

SIM

town

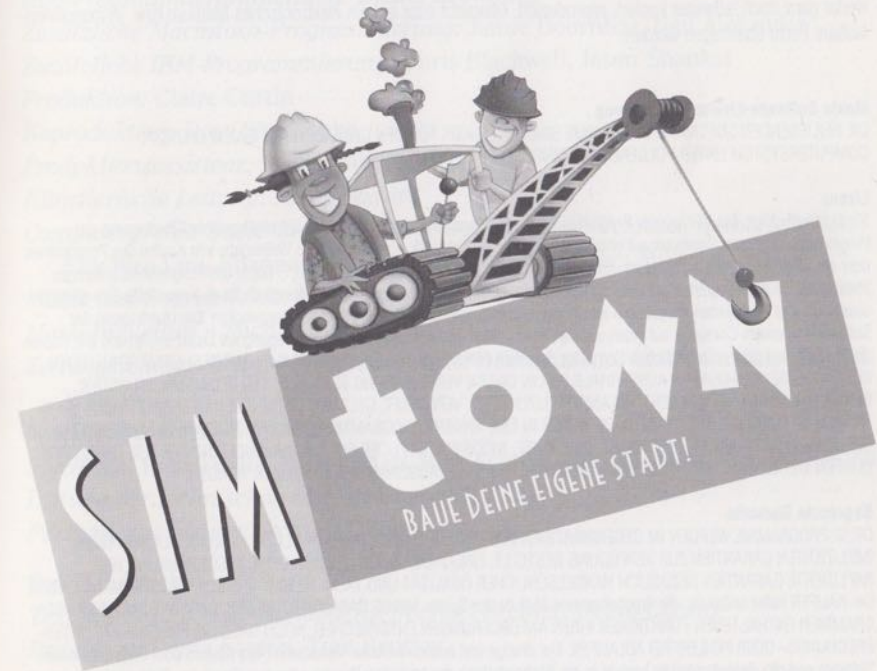
BAUE DEINE EIGENE STADT!



MAXIS
JUNIOR

8 JAHRE UND ÄLTER

Das Stadtplaner- Handbuch für



von Michael Bremer
und
Debra Larson

MAXIS

18-20 ST JOHN STREET
LONDON
EC1M 4AY
GROSSBRITANNIEN

TEL: +44 (0)171-250 0215
FAX: +44 (0)171-490 2177

Software copyright 1995, Maxis, Inc.

Alle Rechte weltweit vorbehalten.

Handbuch Copyright 1995, Maxis, Inc.

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Maxis, Inc. darf dieses Handbuch weder ganz noch teilweise kopiert, reproduziert, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium bzw. in maschinenlesbare Form übertragen werden.

Maxis Software-Lizenzvereinbarung

DIE BEILIEGENDEN SOFTWAREPROGRAMME SIND VON MAXIS FÜR DEN GEBRAUCH AUF EINEM EINZIGEN COMPUTERSYSTEM UNTER FOLGENDEN BEDINGUNGEN AN DEN KUNDEN LIZENZIERT.

Lizenz

Sie sind berechtigt, das beiliegende Programm auf einem Einzelcomputer zu benutzen. Die elektronische Übertragung des Programms von einem Computer auf einen anderen über ein Netzwerk ist untersagt. Die Weitergabe von Kopien des Programmes oder des Begleitmaterials an Dritte ist untersagt. Sie dürfen zu Sicherungszwecken eine (1) Kopie des Programmes anfertigen. Installieren Sie das Programm auf einer Festplatte oder einem anderen Massenspeichermedium, ist es Ihnen außerdem gestattet, eine Kopie des installierten Programms anzufertigen, jedoch ausschließlich zu Archivierungszwecken. Die Übertragung der Software von einem Computer auf einen anderen ist nur dann gestattet, wenn diese Übertragung auf Dauer erfolgt und alle Kopien der Software auf dem ursprünglichen Computer dauerhaft entfernt werden. DIE PROGRAMME, DAS BEGLEITMATERIAL ODER KOPIEN DERSELBEN DÜRFEN AUSSERHALB DER IN DIESER VEREINBARUNG FESTGELEGTE BEDINGUNGEN WEDER BENUTZT, KOPIERT, MODIFIZIERT, AN ANDERE LIZENZIERT, VERMIETET, GELEAST, ÜBEREIGNET, ÜBERSETZT ODER ÜBERTRAGEN WERDEN. DIE SOFTWARE DARF WEDER IN EINE ANDERE PROGRAMMIERSPRACHE, NOCH IN EIN ANDERES FORMAT ÜBERTRAGEN WERDEN. DIE SOFTWARE, EINE KOPIE, MODIFIKATION ODER EIN ZUSAMMENGEFÜHRTER TEIL DERSELBEN DÜRFEN WEDER GANZ NOCH TEILWEISE DEKOMPILIERT ODER AUSEINANDERGENOMMEN WERDEN.

Begrenzte Garantie

DIESE PROGRAMME WERDEN IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND UND OHNE IRGENDWELCHE AUSDRÜCKLICHEN ODER IMPLIZIERTEN GARANTIE ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH OHNE BESCHRÄNKUNG AUF, IMPLIZIERTE GARANTIE BEZÜGLICH HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. Der KÄUFER haftet selbst für alle Ergebnisse und Abläufe des Spiels. MAXIS GARANTIERT WEDER, DASS DIE IN DIESEN PROGRAMMEN ENTHALTENEN FUNKTIONEN IHREN ANFORDERUNGEN ENTSPRECHEN, NOCH DASS DIE PROGRAMME UNTERBRECHUNGS- ODER FEHLERFREI ABLAUFEN. Der einzige und ausschließliche Rechtsbehelf des Käufers oder Benutzers dieser Software und des Begleitmaterials besteht in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder dem Ersatz des Produktes nach Ermessen von Maxis.

Maxis garantiert hiermit einzig dem ursprünglichen Käufer, daß das Medium, auf dem dieses Produkt vertrieben wird, frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Diese Garantie gilt für einen Zeitraum von neunzig Tagen ab Kaufdatum und unter normalen Betriebsbedingungen. Sollte der Datenträger während dieser neunzig Tage einen Fehler aufweisen, können Sie ihn an Maxis zurückgeben, um ihn kostenlos ersetzen zu lassen. Die Garantie für das Speichermedium wird durch den Erhalt der Registrierkarte automatisch verlängert.

Maxis ist ein eingetragenes Warenzeichen, und SimTown ist ein Warenzeichen von Maxis, Inc.

Mitarbeiter: Die Leute, denen wir SimTown verdanken

Das Programm

Designkonzept: Aurora Design (Margo Nanny, Robert Mohl, Kathy Wilson)

Produktdesign: Aurora Design, John Lewis, Jenny Martin, Claire Curtin, Bonnie Borucki

Macintosh-Programmierungsleitung: John "Skydiving wär' mir lieber" Lewis

IBM-Programmierungsleitung: Daniel Browning

Zusätzliche Macintosh-Programmierung: Jamie Doornbos, Neil Alexander

Zusätzliche IBM-Programmierung: Chris Blackwell, Jason Shankel

Produktion: Claire Curtin

Koproduktion: Roxy Wolosenko

Produktionsassistent: Michael Wyman

Künstlerische Leitung: Jenny Martin

Computergrafik: Suzie Greene, Bonnie Borucki, Kelli Pearson, Barbara Pollak,

Kok Wee Lim, Shannon Galvin, Sharon Perry, Hillary Mills

Musik und Soundeffekte: Joey Edelman

Marketingleitung: Michael Kretchmar

Zeitungsschlagzeilen und Bildschirmtext: Debra Larson, Claire Curtin, Michael Wyman

Testleitung: Kevin O'Hare

Spieltests: Kurt Tindle, Jussi Ylinen, Rick Acquistapace, Mark Vitello, Don Horat

Leitung der technischen Unterstützung: Jeff Feil

Packungsgestaltung: Davison Design

Das Handbuch

Text des Stadtplaner-Handbuchs: Michael Bremer, Debra Larson

Redaktion: Debra Larson, Tom Bentley

Design und Layout des Begleitmaterials: Kristine Brogno, Vera Jaye, Amy Melker

SimTown-Mädchen-Illustration: Michelle Brown

Besonderer Dank an

Jeff Braun, Joe Scirica, Will Wright, Sam Poole, Robin Harper, Ileana Seander,

Lois Tilles, Brian Conrad, Val Garcia, Marty Chan, Kim Vincent, Alissa

Levenberg, Michael Wyman und die SimTown-Babys.

Außerdem danken wir nochmal den Tester-Kids: Alicia und Emily Baratta,

Eireann und Ryan Harper sowie Bryden Derber.

Inhalt

Willkommen in SimTown	1
So wirst Du zum Stadtplaner	2
Schritt 1: Der Spielstart	2
Schritt 2: Auf in die Stadt	3
Schritt 3: Setz die Werkzeuge ein	5
Schritt 4: Zoomen und Scrollen	6
Schritt 5: Eine nagelneue Stadt	10
Schritt 6: Anlegen eines Parks	13
Schritt 7: Sichern einer Stadt	18
Schritt 8: Ein eigenes Heim	19
Schritt 9: Arbeit für alle	21
Schritt 10: Komm, wir geh'n ins Kino	22
Schritt 11: Das Gemeindeleben	23
Schritt 12: Der Bulldozer!	24
Schritt 13: Rohstoffe	25
Schritt 14: Das Gleichgewicht in Deiner Stadt	26
Schritt 15: Spaßpunkte und offene Häuser	28
Schritt 16: Einfach unbeschreiblich!	29
Schritt 17: Ganz besondere Sims	31
Schritt 18: Die Zeitung	35
Auf Wiedersehen	36
Stadtplaner-Übersicht	37
Die Menüs	37
Leichte und schwere Spiele	39
Problemstädte	40
Beispielstädte	41
Rohstoffe und Credits	42
Auszeichnungen	43
Der Umweltsünder	44
Katastrophen	45
Ratschläge und Tips für Stadtplaner	46
Im Innern der SimTown-Simulation	49
Spielstarteinstellungen	55
Anhang: Maxis und das Lernen zu Hause	56
Index	57

Willkommen in SimTown

SimTown ist Deine Stadt. Du baust sie, spielst mit ihr und gibst auf sie acht. Du bist der Stadtplaner—der Chef (oder die Chefin)—und hast das Sagen.

Du kannst viele verschiedene Städte bauen und verwalten, jede ganz anders als die vorige. Dazu hast Du drei Möglichkeiten:

1. Du kannst auf einem unbebauten Stück Land Deine Stadt von Anfang an ganz nach Deinen Wünschen anlegen.
2. Du kannst eine der mitgelieferten Grundstädte laden, sie übernehmen und weiter ausbauen.
3. Du kannst eine der Problemstädte laden, in denen wirklich einiges im argen liegt, und daraus Orte machen, in denen jeder gerne wohnt.

Beobachte dann, wie die Sims (die Bewohner von SimTown) arbeiten, ihre Freizeit verbringen und sich in der Stadt umherbewegen. Wirf ruhig einen Blick in ihre Häuser, um zu sehen, wie sie leben. Du kannst sogar ganz spezielle Sims selbst entwerfen—einen in jeder Deiner Städte—und genau festlegen, was sie gerne anziehen, essen, spielen, sagen und welche Haustiere sie haben.

Als Stadtplaner mußt Du natürlich verantwortungsbewußt handeln. Die Sims brauchen Deine Hilfe beim Verwalten ihrer Stadt, damit sie wächst und die Bürger stolz auf sie sein können. Du bist auch für die Pflege der natürlichen Rohstoffe verantwortlich, für Bäume, Wasser und Luft und die Nahrungsmittelversorgung. Denk auch ans Recycling, damit Deine Sims nicht unter Müllbergen begraben werden!

Vor allem aber sollst Du Spaß haben, alles ausprobieren und viele verschiedene Städte entwerfen, möglichst solche, in denen Du selbst gern leben würdest. Bau Dir die Stadt Deiner Träume!



So wirst Du zum Stadtplaner

Ein Stadtplaner zu werden ist ganz einfach—und macht Spaß. Folge einfach den 18 Schritten, dann kannst Du allein loslegen und Deine Traumstadt aufbauen.

Achte beim Lesen des Textes darauf, wie er gedruckt ist.

So sehen die Anleitungen aus, die Du befolgen mußt.

Text in dieser Druckart enthält Erklärungen und Hintergrundinformationen.

Alles, was so aussieht, gibt Dir Spezialtips, Hinweise und Warnungen.

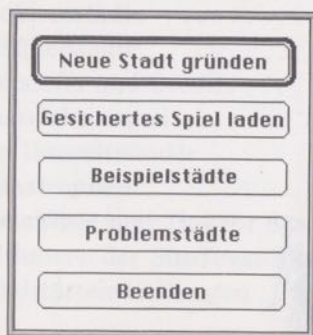
Viel Glück—und viel Spaß!

Schritt 1: Der Spielstart

SimTown gibt es für eine Reihe verschiedener Computertypen. Jeder Computer funktioniert ein bißchen anders. In der SimTown-Packung findest Du eine Schnellstartanleitung, in der Du nachlesen kannst, wie Du das Spiel auf Deinem Computer startest.

Du kannst SimTown von der CD spielen, ohne es zu installieren, aber das Sichern der Städte auf der SimTown-CD ist nicht möglich. Du mußt sie auf der Festplatte oder auf einer Diskette speichern. In der Schnellstartanleitung wird Dir gezeigt, wie Du Städte auf Diskette sicherst.

Nimm also die Schnellstartanleitung zur Hand, und folge der Anleitung zum Starten von SimTown auf Deinem Computer. Sobald dieses Startmenü erscheint, bist Du bereit für den Schritt 2.



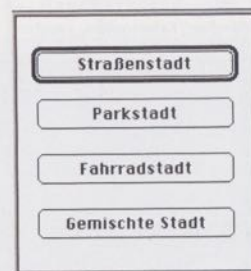
Schritt 2: Auf in die Stadt

Werfen wir erstmal einen Blick auf die Beispielstädte. Das sind die Städte, die schon angefangen wurden, um es Dir ein bißchen leichter zu machen.

Bewege die Maus so, daß der Cursor (der Pfeil auf dem Bildschirm) auf das Wort "Beispielstädte" zeigt, und drücke den Mausknopf.

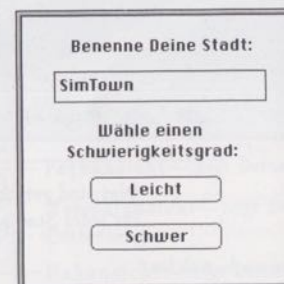
(Mit der Maus auf etwas zeigen und dann den Mausknopf drücken nennt man auch "anklicken". Dieser Ausdruck wird Dir noch öfter begegnen.)

Als nächstes siehst Du folgendes:



Klicke "Gemischte Stadt" an.

