und mit den Arbeitsplätzen durch ein Straßen- oder Eisenbahnnetz verbunden sein. Die in den Wohngebieten gebauten Strukturen werden durch Grundstückswert und Bevölkerungsdichte beeinflusst. Die Lebensqualität ist das Maß für relative "Attraktivität", die den verschiedenen Örtlichkeiten zugeschrieben werden. Sie wird durch Faktoren wie Umweltverschmutzung und Verbrechen herabgesetzt, und Faktoren wie Parks und Anfahrtsmöglichkeiten erhöht.

## AUSSENMARKT - INDUSTRIELL

Es gibt Tausende Variablen, die auf Ihre Stadt einwirken. All diese Variablen können durch Ihre Handlungen beeinflusst werden mit einer Ausnahme. Der Außenmarkt (die wirtschaftlichen Gegenbenheiten außerhalb Ihrer Stadt) wird durch die Simulation kontrolliert; Sie können nicht auf ihn einwirken. In vieler Hinsicht ist dieser Außenmarkt der eigentliche Quell für das Wachstum Ihrer Stadt. Viele Städte beginnen als Produktionszentren (Stahlstädte, Raffinerien, usw.), die eine Nachfrage in der Umgebung befriedigen. Im Laufe der Zeit wächst der Außenmarkt, was den Stand der Dinge und das regionale Wachstum um ihre Stadt widerspiegelt. Die Industrie Ihrer Stadt wird versuchen, gemeinsam mit dem Außenmarkt zu wachsen. Dazu muß genügend Raum für Expansion zur Verfügung stehen (mehr Industriezonen) und genügend Arbeitskräfte (mehr Wohngebiete).

## BINNENMARKT - GESCHÄFTSVIERTEL (COMMERCIAL)

Der Binnenmarkt hängt völlig von den Bedingungen in Ihrer Stadt ab. Die Eigenproduktion aus den Geschäftsviertel, stellen alle Dinge dar, die innerhalb der Stadt erstanden und konsumiert werden. Nahrungsmittelläden, Tankstellen, Boutiquen, Banken, ärztliche Hilfe, usw. - alles hängt von der nahen, zu versorgenden Bewohnerschaft ab. In SimCity bestimmt die Größe des Binnenmarktes die positive Entwicklungsrate in den Geschäftsvierteln. Geschäftsviertel benötigen genügend geplantes, bebaubares Land und genügend vorhandene Arbeitskräfte.



## ■ HAMBURG, DEUTSCHLAND 1944 - FEUER

### HINTERGRUND

Das Alliierten-Bombardement deutscher Städte im zweiten Weltkrieg hat enorme Verwüstungen angerichtet und viele Menschenleben gekostet. Menschen in den Stadtzentren lebten in größter Gefahr.

### ANWEISUNGEN

Laden Sie Hamburg, und legen Sie mittels des KATASTROPHEN-MENÜS (DISASTER MENU) 12 Brandherde (FIRE) an verschiedenste Stellen der Stadt, um das Bombardement zu simulieren.

Geben Sie dem Feuer ungefähr 2 Minuten, um sich ausweiten zu können (auch um sicher zu gehen, daß die Bomber weg sind), bringen Sie jetzt die Brände unter Kontrolle, und bauen Sie die Stadt neu auf.

Versuchen Sie noch mehr Brandherde zu legen, oder lassen Sie dem Feuer noch mehr Zeit sich auszuweiten, um das Szenario noch komplizierter zu gestalten.

## ■ BERN, SCHWEIZ 1965 - VERKEHR

### HINTERGRUND

Die Straßen füllen sich fast täglich mit mehr und mehr Verkehr und sind ständig verstopft. Die Einwohner sind am Verzweifeln. Sie verlangen von Ihnen, etwas zu unternehmen.

### ANWEISUNGEN

Laden Sie Bern, und beginnen Sie mit der Planierraupe zu arbeiten, schaffen Sie neue Gelände-Einteilungen und Straßen.

## ■ TOKYO, JAPAN 1957 - MONSTER

### HINTERGRUND

Ein riesiges Echsenmonster suchte Tokyo heim, kroch durch die Stadt und verwüstete alles auf seinem Weg.