Jetzt siehst Du folgendes:



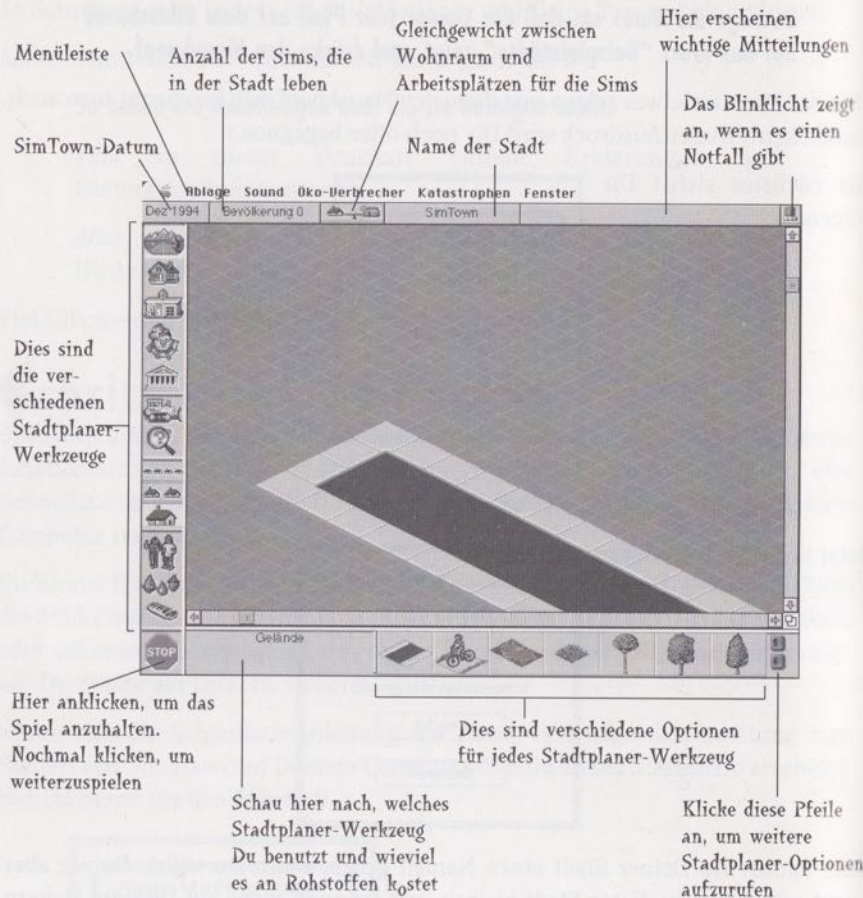
Hier kannst Du Deiner Stadt einen Namen geben, wenn Du willst. Da wir aber nicht sehr lange in dieser Stadt bleiben und sie auch nicht auf Diskette sichern werden, geben wir ihr keinen neuen Namen, sondern bleiben beim Standardnamen "SimTown".

Siehst Du die beiden Knöpfe mit der Aufschrift "Leicht" und "Schwer"? Du kannst Dir also aussuchen, wie schwierig SimTown werden soll. Erstmal wählen wir die leichte Variante.

Klicke "Leicht" an.

Jetzt hast Du den SimTown-Hauptbildschirm vor Dir, auf dem Du Deine Städte baust.

Sieh Dir einmal genau die einzelnen Bereiche auf dem Bildschirm an.



Schritt 3: Setz die Werkzeuge ein

Sieh Dir einmal die Stadtplaner-Werkzeugleiste an. Jedes Werkzeug erfüllt einen bestimmten Zweck.



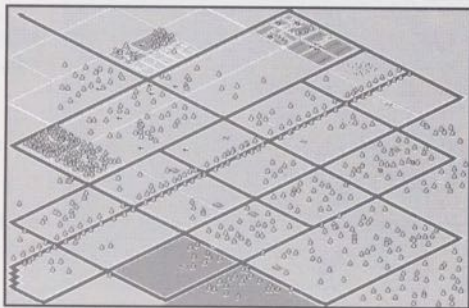
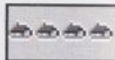
Schritt 4: Zoomen und Scrollen

Du kannst Dir die Stadt auf drei verschiedene Arten ansehen:

1. Die Fernansicht zeigt die Stadt so klein, daß Du die Menschen darin nicht erkennen kannst—dafür ist aber die ganze Stadt auf einmal zu sehen. In dieser Ansicht kannst Du allerdings nicht bauen, nur gucken.
2. In der Normalansicht siehst Du einen Großteil der Stadt mit mehr Einzelheiten, auch den Leuten darin. Diese Ansicht ist ideal zum Bauen.
3. Die Nahansicht zeigt einen kleinen Teil Deiner Stadt ganz aus der Nähe, so daß alles gut zu erkennen ist. Du kannst sogar in die Häuser hineingehen.

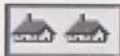
Betrachten wir einmal alle drei Ansichten etwas näher.

Klicke den Fernansicht-Knopf an, um die gesamte Stadt auf einmal zu sehen.



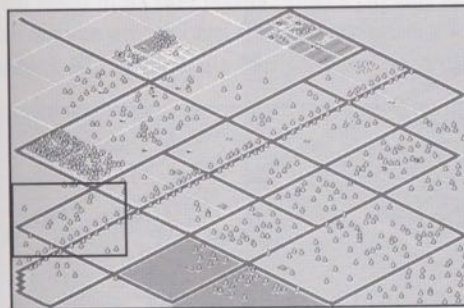
Auf diese Art erhältst Du am besten einen Überblick über Deine ganze Stadt. Es ist zwar alles sehr klein, aber dafür fehlt auch nichts in der Übersicht, und Du siehst, wieviel Platz Du noch hast.

Klicke den Normalansicht-Knopf an.

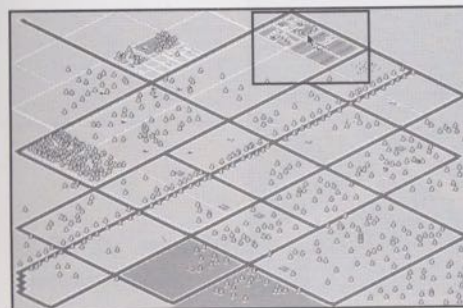


In der Stadt erscheint nun ein gelbes Rechteck. Dieses Rechteck zeigt Dir den Teil der Stadt, den Du siehst, wenn Du weiter heranzoomst.

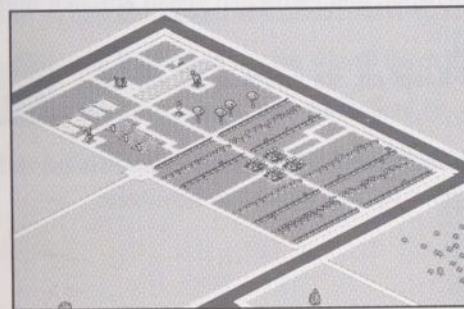
Bewege die Maus, bis der Zeiger über dem Teil der Stadt steht, den



Du in der neuen Ansicht betrachten möchtest, hier der Park am oberen Bildschirmrand.



Drücke den Mausknopf, um in die Normalansicht zu zoomen.

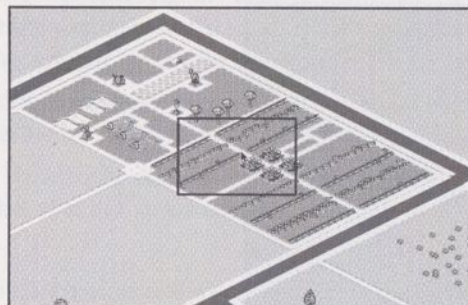


Dies ist die beste Ansicht, um in Deiner Stadt neue Gebäude, Straßen und andere Sachen zu bauen.

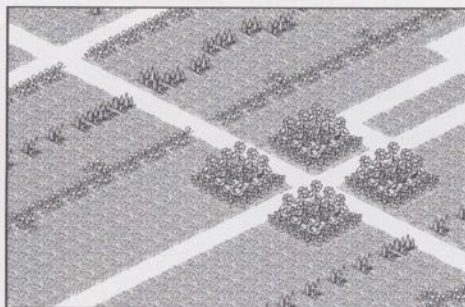
Klicke den Nahansicht-Knopf an, um ganz in die Stadt hineinzuzoomen.



Wenn das gelbe Rechteck erscheint, ziehe es in die Mitte des Parks.



Drücke den Mausknopf.



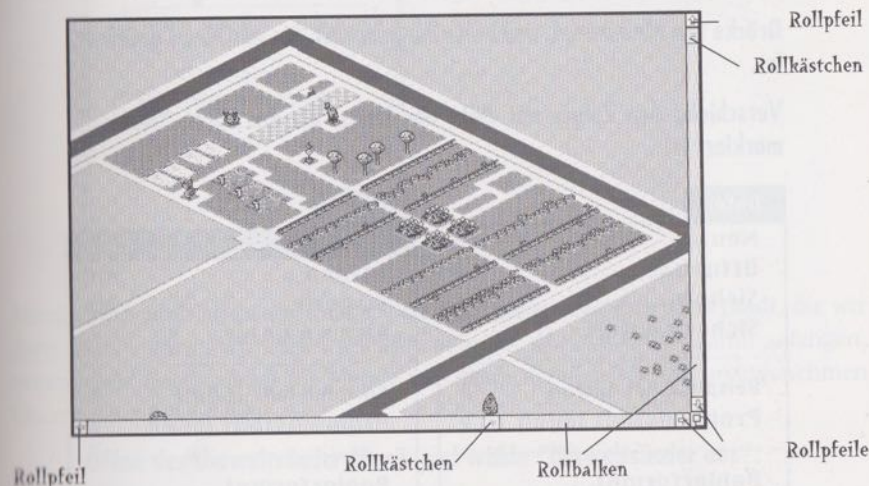
Jetzt bist Du in der Nahansicht, in der alle Einzelheiten zu erkennen sind. In dieser Ansicht kannst Du Dir Gebäude und Menschen genau ansehen und sogar das Innere der Häuser erforschen.

Klicke den Normalansicht-Knopf an, um zurück in die mittlere Sicht zu gehen.



Jetzt sind wir wieder in der Normalansicht. Wenn Du wegzoomst (so daß alles kleiner wird), brauchst Du das gelbe Rechteck nicht zu benutzen.

Auch wenn Du nicht die gesamte Stadt auf einmal siehst, ist sie trotzdem vorhanden. Mit den Rollbalken kannst Du den Rest der Stadt erkunden. Es gibt zwei Rollbalken. Mit dem Balken am unteren Bildschirmrand verschiebst Du das Bild der Stadt nach links und rechts, indem Du den Rechts- oder Linkspfeil anklickst. Mit dem Balken am rechten Bildschirmrand wird die Stadt nach oben und unten verschoben. Klicke dazu die Pfeile an, die nach oben und unten zeigen.



Klicke die verschiedenen Rollbalken-Pfeile an, um in der Stadt herumzuscrollen.

Du kannst noch schneller scrollen, indem Du anstatt der Pfeile direkt den Rollbalken anklickst. Außerdem kannst Du den Standort wechseln, indem Du die Kästchen in den Rollbalken anklickst und verschiebst.

Klicke die Rollbalken an, um schnell durch die Stadt zu scrollen.

Klicke die Kästchen auf dem Rollbalken an, und verschiebe sie.

Gut! Nun bist Du bereit für den nächsten Schritt.



Schritt 5: Eine nagelneue Stadt

Wir verlassen jetzt die Beispielstadt und beginnen mit einer ganz neuen Stadt. Dazu mußt Du erst einmal lernen, wie man die Menüs benutzt.

Bewege die Maus, bis der Zeiger auf dem Bildschirm auf das Wort "Ablage" in der Menüleiste oben auf dem Bildschirm zeigt.

Drücke den Mausknopf, und halte ihn gedrückt, bis das Menü geöffnet ist.

Verschiebe den Zeiger mit Hilfe der Maus, bis das Wort "Neu..." markiert ist.

Datei	
Neu...	⌘N
Öffnen...	⌘O
Sichern...	⌘S
Sichern unter...	
Beispielstadt laden ▶	
Problemstadt laden ▶	
Papierformat...	
Drucken...	⌘P
Spielstarteinstellungen...	
Beenden	⌘Q

Öffne das Menü

Datei	
Neu...	⌘N
Öffnen...	⌘O
Sichern...	⌘S
Sichern unter...	
Beispielstadt laden ▶	
Problemstadt laden ▶	
Papierformat...	
Drucken...	⌘P
Spielstarteinstellungen...	
Beenden	⌘Q

Wähle "Neu..."

Lasse den Mausknopf los.

Möglicherweise wirst Du gefragt, ob Du die Stadt sichern möchtest, bevor Du eine neue startest. Wenn ja, klicke "Sichern..." an.

Wenn das Feld "Benenne Deine Stadt" erscheint, lösche das Wort "SimTown", und gib "Meine Stadt" ein.

Klicke "Leicht" an.

Benenne Deine Stadt:

Meine Stadt

Wähle einen Schwierigkeitsgrad:

Leicht

Schwer

Menüs sind wirklich ganz einfach. Und jetzt haben wir eine neue Stadt, die wir ganz nach unseren Wünschen gestalten können. Aber bevor wir damit anfangen, müssen wir noch einmal die Menüs benutzen, damit wir keine unangenehmen Überraschungen erleben.

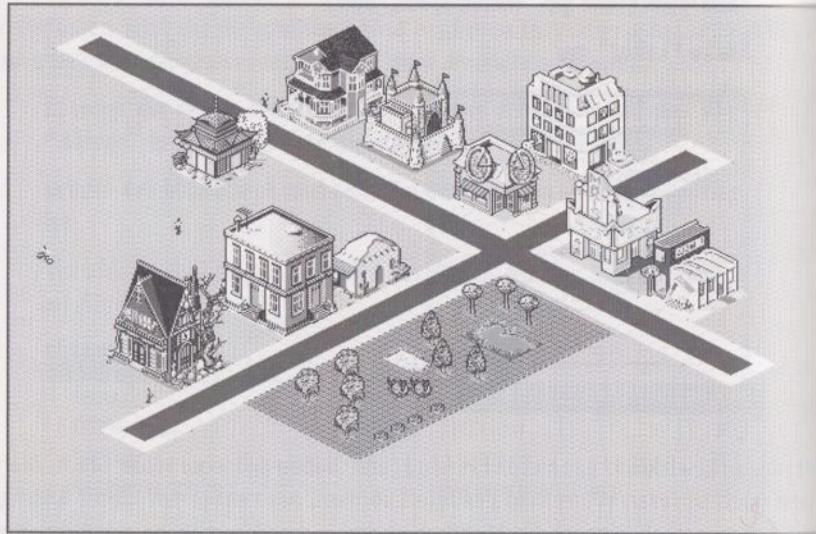
Öffne das Umweltsünder-Menü, und wähle "Umweltsünder aus".

Öffne das Katastrophen-Menü, und wähle "Alle Katastrophen aus".

Umweltsünder und Katastrophen sorgen zwar für viel Spaß und Spannung in SimTown, aber das solltest Du Dir für später aufsparen. Im Moment, während Du noch lernst, wie man ein Stadtplaner wird, machen wir es uns lieber ein bißchen einfacher und lassen uns vom Umweltsünder oder irgendwelchen Katastrophen nicht stören. Laß uns jetzt erstmal etwas bauen!



Wenn wir fertig sind, sieht unsere Stadt etwa so aus:



In den nächsten Schritten werden wir folgendes tun, um unsere neue Stadt zu starten:

1. Straßen bauen.
2. Einen Park mit Rasen und Bäumen anlegen.
3. Ein paar Häuser, eine Pizzeria, ein Bürogebäude und ein Kino in der Stadt errichten.
4. Eine Bibliothek hinzufügen.



Schritt 6: Anlegen eines Parks

Achte darauf, daß Du in der Normalansicht bist.

Klicke das Geländewerkzeug an.



Klicke die Straßen-Option unten auf dem Bildschirm an.

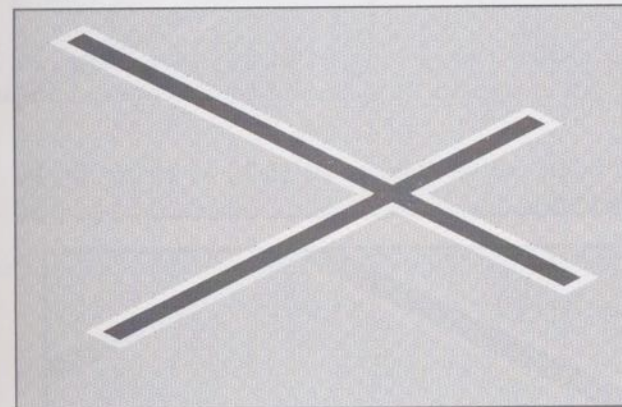


Unten auf dem Bildschirm siehst Du Wörter erscheinen. Sie zeigen Dir an, welche Werkzeugoption Du benutzt (Straße), und wie viele Deiner Rohstoffe Du verbrauchst, wenn Du eine Straße baust. Über die Rohstoffe in SimTown erfährst Du später mehr.

Bewege den Zeiger mit der Maus auf ein unbebautes Stück Land.

Hast Du bemerkt, daß Dir ein Stück Straße hinterherläuft?

Du kannst die Straße wie mit einem Stempel hinsetzen, indem Du Stück für Stück ansetzt, oder bei gedrücktem Knopf die Maus ziehen wie bei einem Malprogramm. Lege zwei Straßen nach folgendem Muster an:



Anmerkung: Straßen und einige andere Geländeteile können nicht einfach irgendwohin gesetzt werden. Sie müssen richtig zusammenpassen, damit ordentliche Kreuzungen entstehen. Ärgere Dich also nicht, wenn Du ein Straßenstück nicht an die gewünschte Stelle setzen kannst, sondern versuche es ein kleines Stück daneben noch einmal.

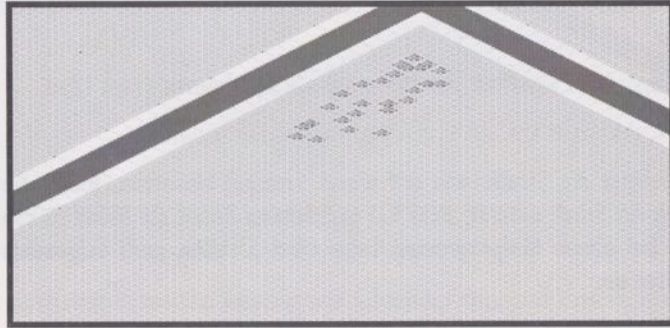
Jetzt wo wir eine Straße haben, wollen wir einen Park dazusetzen. Dazu brauchen wir Rasen, ein paar Bäume, einen Teich, Blumenbeete, einen Sandkasten und irgendwas Witziges. Mit dem Rasen fangen wir an.

Klicke die Rasen-Option unten auf dem Bildschirm an.



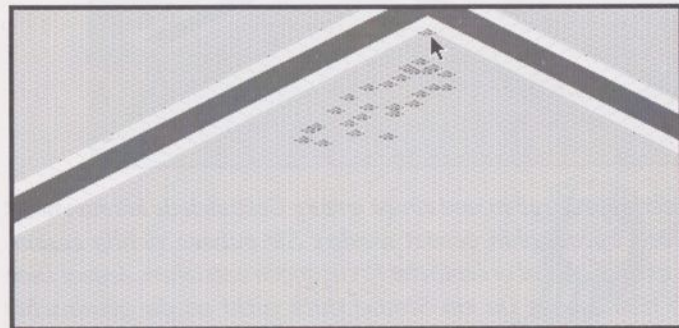
Ziehe den Zeiger, dem jetzt ein kleines Fleckchen Rasen folgt, in die Stadt unterhalb der Straßenkreuzung.

Setze ein paar Rasenflecken in das leere Gebiet, ungefähr wie hier abgebildet (es muß nicht genauso aussehen):



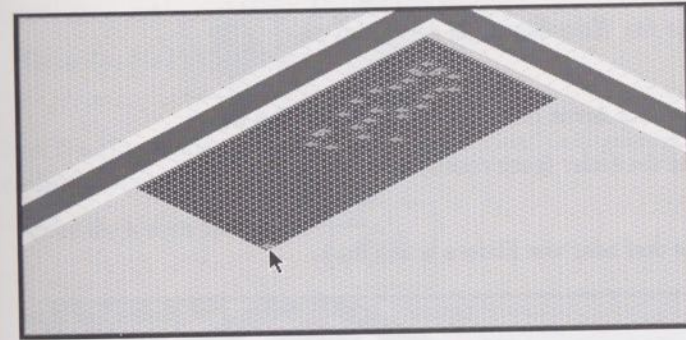
Wenn Du einen großen Park anlegen willst, dauert das ziemlich lange. Glücklicherweise gibt es aber eine Methode, sehr viel Rasen auf einmal anzulegen!

Ziehe den Zeiger mit der Maus an die Stelle, an der die Straßen aufeinandertreffen.

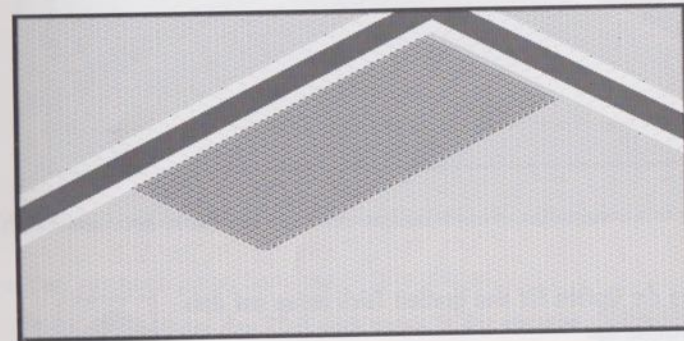


Halte die Umschalttaste auf Deiner Tastatur gedrückt.

Drücke den Mausknopf, und ziehe die Maus nach unten, um ein Rechteck zu bilden, wie hier:



Lasse den Mausknopf und die Umschalttaste los, dann füllt sich das Rechteck mit Rasen.



Langsam sieht es schon nach einem Park aus, aber wir brauchen noch Bäume.



Klicke den Kirschbaum (ganz links) an.



Setze drei oder vier dieser Bäume in den Park.

Klicke den Walnußbaum (in der Mitte) an.

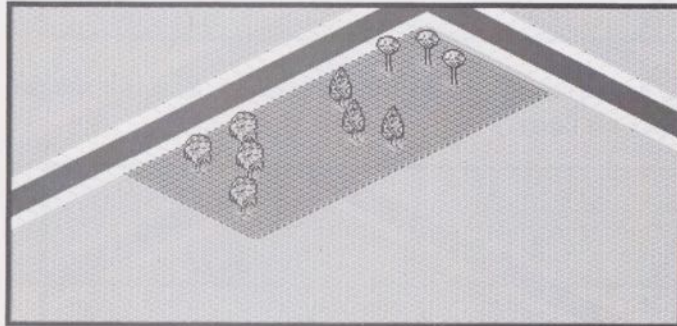


Setze auch davon drei oder vier Stück auf den Rasen.

Klicke die Kiefer (ganz rechts) an.



Setze drei oder vier Kiefern in den Park.

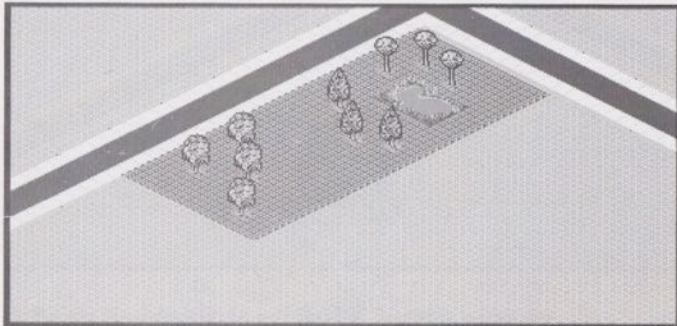


Jetzt haben wir schon Rasen und Bäume in unserem Park, aber ein Teich fehlt noch.

Klicke die Option für den großen Teich unten auf dem Bildschirm an.



Setze einen Teich in den Park.



Nun wollen wir noch ein paar Blumen pflanzen, aber unten auf dem Bildschirm gibt es keine Blumen-Option! Keine Sorge, sie ist da. Schau Dir einmal die Pfeilkнопfe ganz unten rechts auf dem Bildschirm an.

Klicke den Pfeil nach unten an.

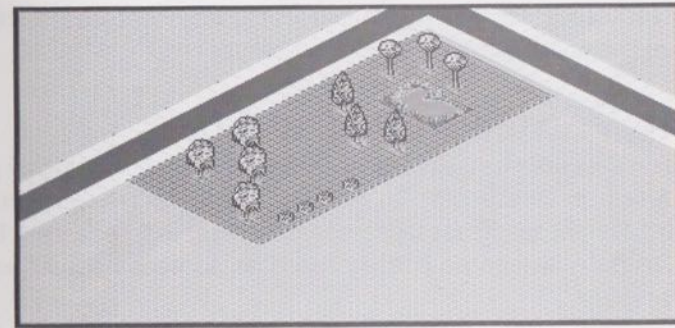


Jetzt hast Du eine Reihe ganz neuer Optionen für das Geländewerkzeug, auch Blumen sind darunter!

Klicke die blauen Blumen an.

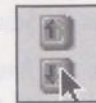


Lege in Deinem Park vier oder fünf Blumenbeete an.



Jetzt wollen wir noch einen Sandkasten hinzufügen.

Klicke dazu wieder den Pfeil nach unten in der unteren rechten Bildschirmecke an.



Klicke den Sandkasten an.



Setze einen Sandkasten in den Park.

Jetzt brauchen wir noch irgendwas Witziges, um dem Park eine besondere Note zu geben.

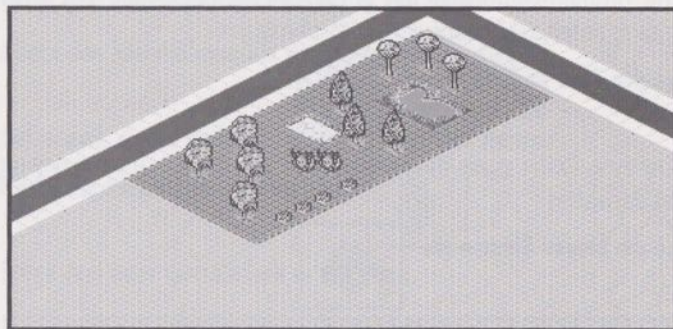
Klicke den Pfeil nach oben in der unteren rechten Bildschirmecke an.



Klicke den Tintenfischbusch an.



Setze einen oder zwei Tintenfischbüsche in den Park.



Nun ist der Park fertig. Das war ein Haufen Arbeit, daher sichern wir jetzt die Stadt auf dem Computer, bevor wir die ersten Gebäude errichten.

Schritt 7: Sichern einer Stadt

Wenn Du einen Computer benutzt, solltest Du immer auf Nummer Sicher gehen und Deine Arbeit, in diesem Fall also die Stadt, im Computer speichern. Wie gesichert wird, kommt auf die Art Deines Computers an. Und auch wenn Du die CD benutzt, läuft das Sichern ein bißchen anders ab, als wenn Du SimTown von der Festplatte spielst.

In der Schnellstartanleitung für SimTown steht alles, was Du zum Sichern der Städte auf Deinem Computer wissen muß.

Nimm die Schnellstartanleitung zur Hand.

Folge den Anweisungen in der Schnellstartanleitung zum Sichern von Dateien, und speichere Deine Stadt ("Meine Stadt").

Sobald die Stadt gesichert ist, lege die Schnellstartanleitung beiseite, und lies hier weiter.

Ist Deine Stadt gespeichert? Gut. Jetzt wo wir wissen, daß Deine Stadt sicher (oder zumindest gesichert) ist, können wir sie jederzeit wieder aufrufen.

Schritt 8: Ein eigenes Heim

Die Stadt braucht vor allem Häuser, in denen Deine Sims (die Einwohner der Stadt) wohnen können.

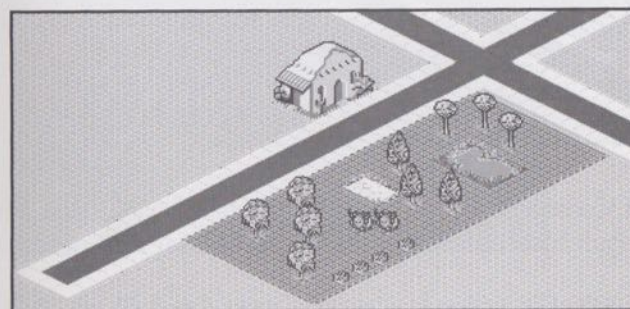
Klicke das Hauswerkzeug in der Stadtplaner-Werkzeugleiste an.



Klicke das Lehmziegelhaus unten auf dem Bildschirm an (ganz links).



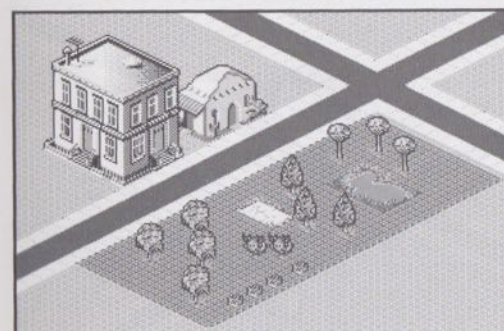
Setze das Lehmziegelhaus an die Straße gegenüber dem Park, so dicht wie möglich an den Bürgersteig.



Klicke den Wohnblock an.



Setze einen Wohnblock neben das Lehmziegelhaus.



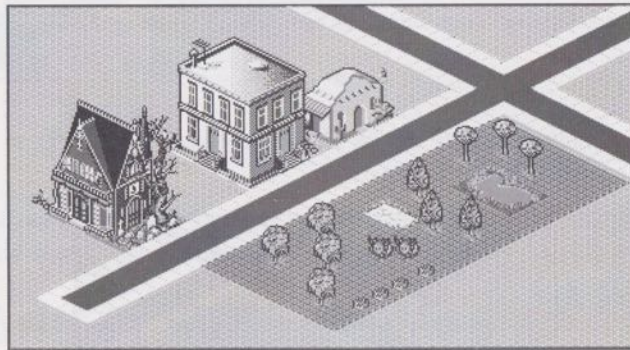
Klicke den Pfeil nach unten in der rechten unteren Bildschirmecke an.



Klicke das Spukhaus an.



Setze das Spukhaus neben den Wohnblock.



Jetzt haben wir Wohnhäuser für die Sims. Bald wirst Du etliche Sims durch die Stadt und den Park laufen sehen. Als nächstes müssen wir Arbeitsplätze für die Sims schaffen.



Schritt 9: Arbeit für alle!