### ANWEISUNGEN

Laden Sie Tokyo, und setzen mit Hilfe des KATASTROPHEN-MENÜS (DISASTER MENU) ein Monster im Stadtzentrum ab. Folgen Sie dem Monster (in sicherer Entfernung), und versuchen Sie die Stromversorgung da wieder in Gang zu bringen, wo das Monster Zerstörungen angerichtet hat.

Nach Verschwinden des Monsters räumen Sie den Schutt mit der Planierraupe, und beginnen Sie mit dem Wiederaufbau.

Die Verkehrsdichte wird durch einen Prozeß, den sogenannten "Wandergenerator" simuliert. In jedem Bezirk der Stadt wird eine Anzahl "Wanderungen" je nach Bevölkerung erzeugt. Jede Reise beginnt in der Ausgangszone, führt über Straßen, und wenn ein geeigneter Bestimmungsort erreicht ist, endet sie im Ankunftsgebiet - andernfalls scheidet die Reise; dies bedeutet die Unzugänglichkeit einer Zone und beschränkt ihr Wachstum.

Der Großteil der gezeugten Wanderungen stellen den Weg von und zum Arbeitsplatz dar. Es wird zusätzlicher Verkehr durch Bewohner erzeugt, die einkaufen oder zur Freizeitbeschäftigung, o. ä. fahren.

Jede Straße ist begrenzt belastungsfähig. Wenn die Höchstbelastung überschritten wird, formen sich Staus. Verkehrsstaus belasten die Straßen, verschlimmern das Problem und frustrieren die Lenker.

Die Verkehrsbedingungen ändern sich rasch als Antwort auf Eröffnungen von Brücken, Sportgeschehen und Hafenbetrieb. Vermeiden Sie Verkehrsprobleme, indem Sie mehrere Straßen für denselben Weg bauen.

## UMWELTVERSCHMUTZUNG

Die Werte werden in allen Bezirken der Stadt überwacht, ob es sich nun um Luft- oder Wasserverschmutzung, Lärmbelästigung oder Giftmüllablagerungen handelt. Verschmutzung wirkt sich negativ auf das Wachstum der Wohngebiete aus.

Die Hauptsache für Verschmutzung liegt in den Industriezonen. Die Werte steigen mit dem Industriewachstum.

Der Verkehr ist ein zusätzlicher Luftverpester. Die Mittel für die Umweltverschmutzungsbekämpfung sind beschränkt: Sie können die Verkehrsdichte verringern, das Industriewachstum einschränken und die Verschmutzung von den Wohngebieten fernhalten.

## GRUNDSTÜCKSWERT

Der Grundstückswert ist einer der fundamentalen Aspekte der Städtestruktur. Der Wert eines Grundstücks hängt von der Verwendung des Grundes ab. In dieser Simulation hängt der Grundstückswert vom Gelände, der Zugänglichkeit, Verschmutzung und Entfernung zur Innenstadt ab.

Je weiter die Einwohner zur Arbeit fahren müssen, desto geringer ist der Wert des Grundstücks, auf dem sie leben, auf Grund der Transportkosten. Der Wert von Geschäftsvierteln hängt hauptsächlich von ihrer Zugänglichkeit ab.

Der Grundstückswert wird auch vom umliegenden Gelände beeinflusst. Wenn ein Gelände in der Nähe von Gewässern, Bäumen oder Parks liegt, steigt sein Wert. Wenn Sie Zonen kreativ im Gelände anlegen und den Bulldozer nur wenig in Anspruch nehmen, nutzen Sie seinen natürlichen Vorteil.



# MENÜ-ÜBERSICHT

ÜBERSICHTS-DISPLAY-MENÜ  
MAP SCREEN MENU



DIAGRAMM-DISPLAY-MENÜ  
GRAPH SCREEN MENU



EDITIONS-DISPLAY-MENÜ  
EDIT SCREEN MENU



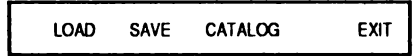
GELÄNDE-MENÜ  
TERRAIN MENU



GELÄNDE-EDITIONS-MENÜ  
TERRAIN EDITING MENU



DISKETTEN-MENÜ  
DISK ACCESS MENU



KATASTROPHEN-MENÜ  
DISASTER MENU





**This was brought to you  
from the archives of**

**<http://retro-commodore.eu>**