Unsere Stadt braucht ein Geschäftsleben. Wie wär's mit einer Pizzeria und einem Bürogebäude?

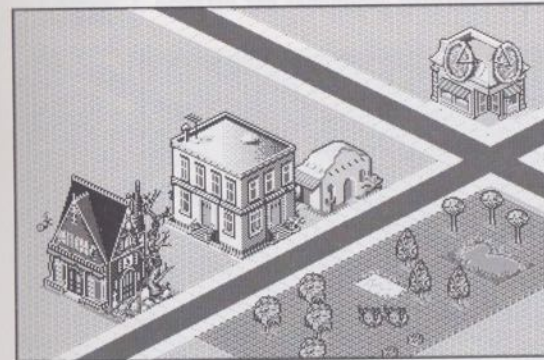
Klicke das Geschäftswerkzeug in der Stadtplaner-Werkzeugleiste an.



Klicke die Pizzeria unten auf dem Bildschirm an.



Setze eine Pizzeria an die Kreuzung in der Stadt.



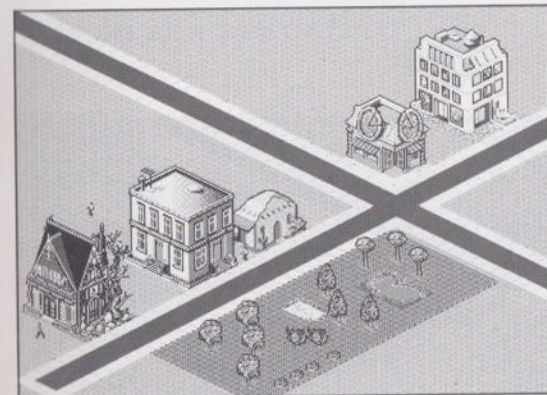
Klicke den Pfeil nach unten in der unteren rechten Bildschirmecke an.



Klicke das Bürogebäude an.



Setze ein Bürogebäude neben die Pizzeria.



Damit haben wir erstmal genug Firmen. Nun brauchen wir auch Einrichtungen für die Freizeitgestaltung!

Schritt 10: Komm, wir geh'n ins Kino!

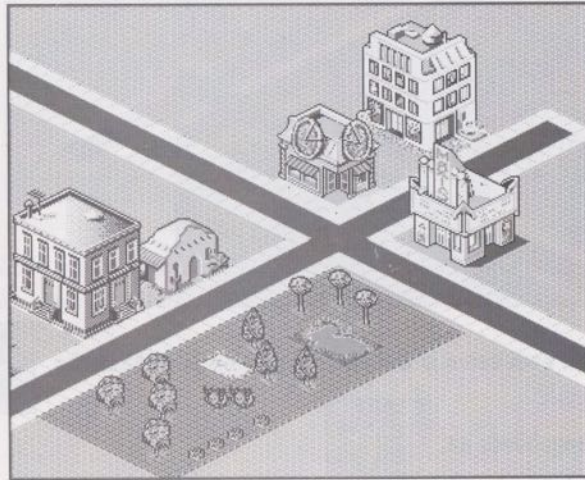
Unsere Stadt braucht ein Kino, in dem sich die Sims lustige Filme ansehen können.

Klicke das Freizeitwerkzeug in der Stadtplaner-Werkzeugleiste an.



Klicke das Kino unten auf dem Bildschirm an.

Setze das Kino an die Kreuzung gegenüber der Pizzeria.



Schritt 11: Das Gemeindeleben

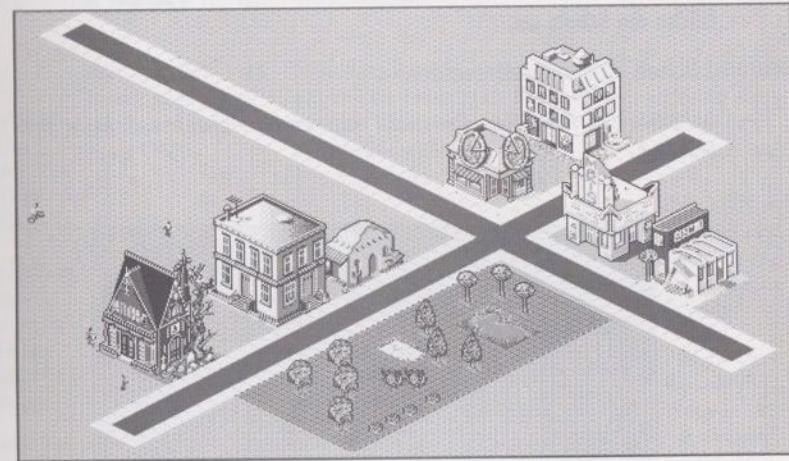
In jeder Stadt gibt es Einrichtungen und Gebäude, die für alle Einwohner das Leben angenehmer machen. Wir wollen nun ein paar davon bauen.

Klicke das Gemeindewerkzeug in der Stadtplaner-Werkzeugleiste an.



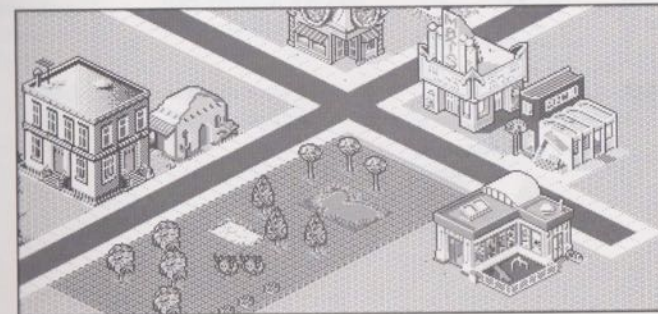
Klicke die Bibliothek unten auf dem Bildschirm an.

Setze eine Bibliothek neben das Kino.



Klicke die Schule unten auf dem Bildschirm an.

Setze eine Schule neben den Park.



Schritt 12: Der Bulldozer!

SimTown ist eine Simulation. Simulationen sind Modelle der Wirklichkeit, aber sie sind nicht richtig wirklich. Zum Spaß bei einer Simulation gehört es, daß man Dinge tun kann, die in der wirklichen Welt nicht möglich sind. Du kannst zum Beispiel Deine Schule abreißen!

Da wir etwas einreißen müssen, um den Bulldozer auszuprobieren, können wir ruhig die Schule nehmen.

Klicke das Bulldozerwerkzeug in der Stadtplaner-Werkzeugleiste an.



Klicke die Schule an.

Wumm! Schon ist sie verschwunden!

Achtung! Das solltest Du nicht mit einer richtigen Schule probieren!

0

0

0



Schritt 13: Rohstoffe

Wir wissen bereits, daß Simulationen nicht echt sind (sonst hättest Du die Schule nicht abreißen können!), aber vieles in SimTown funktioniert wie in einer echten Stadt. Dazu gehört, daß Du Deine Rohstoffe bewahren und sie umsichtig einsetzen mußt.

Wir wollen einmal einen Blick auf die Rohstoffe in SimTown werfen.

Klicke das Rohstoffwerkzeug in der Stadtplaner-Werkzeugleiste an.



Damit gelangst Du zum Rohstoff-Bildschirm.

Hier anklicken, um Felder anzulegen. Das kostet Dich einen Credit.

Hier anklicken, um Deine Wasservorräte aufzustocken. Das kostet Dich einen Credit.

Hier anklicken, um Müll zu recyceln. Das kostet Dich einen Credit.

Hier anklicken, um die Luft zu verbessern. Das kostet Dich einen Credit.

Hier anklicken, um Bäume zu pflanzen. Das kostet Dich einen Credit.

Diese Bäume werden verbraucht, während Du Deine Stadt baust, daher mußt Du neue anpflanzen, wenn Du weiterbauen willst.

Der Himmel verfinstert sich, wenn die Luft verschmutzt ist.

Hier häuft sich der Müll aus der Stadt an, bis Du ihn recycelst.

Dies ist Dein Wasservorrat. Wenn er zu tief absinkt, kannst Du nicht bauen, und Deine Sims können nicht mehr baden.

Hier anklicken, um Tips zu erhalten.

Diese Felder werden abgeerntet, um die Sims in Deiner Stadt mit Nahrung zu versorgen, daher mußt Du immer neue Felder anlegen.

Hier erscheint die Zahl Deiner Credits.

Durch Anklicken dieses Icons kehrst Du zum Hauptbildschirm zurück.

Unsere Stadt ist noch neu und erst ganz klein, daher müssen wir uns um Luftverschmutzung oder Müllentsorgung zur Zeit keine Sorgen machen. Aber unsere Rohstoffe sind ziemlich gering. Wir müssen also Bäume pflanzen, Felder anlegen und den Wasserstand erhöhen.

Klicke viermal den Knopf zum Bäumepflanzen an.



Klicke zweimal den Knopf zum Anlegen von Feldern an.



Klicke viermal den Knopf zum Aufstocken der Wasservorräte an.



Hast Du bemerkt, daß Du jedesmal, wenn Du einen der Knöpfe anklickst, einen Credit verbraucht hast? Du mußt Deine Credits gut im Auge behalten, wenn Du SimTown spielst, und sie nur einsetzen, wenn es wirklich nötig ist.

Immer, wenn Du eine neue Stadt gründest, erhältst Du dafür Credits. Im Verlauf der Zeit kommen mehr dazu. In einem leichten Spiel stehen Dir mehr Credits zur Verfügung als in einem schweren.

Damit ist unsere Arbeit hier beendet. Es wird Zeit, wieder in die Stadt zu gehen.

Klicke den Knopf für die Rückkehr zum Hauptbildschirm an.



Schritt 14: Das Gleichgewicht in Deiner Stadt

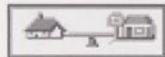
Jetzt befinden wir uns wieder auf dem SimTown-Hauptbildschirm.

Sieh Dir das Gleichgewicht zwischen Wohn- und Arbeitsraum oben auf dem Bildschirm an.

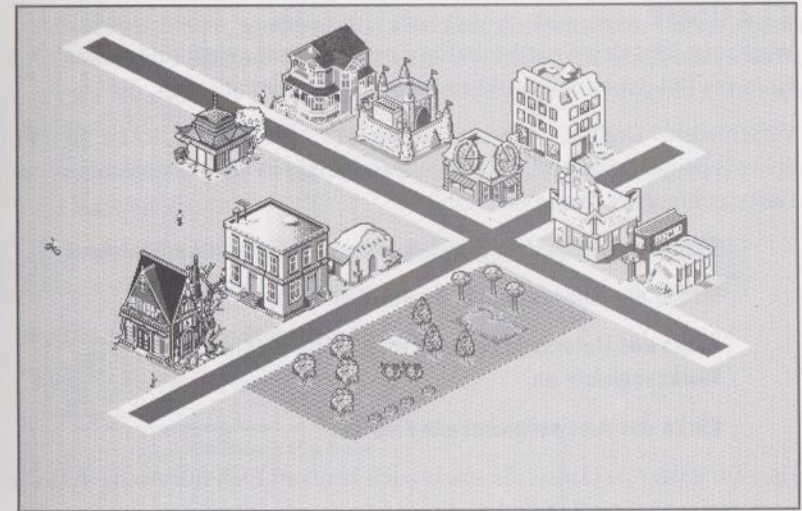


Das Verhältnis ist aus dem Gleichgewicht geraten, die Geschäftsseite ist zu schwer. Das bedeutet, daß es in der Stadt nicht genug Einwohner gibt, die in den Firmen arbeiten können. Wir brauchen also mehr Wohnhäuser.

Bau ein paar zusätzliche Wohnhäuser im oberen Teil deiner Stadt, bis das Verhältnis wieder ausgeglichen ist.



Die Art der Häuser kannst Du selbst bestimmen. Deine Stadt sollte jetzt etwa so aussehen:



Es ist wichtig, das Verhältnis zwischen Wohnhäusern und Geschäften in Deiner Stadt im Gleichgewicht zu halten. Wenn Du zu viele Wohnhäuser und nicht genug Firmen hast, können die Sims nirgendwo arbeiten. Gibt es dagegen zu viele Firmen und nicht genug Wohnhäuser, sind nicht genug Leute da, um die Geschäfte am Leben zu erhalten.

Ein Tip: Es werden etwa zehn Personen gebraucht, um ein Geschäft zu betreiben. Behalte daher den Bevölkerungskasten oben auf dem Bildschirm im Auge.



Schritt 15: Spaßpunkte und offene Häuser

Wir haben jetzt den Grundstein für eine tolle Stadt gelegt und wollen sie uns mit Hilfe des Untersuchungswerkzeugs einmal genauer ansehen.

Verschiedene Gebäude haben "Spaßpunkte", die Du anklicken kannst, damit etwas Lustiges passiert. Du findest diese Punkte in der Nahansicht, wenn Du das Untersuchungswerkzeug benutzt.

Klicke den Nahansicht-Knopf an, um ganz dicht heranzuzoomen.



Scrolle den Bildschirm, bis Du das Kino siehst.

Klicke das Untersuchungswerkzeug in der Stadtplaner-Werkzeugleiste an.



Klicke das Ameisenplakat am Kino an.

Hast Du Poster zu Hause, die sowas auch können? Sieh mal nach, ob Du am Kino noch mehr Spaßpunkte findest.

Auch die einfachen Häuser haben Spaßpunkte... und Du kannst in die Häuser hineinschauen, um herauszufinden, was drinnen los ist!

Scrolle den Bildschirm, bis das Spukhaus zu sehen ist.

Klicke den Baum vor dem Spukhaus an.

Guck mal, ob Du am Spukhaus noch mehr Spaßpunkte findest, bevor wir hineingehen.

Klicke die Mitte des Spukhauses zweimal schnell hintereinander an (Doppelklick).

Jetzt kannst Du das Innere des Hauses sehen. Auch drinnen gibt es Spaßpunkte. Mal sehen, ob Du sie findest (durch einfaches Anklicken). Wenn Du Dich genügend umgesehen hast, schließe das Haus wieder.

Klicke das Spukhaus zweimal in der Mitte an, um es zu schließen.

Anmerkung: Du kannst nur Wohnhäuser öffnen. Bei den übrigen Gebäuden funktioniert dies nicht.

Schritt 16: Einfach unbeschreiblich!

Mit dem Untersuchungswerkzeug kannst Du nicht nur Spaßpunkte finden und in die Häuser hineinschauen, sondern auch alles über die Menschen, Tiere, Gebäude und Geländeformen in Deiner Stadt erfahren. Wenn Du eine Stadt bauen willst, die so schön ist, daß die Leute gern dort wohnen, dann brauchst Du alle Informationen, die Du kriegen kannst.

Zuerst untersuchen wir mal eine Person. Aktiviere zunächst das Untersuchungswerkzeug.

Klicke den "Stop"-Knopf an, um die Zeit anzuhalten, damit die Leute auch stillstehen.



Scrolle, bis Du einen Menschen findest.

Klicke diese Person an.

Personenbeschreibung

Name: Fritz

Beruf: Schüler/in

Status: Mir geht's gut

Hobbys: Eis, Gartenarbeit, Musik hören, Pinguine

OK

Nun erscheint ein kleines Fenster, in dem alles über die angeklickte Person zu lesen ist. Du erfährst ihren Namen, ihren Beruf, ihren Status (wie es der Person geht) und sogar ihre Hobbys.

Klicke den "OK"-Knopf an, um das Beschreibungsfenster zu schließen.

Wenn Du ein Haustier findest, kannst Du auch dieses anklicken, um die Beschreibung aufzurufen. Läuft Dir kein Tier über den Weg, ist das auch egal. Du kannst Dir später immer noch eine Haustierbeschreibung ansehen. Für Bäume, Rasen, Straßen und andere Geländebestandteile gibt es ebenfalls Beschreibungsfenster.

Anmerkung: Um die Geländebeschreibungsfenster aufzurufen, mußt Du die Umschalttaste gedrückt halten und den Mausknopf betätigen.

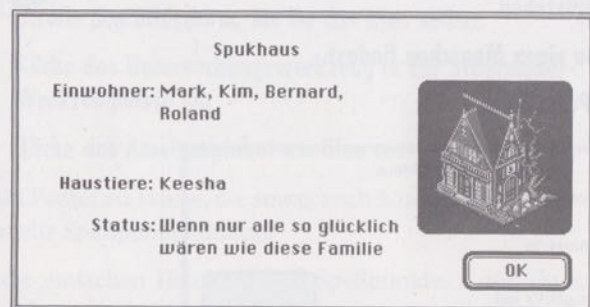
Du kannst auch die Beschreibungen von Wohnhäusern und anderen Gebäuden sehen, doch beim Öffnen dieser Fenster ist noch ein zusätzlicher Schritt notwendig, ebenso wie bei den Geländebeschreibungen: Du mußt die Umschalttaste gedrückt halten, wenn Du das Gebäude anklickst. Probiere es einmal aus.

Achte darauf, daß das Untersuchungswerkzeug aktiviert ist. Dann:

Scrolle den Bildschirm, bis das Spukhaus erscheint.

Halte die Umschalttaste auf Deiner Tastatur gedrückt.

Klicke das Spukhaus an, und laß die Umschalttaste wieder los.



Daraufhin erscheint ein Beschreibungsfenster mit dem Namen des Hauses, den Namen der Leute, die darin wohnen, dem Namen ihres Haustiers und dem Status des Hauses. Manchmal erfährst Du in der letzten Kategorie, wie gut es den Hausbewohnern dort geht, manchmal erscheint eine Warnung, daß es bestimmte Probleme in diesem Haus gibt.

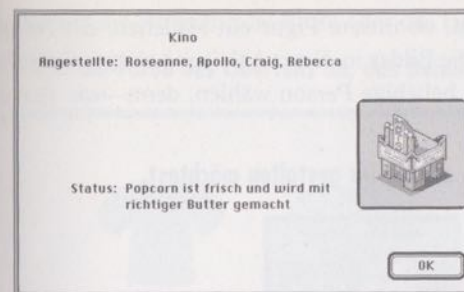
Klicke den "OK"-Knopf an, um das Beschreibungsfenster zu schließen.

Wir wollen das nochmal bei einem anderen Gebäude ausprobieren.

Scrolle den Bildschirm, bis das Kino erscheint.

Halte die Umschalttaste auf Deiner Tastatur gedrückt.

Klicke das Kino an, und laß die Umschalttaste wieder los.



Wieder wird ein Beschreibungsfenster geöffnet, in dem Du alles über das Gebäude erfährst.

Klicke den "OK"-Knopf an, um das Fenster wieder zu schließen.

Schritt 17: Ganz besondere Sims

Alle Sims in SimTown sind verschieden, und jeder ist etwas Besonderes. Sie haben alle einen Namen und einen Beruf, oder sie gehen zur Schule, und alle haben ihre eigenen Hobbys. Abgesehen von den Sims, die von selbst in Deine Stadt ziehen, kannst Du in jeder Stadt einen ganz besonderen Sim haben, den Du selbst entwirfst. Probieren wir das doch mal aus.

Klicke das Figurengestaltungswerkzeug in der Stadtplaner-Werkzengleiste an.



Daraufhin erscheint der folgende Entwurfsbildschirm.

Klicke hier an, was für einen Sim Du entwerfen möchtest: ein Mädchen, einen Jungen, eine Frau oder einen Mann.

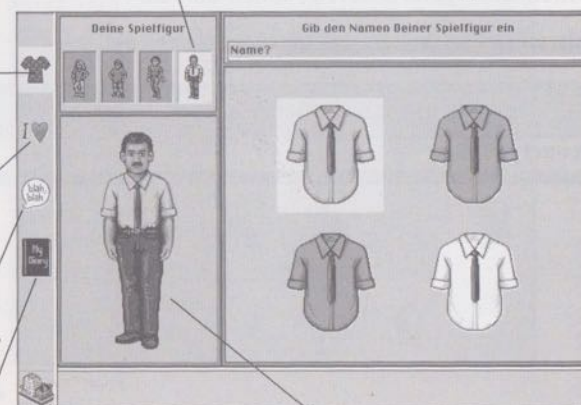
Gib hier den Namen Deiner Figur ein.

Klicke hier an, um das Hemd oder die Bluse Deiner Figur zu wählen.

Klicke hier an, um die Hobbys Deiner Figur zu wählen.

Klicke hier an, um eine typische Redensart Deiner Figur festzulegen.

Klicke hier an, um das Tagebuch Deiner Figur zu lesen.



Klicke hier an, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.

Dies ist Deine Spezialfigur.

Dieser Teil des Bildschirms verändert sich, wenn Du links einen anderen Knopf anklickst.

Zuerst müssen wir entscheiden, ob unsere Figur ein Mädchen, ein Junge, eine Frau oder ein Mann sein soll. Die Bilder in dieser Anleitung zeigen einen Jungen, aber Du kannst natürlich jede beliebige Person wählen, denn—wie gesagt—Du bist der Chef (oder die Chefin)!

Klicke die Art die Person an, die Du gestalten möchtest.



Jetzt geben wir unserer Figur einen Namen. Da steht schon etwas, aber das ist nur der Platzhalter, bis Du einen richtigen Namen ausgesucht hast. Du kannst den Platzhalter natürlich auch beibehalten, aber Dir wird sicherlich was Besseres einfallen!

In dieser Anleitung heißt der Junge zum Beispiel Michael Fröhlich, aber Du kannst natürlich einen ganz anderen Namen wählen.

Markiere den Platzhalter, und gib einen Namen ein.

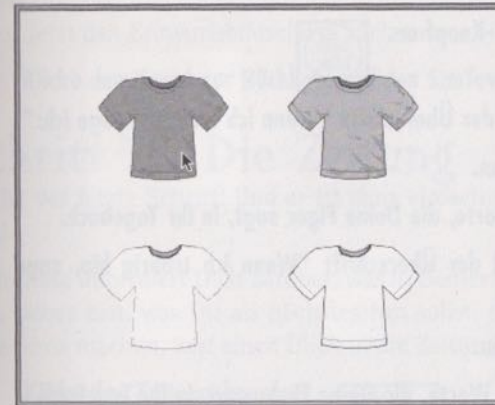
Gib den Namen Deiner Spielfigur ein

Michael Fröhlich



Jetzt legen wir die Farbe für die Bluse oder das Hemd der Person fest.

Klicke die Farbe des Oberteils an, das Deine Figur tragen soll.



Welche Hobbys soll nun Deine Figur haben?

Klicke den "I ♥"-Knopf an.



Du kannst ein Lieblingssessen, eine Beschäftigung an der frischen Luft und eine für drinnen sowie ein Lieblingshaustier für Deine Figur festlegen. Klicke einfach die gewünschten Dinge an. Wenn Du Deine Meinung ändern solltest, klicke wieder was anderes an.

Hobbies					
Essen					
Aktivitäten an der frischen Luft					
Beschäftigungen drinnen					
Hautier					

Klicke ein Lebensmittel, eine Aktivität an der frischen Luft, eine Beschäftigung drinnen und ein Haustier für Deine Figur an.

Jetzt suchen wir eine Redensart aus, die Deine Figur gern von sich gibt. Denk immer daran, daß wir hier nur ein Beispiel abdrucken; Du kannst hinschreiben, was immer Du willst. Schließlich ist das Deine Spielfigur!

Klicke den "Blahblah"-Knopf an.



Suche den Kasten mit der Überschrift "Wenn ich froh bin, sage ich:".

Klicke diesen Kasten an.

Schreibe die frohen Worte, die Deine Figur sagt, in ihr Tagebuch.

Suche den Kasten mit der Überschrift "Wenn ich traurig bin, sage ich:".

Klicke diesen Kasten an.

Schreibe die traurigen Worte, die Deine Figur sagt, in ihr Tagebuch.

Wenn ich froh bin, sage ich:

Juhuuu! Jaaa! Jippiiieee!

Wenn ich traurig bin, sage ich:

Echt Mist, ey!

Jetzt wollen wir uns einmal das Tagebuch Deiner Figur ansehen.

Klicke den Knopf "My Diary" an.



Viel steht nicht drin, oder? Das liegt daran, daß die Figur noch ganz neu ist und daher noch nicht in ihr Tagebuch schreiben konnte. Nach einer Weile kannst Du zum Figurengestaltungsschirm zurückkommen und Dir das Tagebuch wieder ansehen.

Sehr schön, Dr. Frankenstein. Du hast ein Ungeheuer erschaffen! (Naja, eine eigene Spielfigur hast Du entworfen, das ist fast dasselbe.)

Die von Dir entworfene Spielfigur lebt in dem Haus, das Du als nächstes baust. Du solltest jetzt den Entwurfsbildschirm verlassen.

Klicke den Knopf zur Rückkehr auf den SimTown-Hauptbildschirm.



Schritt 18: Die Zeitung

Dies ist der letzte Schritt! Und er ist ganz einfach, Du brauchst nur Zeitung zu lesen!

Die Zeitung informiert Dich darüber, was in Deiner Stadt los ist. Immer wenn Du nicht sicher bist, was Du als nächstes tun sollst, oder herausfinden willst, was Deine Sims machen, wirf einen Blick in die Zeitung.

Klicke den Zeitungsknopf an.



Klicke die Zeitung irgendwo an, um sie zu schließen.

SimTown-Tageblatt

★★★★★★★★

Verschmutzung außer Kontrolle

Stadt erfreut sich großer Lebensmittelvorräte

Ausreichend Wohnungen in der Stadt

Dies ist die Hauptschlagzeile.

Lies die Hauptschlagzeile.

Klicke die Zeitung irgendwo an, um sie zu schließen.

Was für eine Schlagzeile hast Du gelesen? Was hast Du daraus erfahren? Was, meinst Du, solltest Du jetzt unternehmen? Was immer es ist, es liegt ganz bei Dir. Schließlich bist Du der Stadtplaner.

Auf Wiedersehen

Du hast alle Schritte befolgt und weißt nun eine Menge über die Stadtplanung in SimTown. Um mehr zu lernen, mußt Du vor allem viel spielen und alles ausprobieren. Benutze jedes Werkzeug und alle seine Optionen. Erkunde die Grundstädte und die Problemstädte. Wage Dich an neue Aufgaben heran. Und vor allem: Spaß soll es machen!

Lies Dir auch die Stadtplaner-Übersicht weiter hinten in diesem Handbuch durch. Darin werden alle Menüs erklärt, und Du erhältst viele Tips und Hinweise, wie Du bessere Städte bauen kannst.

Und rechne immer mit Katastrophen und Öko-Verbrechern! Du weißt nie, wann alle Deine Pläne durch eine Naturkatastrophe oder einen Öko-Verbrecher, der Rohstoffe verschwendet, zunichte gemacht werden.

Denk dran, daß Du Deine Arbeit regelmäßig sichern solltest, wenn Du am Computer arbeitest!



Stadtplaner-Übersicht

Die Menüs

DateiMenü

Neu... startet eine neue, unbebaute Stadt.

Öffnen... öffnet ein Dialogfenster, damit Du eine zuvor gesicherte Stadt laden kannst. In der Schnellstartanleitung kannst Du nachlesen, wie Du Dateien auf Deinem Computer öffnest.

Sichern... sichert die aktuelle Stadt unter demselben Namen und an derselben Stelle, wo sie zuletzt gesichert wurde. Falls Du eine Stadt das erste Mal sicherst, wird das "Sichern unter..."-Dialogfenster geöffnet, in dem Du die Stadt benennen sowie die Festplatte und das Verzeichnis bzw. den Ordner wählen kannst, in denen die Stadt gesichert werden soll.

Sichern unter... öffnet ein Dialogfenster, in dem Du die Stadt neu benennen sowie die Festplatte und das Verzeichnis bzw. den Ordner wählen kannst, in denen die Stadt gesichert werden soll. In der Schnellstartanleitung kannst Du nachlesen, wie Du Dateien auf Deinem Computer sicherst.

Beispielstadt laden läßt Dich eine von vier verschiedenen Städten laden, mit denen Du schon einen gewissen Bauvorsprung beim Gestalten Deiner eigenen Städte hast. Weitere Informationen dazu findest Du im Abschnitt "Beispielstädte" weiter hinten in dieser Übersicht.

Problemstadt laden läßt Dich eine von vier verschiedenen Städten laden: "Kein Wasser", "Keine Felder", "Keine Bäume" oder "Luftverschmutzung". All diese Städte haben ein Problem, das Du beheben mußt. Gelingt Dir dies in der vorgegebenen Zeit, hast Du gewonnen. Weitere Informationen dazu findest Du im Abschnitt "Problemstädte" weiter hinten in dieser Übersicht.

Papierformat... öffnet ein Dialogfenster, in dem Du die Anweisungen an Deinen Drucker ändern kannst.

Drucken... öffnet ein Dialogfenster, in dem Du Optionen zum Ausdrucken Deiner Stadt wählen kannst. In der Schnellstartanleitung findest Du weitere Informationen über das Drucken mit Deinem Computer.

Spielstarteinstellungen... öffnet ein kleines Fenster, in dem Du Einstellungen für das Spiel vornehmen kannst. Lies dazu den Abschnitt "Spielstarteinstellungen" weiter hinten in dieser Übersicht nach.

Beenden läßt Dich das SimTown-Programm beenden.

Sound-Menü

Soundeffekte schaltet die Soundeffekte ein und aus. Wenn sie eingeschaltet sind, erscheint im Menü links neben dem Wort "Soundeffekte" ein Häkchen.

Musik schaltet die Musik ein und aus. Wenn sie eingeschaltet ist, erscheint im Menü links neben dem Wort "Musik" ein Häkchen.

Melodie 1, Melodie 2 und Melodie 3 läßt Dich auswählen, welche Melodie gespielt wird, wenn die Musik eingeschaltet ist. Die gewählte Melodie ist mit einem Häkchen markiert.

Anmerkung: Nicht alle Computer können die Musik und die Soundeffekte abspielen.

Umweltsünder-Menü

Der Holzdieb stiehlt Bäume.

Der Lebensmittelverschwender ißt unheimlich viel von Deinen Nahrungsmittelvorräten.

Der Wasserverschwender trinkt ganz viel von Deinem Wasser aus.

Das Umweltferkel produziert riesige Haufen Müll.

Der Luftverschmutzer verpestet die Luft.

Umweltsünder aus verhindert, daß Umweltsünder in Deine Stadt kommen.

Katastrophen-Menü

Dürre sorgt für Wassermangel in Deiner Stadt.

Erdbeben erschüttern die Stadt und beschädigen manche Gebäude.

Brand setzt ein Gebäude in Flammen. Das Feuer breitet sich aber aus, wenn Du nichts unternimmst.

Alle Katastrophen aus verhindert, daß sich in Deiner Stadt Katastrophen ereignen.

Fenster-Menü

Hauptfenster öffnet den SimTown-Hauptbildschirm.

Designer-Figur öffnet den Bildschirm zum Entwerfen von Spezialfiguren.

Rohstoffe öffnet den Bildschirm für die natürlichen Ressourcen.

Zeitung öffnet die Zeitung.

Auszeichnungen öffnet das Fenster mit den Auszeichnungen.

Designer-Figur finden zeigt Dir den selbst entworfenen Sim in dieser Stadt.

Bildschirm auf Maus zentrieren bringt den Punkt, den Du anklickst, in die Bildschirmmitte.

Leichte und schwere Spiele

Immer wenn Du eine neue Stadt gründest oder eine Beispielstadt öffnest, kannst Du ihr einen Namen geben und entscheiden, mit welchem Schwierigkeitsgrad Du spielen willst.

Es gibt vier Faktoren, die das Spiel einfach oder schwierig gestalten:

1. Die Anzahl der Credits, die Du beim Starten einer neuen Stadt erhältst.

In leichten Spielen beginnst Du mit 10 Credits.

In schwierigen Spielen beginnst Du mit 5 Credits.

2. Die Anzahl der Credits, die Du jeden Monat erhältst.

In leichten Spielen bekommst Du jeden Monat 2 Credits.

In schwierigen Spielen bekommst Du jeden Monat 1 Credit.

3. Die Höhe der Schäden, die eine Katastrophe anrichtet.

In leichten Spielen breiten sich Brände nicht so schnell aus, Erdbeben richten weniger Schaden an und eine Dürre verdoppelt die Wasserpreise.

In schwierigen Spielen breiten sich Brände schneller aus, Erdbeben richten mehr Schaden an, und Dürren verdreifachen den Preis für Wasser.

4. Die Höhe des Schadens, den Umweltsünder anrichten.

In leichten Spielen stiehlt ein Umweltsünder jedesmal, wenn er in die Stadt kommt, Rohstoffe im Wert von 1 Credit und hinterläßt Müll oder Luftverschmutzung in Höhe von 1 Credit.

In leichten Spielen stiehlt ein Umweltsünder jedesmal, wenn er in die Stadt kommt, Rohstoffe im Wert von 2 Credits und hinterläßt Müll oder Luftverschmutzung in Höhe von 2 Credits.

Problemstädte

Es gibt vier Problemstädte, die Du laden kannst. Jede dieser Städte hat ein schlimmes Problem. Deine Aufgabe besteht darin, dieses Problem innerhalb einer bestimmten Zeit zu lösen. Gelingt Dir dies, hast Du gewonnen. Löst Du aber das Problem nicht rechtzeitig, verlierst Du. Das macht allerdings nichts, denn Du kannst es ja nochmal versuchen.

Wenn Du eine Problemstadt startest, wird ein Dialogfenster mit Informationen über diese Stadt geöffnet. Du kannst dort nachlesen, was Du erreichen mußt, um zu gewinnen, und wieviel Zeit Du hast, um Deine Aufgabe zu erfüllen. Es gibt die folgenden vier Problemstädte.

Kein Wasser ist eine mittelgroße Stadt fast ohne Wasser. Du mußt also erstmal ein paar Credits für Wasser ausgeben, denn sobald es Dir ausgeht, beginnen die Gebäude zu zerfallen. Danach mußt Du Deine Rohstoffe umsichtig verwalten und die Stadt wieder instandsetzen.

Keine Felder ist eine große Stadt, in der es fast keine Lebensmittel mehr gibt. Sobald alles aufgebraucht ist, fangen die Leute an, die Stadt zu verlassen. Zunächst mußt Du einige Credits für neue Felder ausgeben, aber Du darfst auch Deine anderen Rohstoffe nicht vernachlässigen.

Keine Bäume ist eine Stadt ohne Bäume im Rohstoffe-Fenster. (In der Stadt gibt es zwar ein paar Bäume, aber sie können nicht zum Bauen benutzt werden.) Ohne Bäume als Rohstoff kann die Stadt sich nicht ausdehnen, und es können keine Gebäude errichtet oder repariert werden. Du mußt Deine Credits gut verwalten, die heruntergekommenen Gebäude renovieren und die Stadt vergrößern.

Luftverschmutzung ist eine Stadt mit vielen Straßen und furchtbar verpesteter Luft. Du mußt einige Credits darauf verwenden, die Luft zu reinigen, und dann die Stadt umgestalten, um die Luftqualität zu verbessern. Dazu kannst Du zum Beispiel Straßen beseitigen und sie durch Fahrradwege ersetzen.

Wenn Du gewinnst, wird Deine großartige Leistung anerkannt, und Du kannst die Stadt weiter verwalten. Verlierst Du aber, wirst Du von den wütenden Einwohnern aus der Stadt gejagt. (Natürlich kannst Du es jederzeit wieder versuchen!)

Sichern von Problemstädten

Wenn Du eine Problemstadt sicherst, bevor die Zeit abgelaufen ist, spielst Du nach dem erneuten Laden dort weiter, wo Du abgebrochen hattest. Du kannst also immer noch gewinnen oder verlieren.

Wenn Du eine Problemstadt nach dem Sieg sicherst, wird sie wie eine normale Stadt behandelt.

Beispielstädte

Es gibt vier Beispielstädte. Dies sind Städte, die schon auf unterschiedliche Weise begonnen wurden, um Dir eine kleine Starthilfe zu geben. Wenn Du eine Beispielstadt lädst, kannst Du ihr einen beliebigen Namen geben und als Schwierigkeitsgrad "leicht" oder "schwer" festlegen.

Die **Straßenstadt** hat schon ein vollständiges Straßennetz, so daß Du Deine Zeit darauf verwenden kannst, Gebäude zu errichten und Parks anzulegen.

Die **Parkstadt** hält schon reichlich Parkgelände für Dich bereit, damit Du Dich auf die Straßen und Gebäude konzentrieren kannst.

In der **Fahrradstadt** gibt es bereits ein Netz von Fahrradwegen, um die herum Du Deine Stadt anlegen kannst.

Die **gemischte Stadt** hat einige Straßen, Radwege und Parks, so daß Du nur noch die Gebäude hinzuzufügen brauchst.

Im Gegensatz zu den Problemstädten gibt es bei den Beispielstädten keine zeitliche Begrenzung und keine Sieger oder Verlierer.

Rohstoffe und Credits

Rohstoffe sind in SimTown ebenso wichtig wie in einer echten Stadt. Zu den wichtigsten Aufgaben, die Du in SimTown erfüllen mußt, gehört die Verwaltung der natürlichen Rohstoffe. Dazu benutzt Du Deine Credits.

Du mußt Credits einsetzen, um Deinen Vorrat an verschiedenen Rohstoffen zu erhöhen, die Luft zu reinigen und den Müll zu recyceln.

In einem leichten Spiel beginnst Du mit 10 Credits und erhältst jeden Monat zwei dazu (in der Zeitrechnung von SimTown, nicht in der echten Zeit). In einem schwierigen Spiel beginnst Du mit 5 Credits und erhältst jeden Monat einen dazu.

Du kannst nie mehr als 99 Credits besitzen.

Auch für Auszeichnungen erhältst Du Credits:

- 10 Credits für "Beste Kleinstadt des Jahres",
- 20 Credits für "Beste Stadt des Bezirks",
- 30 Credits für "Beste Stadt der Nation" und
- 50 Credits für "Beste Stadt der Welt".

Credits kannst Du nur im Rohstoffe-Fenster einsetzen.

Eine komplette Beschreibung der Rohstoffe und eine Erklärung, wie sie in dieser Simulation verwaltet werden, findest Du im Abschnitt "Im Innern der SimTown-Simulation" weiter hinten in dieser Übersicht.

Auszeichnungen

Außer einer Problemstadt aus ihrem Schlamassel herauszuhelfen, kannst Du auch vier verschiedene Auszeichnungen erhalten, und zwar für alle Städte. Die Auszeichnungen richten sich danach, wie lange und wie gut Du Deine Stadt verwaltet hast.

Es gibt die folgenden vier Auszeichnungen:

- "Beste Kleinstadt des Jahres" für 6 Monate erfolgreicher Verwaltung einer Stadt.
- "Beste Stadt des Bezirks" für 1 Jahr erfolgreicher Verwaltung einer Stadt.
- "Beste Stadt der Nation" für 2 Jahre erfolgreicher Verwaltung einer Stadt.
- "Beste Stadt der Welt" für 4 Jahre erfolgreicher Verwaltung einer Stadt.

Immer wenn Du eine Auszeichnung gewonnen hast, erscheint ein Fenster, in dem Dir gratuliert wird. Außerdem gewinnst Du zusätzliche Credits, und zwar in folgender Höhe:

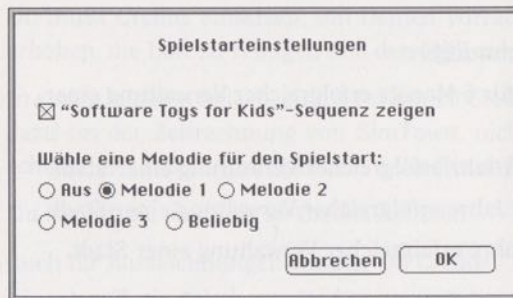
- Für eine "Beste Kleinstadt des Jahres" erhältst Du 10 Credits.
- Für die "Beste Stadt des Bezirks" erhältst Du 20 Credits.
- Für die "Beste Stadt der Nation" erhältst Du 30 Credits.
- Für die "Beste Stadt der Welt" erhältst Du 50 Credits.

Hast Du Deine Stadt einen Monat lang schlecht verwaltet, dann erscheint ein anderes Dialogfenster mit der schlechten Nachricht. Wenn das passiert, verlierst Du zwar keine Auszeichnungen, die Du bereits gewonnen hast, aber die Monate der guten Verwaltung fangen wieder von vorn an zu zählen. Hast Du zum Beispiel die Auszeichnung "Beste Stadt der Nation" für 2 Jahre guter Verwaltung erhalten und bekommst dann eine Warnung über schlechte Verwaltung, hast Du immer noch Deine Auszeichnung als beste Stadt des Landes, mußt aber Deine Stadt noch einmal ganze vier Jahre erfolgreich verwalten, bevor Du die Auszeichnung als "Beste Stadt der Welt" erhältst.

Informationen dazu, wie Du Deine Stadt so gut verwaltest, daß Du eine Auszeichnung bekommst, findest Du im Abschnitt "Ratschläge und Tips für Stadtplaner" weiter hinten in dieser Übersicht.

Das Auszeichnungsfenster

Im Auszeichnungsfenster werden Deine bisher gewonnenen Auszeichnungen aufgelistet. Du kannst es aufrufen, indem Du das Fenster-Menü öffnest und "Auszeichnungen" anklickst.



In diesem Fenster werden die vier Auszeichnungen aufgelistet, Du erfährst, welche Du gewonnen hast und was Du tun mußt, um auch die restlichen zu erhalten.

Der Umweltsünder

Der Umweltsünder ist der Schurke in diesem Spiel. Er taucht ab und zu auf und verschwendet entweder Rohstoffe oder sorgt für zusätzliche Umweltverschmutzung. Er erscheint in fünf verschiedenen Formen:

Der Holzdieb verschwendet die Bäume Deiner Stadt.

Der Lebensmittelverschwender leert die Felder Deiner Stadt.

Der Wasserverschwender vergeudet das Wasser Deiner Stadt.

Das Umweltferkel erzeugt zusätzlichen Müll in Deiner Stadt.

Der Luftverschmutzer sorgt für zusätzliche Verpestung der Luft in Deiner Stadt. Wenn der Umweltsünder in die Stadt kommt, erscheint eine Meldung in der Nachrichtenleiste auf dem SimTown-Hauptbildschirm.

Du siehst die Schandtaten des Umweltsünders nur auf dem Rohstoffe-Bildschirm. Er taucht auf, wenn Du versuchst, Credits einzusetzen. Wenn er zum Beispiel Deine Stadt als Wasserverschwender heimsucht, erscheint er das nächste Mal, wenn Du einen Credit zum Erhöhen der Wasservorräte einsetzen willst, und vergeudet das ganze neue Wasser.

In einem leichten Spiel verschwendet der Umweltsünder Rohstoffe im Wert von 1 Credit oder fügt Luftverschmutzung oder Müll in Höhe von 1 Credit hinzu. In

einem schwierigen Spiel vergeudet er Rohstoffe im Wert von 2 Credits oder verpestet die Luft und produziert Müll in Höhe von 2 Credits.

Der Öko-Verbrecher erscheint ganz willkürlich. Du kannst ihn aber auch, als besondere Herausforderung, in die Stadt holen, um herauszufinden, wie die Verwaltung mit ihm fertig wird. Öffne dazu das Öko-Verbrecher-Menü, und wähle die gewünschte Erscheinungsform.

Wenn der Öko-Verbrecher Deine Stadt in Ruhe lassen soll, kannst Du das entsprechende Menü öffnen und "Öko-Verbrecher aus" wählen.

Katastrophen

Es gibt drei Naturkatastrophen, die sich in SimTown ereignen können:

Dürren führen zu Wassermangel. Sie dauern eine beliebige Zeitlang, bis zu einem Jahr, an. Während einer Dürre wird das Ergänzen der Wasservorräte teurer. In einem leichten Spiel zahlst Du für die Wassermenge, die sonst 1 Credit kostet, 2 Credits. Im schwierigen Spiel steigt der Preis sogar auf 3 Credits für die übliche Wassermenge an.

Erdbeben erschüttern Deine Stadt und lassen Häuser baufällig werden. Der Schaden, den ein Erdbeben anrichtet, ist willkürlich, doch sind die Schäden in einem schwierigen Spiel meistens größer als in einem einfachen Spiel.

Brände legen Gebäude in Schutt und Asche. Sie können sich auch auf andere Gebäude ausweiten. In einem schwierigen Spiel springen sie doppelt so schnell über wie in einem leichten. Auch während einer Dürre breiten sie sich schneller aus. Bereits baufällige Häuser fallen eher den Flammen zum Opfer als heile. Die Brände können keine Straßen, Fahrradwege oder leere Grundstücke im Umfang von mehr als zwei Quadraten überqueren. (Die Quadrate sind die kleinen Vierecke, die Du in der Normal- und Nahansicht auf unbebautem Grund siehst.) Brände in der Nähe von Feuerwachen werden schneller gelöscht. Das einzige Gebäude, das nie in Brand geraten kann, ist die Feuerwache.

Katastrophen ereignen sich ganz von selbst und völlig willkürlich. Du kannst Dir aber auch selbst solche Herausforderungen schaffen und beobachten, wie Deine Stadt darauf reagiert. Öffne dazu das Katastrophen-Menü, und wähle die gewünschte Naturkatastrophe.

Sollen sich in Deiner Stadt keine Naturkatastrophen ereignen, kannst Du das entsprechende Menü öffnen und "Alle Katastrophen aus" wählen.

Ratschläge und Tips für Stadtplaner

Hier sind ein paar nützliche Tips, die Dir helfen, ein besserer Stadtplaner zu werden.

Allgemeine Ratschläge

- Lege Straßen und Radwege an, bevor Du Gebäude errichdest.
- Spiele alle 18 Schritte der Anleitung für Stadtplaner einmal durch.
- Denk daran: Es gibt drei verschiedene Ansichten. Benutze die Fernansicht, um die ganze Stadt zu überblicken und größere Pläne zu schmieden. In der Normalansicht solltest Du Straßen und Gebäude bauen. Benutze die Nahansicht zum Erforschen, um Spaßpunkte zu suchen und Dir die Leute, Häuser und Geschäfte genauer anzusehen.
- Behalte die Nachrichtenleiste im Auge, um wichtige Meldungen nicht zu verpassen.
- Lies regelmäßig die Zeitung.
- Beobachte die Gleichgewichtsanzeige für Wohnraum und Arbeitsplätze unter der Menüleiste oben auf dem Bildschirm.
- Je mehr Straßen Du baust, desto mehr Verkehr gibt es. Und je mehr Verkehr es gibt, desto höher ist die Luftverschmutzung in Deiner Stadt. Achte also darauf, daß Du nicht mehr Straßen anlegst, als Du wirklich brauchst.
- Wenn Du einen großen Bereich mit Rasen ausfüllen möchtest, ohne jedes Quadrat einzeln aufzusetzen, führe die folgenden Schritte aus:
 1. Klicke das Geländewerkzeug in der Stadtplaner-Werkzeugleiste an.
 2. Klicke den Rasen unten auf dem Bildschirm an.
 3. Halte die Umschalttaste gedrückt.
 4. Ziehe die Maus mit gedrücktem Knopf, um ein Rechteck zu bilden, in dem Du Rasen anlegen möchtest.
 5. Laß den Mausknopf los.
- Mache ausführlichen Gebrauch vom Untersuchungswerkzeug. Klicke einen beliebigen Sim oder—bei gedrückter Umschalttaste—ein Gebäude oder Geländestück an, um ein Beschreibungsfenster zu öffnen.
- Brände können keine leeren Bereiche überqueren. Wenn ein Feuer ausgebrochen ist, solltest Du also den Raum rundherum mit dem Bulldozer planieren, um eine Schneise von mindestens zwei Quadraten Breite zu schlagen. (Die Quadrate sind die kleinen Vierecke, die Du in der Normal-

und Nahansicht erkennen kannst.) Brände können auch Straßen oder Radwege nicht überqueren, die brauchst Du also nicht zu planieren, wenn Du eine Feuerschneise anlegst.

- Als Vorsichtsmaßnahme gegen Brände solltest Du zwischen den Häusern freie Flächen lassen oder wenigstens Rasenflächen mit Bäumen anlegen, die im Notfall mit dem Bulldozer planiert werden können. Auf die Art brauchst Du niemandem den Wohn- oder Arbeitsplatz einzureißen, wenn ein Feuer ausbricht.
- Gemüsegärten produzieren, ebenso wie die Felder auf Deinem Rohstoff-Bildschirm, Nahrungsmittel für Deine Sims. 16 Gemüsegärten versorgen die Stadt mit Nahrung im Wert von 1 Credit. Aber denk daran, daß man zum Anlegen und Erhalten von Gemüsegärten Wasser braucht. Baue also nicht zuviel Gemüse an.
- Manchmal gibt es in Computerspielen versteckte Überraschungen, die als Ostereier bekannt sind. Normalerweise tippt man ein Spezialwort oder einen Geheimcode ein, um das Osterei zu knacken. Wenn Du ein Beispiel dafür sehen willst, gib USPA87410 ein, während Du SimTown spielst.
- Das Mädchen unten auf den Seiten, das die Buchstaben einsammelt, hilft Dir, die Ostereier zu finden. Kannst Du mit den Buchstaben, die sie zusammengesucht hat, etwas anfangen?
- Lies den Abschnitt "Im Innern der SimTown-Simulation" weiter hinten in dieser Übersicht.

Preisgekrönte Stadtverwaltung

Zwei Dinge mußt Du in den Griff kriegen, wenn Du Deine Stadt erfolgreich verwalten willst:

1. Die Nutzung Deiner natürlichen Rohstoffe, so daß sie Dir nicht ausgehen und Du nicht an Luftverschmutzung oder im Müll erstickst.
2. Das Gleichgewicht in Deiner Stadt.

Verwaltung von Rohstoffen

Denk dran, den Rohstoffe-Bildschirm häufig zu überprüfen, damit Dir die Rohstoffe nicht ausgehen.

Laß Dir von Deinen Ratgebern im Rohstoffe-Fenster helfen, denn dazu sind sie schließlich da.

Lies den Abschnitt über Rohstoffe und Credits weiter oben und den Abschnitt über Rohstoffe (und Umweltverschmutzung) weiter hinten in dieser Übersicht.

Das Gleichgewicht in Deiner Stadt

Das Gleichgewicht zu halten, funktioniert in einer kleinen Stadt anders als in einer großen. In einer kleinen Stadt muß die Zahl der Wohnhäuser und der Geschäfte ausbalanciert sein. Auf der Anzeige für das Gleichgewicht zwischen Wohn- und Arbeitsraum unter der Menüleiste oben auf dem Bildschirm kannst Du ablesen, ob Du mehr Wohnhäuser oder mehr Firmengebäude brauchst.

Dein Ziel besteht darin, die Zahl der Arbeitsstellen und die Anzahl der arbeitsfähigen Bevölkerung (Erwachsene) nicht mehr als 10% auseinanderklaffen zu lassen. Wenn also mehr als 1 von 10 Stellen unbesetzt ist oder mehr als 1 von 10 Erwachsenen keine Arbeit hat, solltest Du schnellstens Leute in die Stadt holen oder Arbeitsplätze schaffen! Im Durchschnitt brauchst Du etwa drei Wohnhäuser pro Geschäftsgebäude. Achte darauf, daß Du nicht zu viele Geschäfte oder Wohnhäuser desselben Typs in einer Stadt hast.

Wenn die Stadt wächst, hast Du genug Wohnhäuser, Einwohner und Geschäfte, um problemlos das Gleichgewicht zu halten. Aber bei so vielen Gebäuden steigen die Kosten—für Nahrungsmittel und Wasser—sehr stark an. Nun geht es also darum, das Verhältnis zwischen Stadtgröße und verfügbaren Rohstoffen in den Griff zu kriegen. In diesem Stadium mußt Du also darauf achten, daß Du immer genug Wasser und Felder hast, um Deine Stadt instandzuhalten, sonst fangen die Gebäude an zu verfallen.

Je größer die Stadt, desto häufiger mußt Du das Rohstoffe-Fenster überprüfen. Du darfst Deine Stadt auch nicht zu schnell wachsen lassen, sonst gehen Dir die Credits aus.

Im Innern der SimTown-Simulation

Es folgt eine Erläuterung der SimTown-Simulation, also der Dinge, die in Deinem Computer vorgehen. Wenn Du diesen Abschnitt durchliest und verstehst, kannst Du das Beste aus Dir und dem Spiel herauszuholen.

Die Elemente von SimTown

Es gibt vier Grundbestandteile für jede Stadt, die Du in SimTown baust:

- Gebäude
- Gelände
- Rohstoffe (und Verschmutzung)
- Einwohner (die Sims)

Hier ist eine Erklärung zu jedem der vier Elemente:

Gebäude

In SimTown gibt es vier verschiedene Gebäudetypen: Wohnhäuser, Geschäftsgebäude, Freizeiteinrichtungen und Gemeindevorrichtungen. Doch im Computer—in der Simulation—wird nur zwischen zwei Gebäudetypen unterschieden: Wohnhäusern und "anderen". Alle Geschäftsgebäude, Freizeit- und Öffentliche Einrichtungen sind also in einer Gruppe zusammengefaßt.

Während für Dich als Stadtplaner (und für jeden hungrigen Menschen) ein Unterschied zwischen einem Bürogebäude und einer Pizzeria besteht, sind in den Augen des Computers beide das gleiche. Sehen wir uns zunächst einmal an, wie Wohnhäuser in der Simulation behandelt werden, bevor wir uns den "anderen" zuwenden.

Wohnhäuser

Wenn Du in der SimTown-Simulation ein Wohnhaus baust, schaffst Du automatisch die Bewohner dazu. Solange das Haus da ist, wohnen auch Leute darin.

Wenn Du viele Wohnhäuser hast, gibt es in Deiner Stadt auch viele Einwohner. Bei vielen Bewohnern brauchst Du wiederum einen Haufen Arbeitsplätze (andere Gebäude). Hast Du zu viele Wohnhäuser und nicht genug andere Gebäude, führt dies zu Arbeitslosigkeit. Dadurch verkommen die Wohnhäuser, denn die Bewohner haben keine Arbeit und können es sich daher nicht leisten, die Häuser instandzuhalten.

Beim Bau von Häusern werden Bäume und Wasser verbraucht. Wie viele Bäume und wieviel Wasser benötigt werden, hängt von der Größe des Hauses ab. Die Kosten für den Bau eines Hauses werden auf dem Bildschirm angezeigt, sobald

das Haus unten auf dem Bildschirm markiert ist und in die Stadt gesetzt werden kann.

Wenn das Haus gebaut ist, brauchen die Bewohner sowohl Wasser als auch Nahrung (von den Feldern), um sich und das Haus erhalten zu können. Gibt es kein Wasser oder nicht genug Getreide, dann verfällt das Haus. Es zu renovieren, kostet Bäume und Wasser. Sobald genügend Bäume und Wasser da sind, werden die Häuser automatisch instandgesetzt, doch es wird etwa einen Monat dauern, bis sie fertig sind.

Wohnhäuser produzieren jeden Monat Müll.

Verfallende Häuser haben keine Spaßpunkte an der Außenseite. Du kannst sie zwar öffnen und hineinschauen, aber auch drinnen sind keine Spaßpunkte. Die Leute ziehen nicht aus ihren Häusern aus, wenn diese verfallen, aber wenn Du Dich zu lange nicht um sie kümmerst, brennen sie irgendwann ab. Dann ziehen die Leute aus.

“Andere” Gebäude

Wenn Du ein Gebäude (außer einem Wohnhaus) errichtest, schaffst Du Arbeitsplätze. Solange das Gebäude steht, gibt es Arbeitsplätze für erwachsene Sims.

Wenn es nicht genug Arbeitsplätze für Deine Sims gibt, kommt es zu Arbeitslosigkeit. Hast Du auf der anderen Seite nicht genug Sims für Deine Firmen, dann verfallen die Geschäfte.

Zum Errichten von Gebäuden werden Bäume und Wasser gebraucht. Wieviel Wasser und wie viele Bäume benötigt werden, hängt von der Größe des Gebäudes ab. Die Kosten für den Bau eines Gebäudes werden auf dem Bildschirm angezeigt, sobald das Gebäude unten auf dem Bildschirm markiert ist und in die Stadt gesetzt werden kann.

Nachdem das Gebäude errichtet ist, brauchen die Leute, die dort arbeiten, Wasser zum Trinken und zum Instandhalten des Gebäudes. Gibt es kein Wasser, dann verfällt das Gebäude. Es zu renovieren, kostet Bäume und Wasser. Sobald genügend Bäume und Wasser da sind, werden die Gebäude automatisch instandgesetzt, doch es wird etwa einen Monat dauern, bis sie fertig sind.

Alle Gebäude produzieren jeden Monat Müll.

Wenn ein Gebäude verfallen ist, steigt die Brandgefahr. Wird ein Gebäude lange Zeit nicht renoviert, fängt es irgendwann Feuer und brennt ab, so daß nur noch rauchende Trümmer übrig bleiben. Diese Brände können sich ausbreiten und die ganze Stadt erfassen, wenn Du nicht aufpaßt.

Nachdem ein Gebäude abgebrannt ist, kannst Du mit dem Bulldozer den Schutt wegräumen oder ein neues Gebäude errichten. In jedem Fall muß der Schutt irgendwo abgeladen werden... und zwar auf der Müllhalde im Rohstoffe-Fenster.

Ein anderer wichtiger Faktor hinsichtlich dieser “anderen” Gebäude in SimTown ist die Bevölkerung, die sie aufrechterhält. Da dies Geschäfte sind (wie Du Dich erinnern wirst, sind in der Simulation die Freizeit- und Gemeindevorrichtungen sowie Firmengebäude ein und dasselbe), machen sie sich gegenseitig die Angestellten und die Kunden streitig.

Die Bevölkerung zur Aufrechterhaltung eines Gebäudes ist die Anzahl von Personen, die dieses Gebäude ernähren kann. Wenn Du von einem bestimmten Gebäudetyp mehr hast als Deine Bevölkerung braucht und unterstützen kann, laufen die Geschäfte schlecht, und die Gebäude verfallen.

Sehen wir uns als Beispiel eine Pizzeria an. Die zur Aufrechterhaltung nötige Bevölkerungszahl ist 10. Bei zwei Pizzerias sind es also 20 Personen. Gibt es nun in Deiner Stadt zwei Pizzerias, aber nur 15 Einwohner, dann werden diese zwischen den beiden Geschäften aufgeteilt, worunter beide leiden und langsam eingehen. Hat Deine Stadt dagegen 30 Einwohner, kann sie drei Pizzerias unterhalten.

Denk daran: Die zur Aufrechterhaltung nötigen Personen beziehen sich auf ein Gebäude. Sehen wir uns noch ein anderes Beispiel an: eine Stadt mit einer Pizzeria und einem chinesischen Restaurant. (Auch für ein china Restaurant brauchst Du 10 Einwohner.) Hat Deine Stadt 15 Einwohner, kann sie eine Pizzeria und ein china Restaurant verkraften, aber nicht zwei Restaurants desselben Typs.

Die Gebäude und Firmen können aus dem gleichen Geschäftsbereich stammen, solange es nicht genau das gleiche Gebäude ist. Dies bedeutet, daß Du bestimmte “Spezialstädte” bauen kannst, zum Beispiel:

- Futterstadt—eine Stadt, in der es nur Wohnhäuser, Restaurants und einen Lebensmittelladen gibt. Aber richte nicht zu viele Restaurants derselben Art ein.
- Spaßstadt—eine Stadt nur mit Wohnhäusern und Freizeiteinrichtungen. Aber baue nicht zu viele Freizeiteinrichtungen derselben Art.
- Andere Spezialstädte Deiner Wahl. Vorsicht, daß Du nicht zu viele Gebäude desselben Typs errichtest.

Gelände

Alles, was Du in SimTown bauen kannst und was kein Wohnhaus oder anderes Gebäude ist, wird als Gelände betrachtet. Dazu gehören Straßen, Radwege, Rasen, Bäume, Blumen, Gemüsegärten und alles andere, wozu man das Geländewerkzeug benötigt.

Zum Bauen sämtlicher Geländeobjekte wird Wasser benötigt, und zur Instandhaltung ist noch mehr Wasser erforderlich. Wenn es kein Wasser gibt, verfallen die Geländeteile. (Eine Ausnahme bilden Straßen, die zu ihrer Instandhaltung kein Wasser erfordern und daher auch nicht verfallen.) Sobald es wieder Wasser gibt, werden heruntergekommene Geländeobjekte automatisch wieder instandgesetzt (wobei Wasser verbraucht wird). Dies kann bis zu einen Monat dauern.

Es gibt zwei Geländeobjekte, die sich entscheidend auf die Simulation auswirken: Straßen und Gemüsegärten.

Je mehr Straßen Du hast, desto mehr Verkehr gibt es. Und je mehr Verkehr, desto höher die Luftverschmutzung. Lege also in der Stadt nie mehr Straßen an, als wirklich gebraucht werden.

In Gemüsegärten werden Nahrungsmittel angebaut, die die Bewohner der Stadt verzehren. Solche Gärten anzulegen, ist also das gleiche wie Felder im Rohstoff-Fenster anzubauen. (Und außerdem sehen sie hübsch aus.)

Rohstoffe (und Umweltverschmutzung)

In SimTown gibt es drei natürliche Rohstoffe: Bäume, Wasser und Felder. Außerdem gibt es zwei Arten von Umweltverschmutzung: Luftverschmutzung und Müll. Im folgenden wird genau erläutert, wie sich diese Faktoren auf das Spiel auswirken.

Bäume

Bäume werden immer dann verbraucht, wenn Du Gebäude errichtest. Sie werden außerdem zum Reparieren von verfallenen Gebäuden benötigt. Wie viele Bäume verbraucht werden, hängt von der Größe und Art des Gebäudes ab. Die Bäume in der Stadt können nicht zum Bauen oder Restaurieren benutzt werden, sondern nur die auf dem Rohstoffe-Bildschirm.

Wenn Dir die Bäume ausgehen, kannst Du keine Gebäude errichten und keine baufälligen Häuser mehr reparieren.

Neue Bäume wachsen nur, wenn Du sie im Rohstoffe-Fenster pflanzt. Dies kostet allerdings Credits. Bäume, die in der Stadt gepflanzt werden, haben keinen Einfluß auf den Rohstoffe-Bildschirm.

Wasser

Wasser wird verbraucht, wenn Du Gebäude errichtest oder Gelände anlegst. Auch die Menschen in den Wohn- und Geschäftshäusern verbrauchen jeden Tag Wasser. Selbst wenn Du mit dem Bauen aufhörst, geht Dir also irgendwann das Wasser aus, wenn Du die Vorräte nicht rechtzeitig aufstockst. Wieviel Wasser verbraucht wird, hängt von der Art jedes Gebäudes und der Zahl der Menschen darin ab. Wenn Du über längere Zeit große Mengen Müll auf der Halde liegen läßt, kann Dein Wasser dadurch verseucht werden. Verseuchtes Wasser wird doppelt so schnell verbraucht wie sauberes.

Geht Dir das Wasser aus, dann verfallen die Gebäude sehr schnell.

Der Wasservorrat kann nur dadurch aufgestockt werden, daß Du im Rohstoff-Fenster Credits dafür aus gibst.

Felder

Das Getreide von den Feldern ernährt die Einwohner der Stadt. Je mehr Menschen dort leben, desto schneller wird das Getreide aufgebraucht. Die Felder reagieren empfindlich auf Umweltverschmutzung. Bei starker Luftverschmutzung wird das Getreide ungenießbar, und Du brauchst doppelt so viele Felder, um Deine Einwohner zu ernähren.

Wenn Dir das Getreide ausgeht, verfallen die Gebäude (weil die Menschen vor Hunger so schwach sind, daß sie ihre Häuser nicht reparieren können).

Die Lebensmittelvorräte können nur vergrößert werden, indem Du im Rohstoff-Fenster Credits dafür aus gibst.

Luftverschmutzung

Luftverschmutzung wird durch Autoabgase verursacht. In SimTown hängt die Zahl der Autos davon ab, wie viele Straßen, die in Sackgassen enden, Du baust. Je mehr Straßen es also in der Stadt gibt, desto schlimmer wird die Luftverschmutzung.

Bei zu lange anhaltender Verschmutzung leidet das Getreide.

Du kannst die Luft nur dadurch reinigen, daß Du im Rohstoffe-Fenster Credits dafür aus gibst. Wenn Du in Deiner Stadt Radwege statt Straßen anlegst, regst Du die Bewohner dazu an, Fahrräder statt Autos zu benutzen, und die Luft wird nicht so rasch verpestet.

Müll

Von den Bewohnern in den Gebäuden wird Müll erzeugt. Je mehr Gebäude Du hast, desto mehr Müll sammelt sich an. Der Müllberg wächst auch dann, wenn Du Schutt mit dem Bulldozer beseitigst oder auf dem Schutt ein neues Gebäude errichstest.

Wartest Du zu lange mit der Müllbeseitigung, dann verunreinigt die Müllhalde Deinen Wasservorrat.

Du kannst den Müllberg nur dadurch abbauen, daß Du im Rohstoffe-Fenster Credits für Recycling aus gibst.

Einwohner (Die Sims)

Es gibt in SimTown vier Arten von Menschen: Mädchen, Jungen, Männer und Frauen. Sie sind ganz normale Menschen wie die Einwohner in Deiner eigenen Stadt... nur daß sie sehr klein sind und in Computern leben!

Die Sims ziehen in die Stadt, wenn Du Wohnhäuser baust. Sie bleiben so lange, bis die Häuser zerstört werden (durch Brände oder Deinen Bulldozer).

Erwachsene Sims gehen zur Arbeit—vorausgesetzt, es gibt in der Stadt genug Arbeitsplätze. Die Kinder dagegen gehen zur Schule—falls Du eine gebaut hast.

Wenn es in Deiner Stadt nicht genug Nahrungsmittel gibt, werden die Sims ganz schwach vor Hunger. Sie können ihre Häuser nicht instandhalten, und die Gebäude beginnen zu verfallen.

Um Dich über Deine Sims zu informieren, klicke sie mit dem Untersuchungswerkzeug an. Dadurch öffnest Du das Personenbeschreibungsfenster.

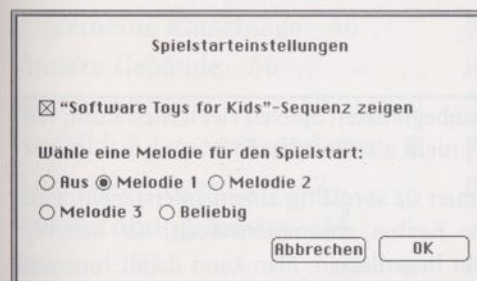
Jeder Sim hat einen Namen und einen Beruf (Erwachsene gehen zur Arbeit, wenn es genug Stellen gibt, während Kinder zur Schule gehen). Sie haben auch alle ihre Hobbys: ihr Lieblingessen, Lieblingsbeschäftigungen an der frischen Luft und drinnen und ein Lieblingshaustier.

Im Beschreibungsfenster siehst Du auch den Status der Sims. Dieser beschreibt, wie sie sich fühlen und was sie denken. Die Sims werden traurig und verstört, wenn sie keine Arbeit haben (Erwachsene), wenn es keine Schule gibt (Kinder) oder wenn ihre Häuser verfallen.

Abgesehen von den Sims, die in Deine Stadt ziehen, wenn Du Wohnhäuser baust, kannst Du für jede Stadt einen ganz speziellen Sim entwerfen. Dazu benutzt Du den Figurengestaltungsbildschirm. Siehe dazu "17. Schritt: Ganz besondere Sims" weiter vorn in diesem Handbuch.

Spielstarteinstellungen

Im Fenster für die Spielstarteinstellungen kannst Du bestimmen, wie das Spiel beginnen soll:



"Software Toys for Kids"-Sequenz zeigen läßt Dich bestimmen, ob die Einleitung erscheinen soll, wenn Du das Spiel startest.

Wähle eine Melodie für den Spielstart läßt Dich die Musik aussuchen, die beim Start von SimTown gespielt wird. Es gibt fünf mögliche Optionen:

- Aus—Es wird keine Musik gespielt.
- Melodie 1—Es wird die erste Melodie gespielt.
- Melodie 2—Es wird die zweite Melodie gespielt.
- Melodie 3—Es wird die dritte Melodie gespielt.
- Beliebig—Es wird willkürlich Melodie 1, 2 oder 3 abgespielt.

Anhang: Maxis und das Lernen zu Hause

Wir bei Maxis glauben, daß man beim unbegrenzten Spielen viel lernen kann. Wir sehen unsere Software als "Bausteine", nicht als "Puzzleteile".

Wenn man zehn Bausteine hat, kann man sie sorgfältig aufeinanderstapeln, eine Treppe daraus bauen, sie zu einem Kasten zusammensetzen, sie beliebig durcheinanderwürfeln oder alle einzeln liegenlassen. Man kann damit tun, was man will—es gibt keine Sieger und Verlierer, sondern nur Forscher und Baumeister.

Bei einem Puzzle mit zehn Teilen kann man die Teile zwar aufeinanderstapeln, aber das ist eigentlich nicht der Sinn der Sache. Man muß die Teile einfach nur nach einem festgelegten Muster zusammensetzen, wie jeder andere Spieler auch. Man gestaltet beim Zusammenbauen eines Puzzles also nichts Neues, Innovatives, Originelles oder Kreatives. Und wenn das Puzzle geschafft ist, spielt man wahrscheinlich nie wieder damit, weil die Aufgabe gelöst ist.

Maxis Software Toys for Kids gibt Kindern die Werkzeuge, mit denen sie Welten erkunden können, von denen sie vorher nur geträumt haben. Durch das lustige, bunte, lebendige Interface werden Kinder zum Forschen und Gestalten angeregt. Sie werden immer wieder zu dieser Herausforderung zurückkommen, um das zu verbessern, was sie bereits geschaffen haben. Als Belohnung erhalten sie eine völlig eigene Kreation, die sie als ihren geistigen Besitz auffassen. Dieser schöpferische Umgang mit einem grenzenlosen Gestaltungsmittel zieht Kinder in seinen Bann, denn sie können stolz auf ihre eigenen Schöpfungen, auf ihre Kreativität sein—und daß sie das alles allein geschafft haben. So findet ein wirklicher Lernprozeß statt.

Mit seiner Verbindung aus drei deutlich unterschiedenen Elementen—Unterhaltung, Lernen und Kreativität—läßt sich unsere Software für Kinder nicht ohne weiteres in eine bereits vorhandene Software-Kategorie einordnen. Aber das macht auch nichts. Schließlich geht es uns mit unseren Software Toys for Kids vor allem darum, die Grenzen zwischen Spaß und Lernen zu beseitigen!

Index

- Ablage-Menü 37
- Allgemeine Ratschläge 46
- Andere Gebäude 50
- Anleitungen 2
- Ausbildung zum Stadtplaner 2
- Auszeichnungen 39, 43
- Auszeichnungsfenster 44
- Bäume 52
- Beispielstädte 1, 41
- Beenden 38
- Benenne Deine Stadt 11
- Beschreibungsfenster 29–30
- Beste Kleinstadt des Jahres 43
- Beste Stadt der Nation 43
- Beste Stadt der Welt 43
- Beste Stadt des Bezirks 43
- Bibliothek 22
- Blahblah-Knopf 34
- Blaue Blumen 17
- Brände 38, 45
- Bulldozerwerkzeug 5, 24
- Bürogebäude 21
- Credits 42
- Drucken... 37
- Dürre 38, 45
- Einwohner 54
- Elemente in SimTown 49
- Erdbeben 38, 45
- Fahrradstadt 41
- Felder 53
- Fenster-Menü 39
- Fernansicht 5–6
- Figurengestaltung 31, 39
- Figurengestaltungs-
bildschirm 31
- Figurengestaltungsknopf 5
- Figurengestaltungs-
werkzeug 31
- Freizeiteinrichtungen 22
- Freizeitwerkzeug 5
- Gebäude 49
- Gelände 52
- Geländewerkzeug 5, 13
- Gelbes Rechteck 7–8
- Gemeindewerkzeug 5, 22
- Gemischte Städte 3, 41
- Geschäftswerkzeug 5, 21
- Gleichgewicht in Deiner
Stadt 26
- Gleichgewicht in Deiner
Stadt halten 48
- Hauptfenster 39
- Hauptspielbildschirm 4
- Holzdieb 38, 44
- I ♥-Knopf 33
- Im Innern der SimTown-
Simulation 49
- Katastrophen 45
- Katastrophen aus 39
- Katastrophen-Menü 38
- Kein Wasser 40
- Keine Bäume 40

Keine Felder 40
 Kiefer 16
 Kino 22, 30
 Kirschbaum 16
 Laden von Grundstädten 37
 Laden von Problemstädten 37
 Lebensmittel-
 verschwender 38, 44
 Lehmziegelhaus 19
 Leicht 3
 Leichte und schwere Spiele 39
 Luftverschmutzer 38, 44
 Luftverschmutzung 53
 Maxis und das Lernen zu
 Hause 56
 Melodie 1 38
 Melodie 2 38
 Melodie 3 38
 Menüs 37
 Müll 54
 Musik 38
 Nahansicht 5–6, 28
 Neu... 37
 Normalansicht 5–6
 Öffnen von Häusern 27
 Öffnen... 37
 Papierformat... 37
 Parkstadt 41
 Pflanzknopf für Bäume 26
 Pflanzknopf für Getreide 26
 Pizzeria 21
 Preisgekrönte Stadt-
 verwaltung 48
 Problemstädte 1, 40
 Rasen 14
 Ratgeber (Advice) 25
 Ratschläge und Tips für
 Stadtplaner 46
 Ratschläge, Tips und
 Warnungen 2
 Rohstoffe 25, 39, 42, 52
 Rohstoffknopf 5
 Rohstoffwerkzeug 25
 Sandkasten 17
 Schlagzeile 35
 Schlechte Luft 41
 Schnellstartanleitung 18
 Schule 23
 Schwer 3
 Sichern unter... 37
 Sichern von Dateien 18
 Sichern von Problem-
 städten 41
 Sichern... 37
 Sims 54
 Sound-Menü 38
 Soundeffekte 38
 Spaßpunkte 27
 Spielstarteinstellungen 55
 Spielstarteinstellungen... 38
 Spukhaus 20, 28, 30
 Starten von SimTown 2
 Startmenü 2
 Stop-Knopf 29
 Straße 13
 Straßenstadt 41
 Tagebuch-Knopf (My Diary) 34
 Teich 16

Übersicht für Stadtplaner 37
 Umschalttaste 14
 Umweltferkel 38, 44
 Umweltsünder 38, 44
 Umweltsünder-Menü 38
 Umweltverschmutzung 52
 Untersuchungs-
 werkzeug 5, 28, 30
 Verwalten von Rohstoffen 48
 Walnußbaum 16
 Wasser 53
 Wasserknopf 26
 Wasserverschwender 38, 44
 Willkommen in SimTown 1
 Wohn- und Arbeits-
 Gleichgewicht 26
 Wohnblock 19
 Wohnhäuser 50
 Wohnhauswerkzeug 5, 19
 Wumm! 24
 Zeitung 35, 39
 Zeitungsknopf 5, 35
 Zoomen 6
 Zurück zum SimTown-
 Hauptbildschirm 26, 35



(UK)
MAXIS LIMITED
18/20 SAINT JOHN STREET
GB-EC1M 4AY LONDON
TEL: (0171) 250 0215
TEL: (0171) 490 2177

(D)
BOMICO
AM SÜDPARK 12
D-65451 KELSTERBACH
TEL: (01607) 945 145
FAX: (01607) 930 60

© 1995 Maxis Inc.
Alle Rechte weltweit vorbehalten.

3037-000-0101-A