

4 SIMCITY™



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE-ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG FÜR DEN EA DOWNLOAD MANAGER

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag (im Folgenden "Vertrag" genannt) ist ein Vertrag zwischen dir und Electronic Arts Inc. ("EA"). Dieser Vertrag legt deine Nutzungsrechte an dieser Anwendung und aller zugehörigen Software sowie allen zugehörigen Dokumentationen, Updates und Upgrades fest, die die Anwendung ersetzen oder ergänzen und ohne separaten Lizenzvertrag vertrieben werden (zusammen, die "Anwendung").

Indem du die ANWENDUNG installierst oder nutzt, erkennst du die Bedingungen dieses VERTRAGES uneingeschränkt an. Installiere oder nutze die ANWENDUNG nicht, wenn du nicht mit all den Bedingungen dieses VERTRAGES einverstanden bist. Wenn du die Anwendung INSTALLIERST, erkennst du die BEDINGUNGEN dieses VERTRAGES uneingeschränkt an.

1. Erteilung der Lizenz und Nutzungsbedingungen.

- A. Lizenz.** EA erteilt dir eine persönliche, nicht-exklusive Lizenz zur Installation und Nutzung der Anwendung zu deinem persönlichen, nichtgewerblichen Nutzen, wie in dieser Lizenz und allen zugehörigen Dokumentationen dargelegt. Jegliche gewerbliche Nutzung ist untersagt. Die Unterlizenzierung, der Verleih und jegliche andere Form der Verbreitung der Anwendung oder des Rechts, diese Anwendung zu nutzen, sind ausdrücklich untersagt. Die Bedingungen dieses Vertrages treten am Tag der Installation oder anderweitigen Nutzung der Anwendung in Kraft und behalten ihre Gültigkeit, bis du die Anwendung entsorgst oder EA diesen Vertrag kündigt, je nachdem, welches dieser Ereignisse früher eintritt.
- B. Kopien.** Du darfst so viele Kopien von einer autorisierten Quelle herunterladen, wie es die digitale Rechteverwaltung der Anwendung zulässt. Innerhalb aufeinanderfolgender Tage kannst du unter Umständen nur eine begrenzte Anzahl Kopien herunterladen. Du darfst immer nur eine Kopie der Anwendung nutzen. Es ist dir nicht gestattet, eine Kopie dieser Anwendung über ein Netzwerk verfügbar zu machen, durch das sie von mehreren Benutzern gleichzeitig genutzt werden kann. Des Weiteren darfst du die Anwendung nicht über ein Netzwerk verfügbar machen, durch das sie von mehreren Benutzern heruntergeladen werden kann. Bitte lies dir für weitere Informationen zur digitalen Rechteverwaltung dieser Anwendung die Bedingungen durch, die mit der Anwendung kamen. Deine Lizenz erlischt umgehend, wenn du versuchst, die digitale Rechteverwaltung oder andere Bedingungen der Anwendung oder Software, die mit der Anwendung kam, zu umgehen.
- C. Lizenzbestätigung.** Die Anwendung muss die Lizenz für bestimmte Produkte von EA bestätigen. Du stimmst der automatischen Bestätigung der Lizenzrechte einiger oder aller EA-Produkte durch die Anwendung ohne gesonderte Benachrichtigung an dich zu. Dies bedeutet, dass du die Anwendung auf deinem Computer installiert lassen und eine Internetverbindung aufrechterhalten musst, um die Anwendung und bestimmte EA-Produkte zu nutzen. Du willst ein, dass die Anwendung Informationen zu deinem Computer und deiner Nutzung der Anwendung verwenden kann, um deine Lizenzrechte zu bestätigen und Updates für die Anwendung durchzuführen. Unter Umständen nutzen wir diese Informationen zur Verbesserung unserer Produkte und Dienstleistungen und teilen sie zu diesem Zweck anderen mit, aber in einer Form, die dich nicht persönlich identifiziert. Ferner erklärst du dich damit einverstanden, dass die Anwendung automatisch Updates herunterlädt und installiert, die EA für nötig hält. Du stimmst zu, dass jegliche Verpflichtung seitens EA zum Support der früheren Version(en) mit der Verfügbarkeit des Updates enden kann.

- D. Rechtevorbehalt und Beschränkungen.** Die Anwendung wird nur zur Nutzung gemäß den Bedingungen dieser Lizenz an dich lizenziert, nicht verkauft. Sofern in diesem Vertrag nicht ausdrücklich anders bestimmt, verbleiben sämtliche Rechte, Rechtsansprüche und Anrechte an und aus dieser Anwendung und jeglicher durch diese Anwendung erhaltene Software (insbesondere an und aus allen Charakteren, Handlungssträngen, Bildern, Fotografien, Animationen, Videos, Musikstücken und Texten) sowie alle verwandten Urheberrechte, Markenrechte und anderen geistigen Eigentumsrechte bei EA. Diese Lizenz ist begrenzt auf die von EA und seinen Lizenzgebern gehaltenen geistigen Eigentumsrechte an der Anwendung und schließt keinerlei Rechte an anderen Patenten oder geistigem Eigentum ein. Dir ist es über das gesetzlich zulässige Maß hinaus weder gestattet, die Anwendung auf irgendeine Weise zu dekompile, zu disassemblieren oder zurückzuentwickeln noch sie zu modifizieren, zu erweitern oder davon abgeleitete Werke zu erstellen. Es dir nicht gestattet, Produktkennungen, Urheberrechtshinweise oder andere rechtliche Hinweise auf geistiges Eigentum in der Anwendung oder durch diese Anwendung erhaltene Software zu entfernen, zu verändern oder unkenntlich zu machen
- 2. Einwilligung in die Datennutzung.** Du erklärst dich damit einverstanden, dass EA technische und zugehörige Informationen, die deinen Computer (einschließlich der IP-Adresse), dein Betriebssystem und deine Anwendungssoftware sowie Peripheriegeräte identifizieren und periodisch abgerufen werden, sammeln, benutzen, speichern und übermitteln darf, um dir Software-Updates, dynamisch bereitgestellte Inhalte und andere Dienstleistungen, zu denen auch Online-Spiele zählen, zu ermöglichen. EA kann diese Informationen auch in gesammelter und dich persönlich nicht identifizierender Form nutzen, um seine Produkte und Dienstleistungen zu verbessern. Darüber hinaus sind wir berechtigt, diese Daten an andere Dienstleister weiterzugeben. **WENN DU NICHT WILLST, DASS EA DIE IN DIESEM ABSCHNITT BESCHRIEBENEN DATEN SAMMELT, BENUTZT, SPEICHERT, ÜBERMITTELT ODER ANZEIGT, INSTALLIERE ODER NUTZE DIE ANWENDUNG BITTE NICHT.**
- 3. Einwilligung in die öffentliche Anzeige von Daten.** Wenn du die Anwendung online nutzt, können EA und seine Partner auch spielbezogene statistische Daten sammeln, benutzen, speichern, übertragen und öffentlich anzeigen (u. a. Punktestände, Platzierungen und Erfolge) oder nutzen, um von dir erstellte und freigegebene Inhalte zu identifizieren. Daten, die dich persönlich identifizieren, werden gemäß der Datenschutzrichtlinie von EA gesammelt, genutzt, gespeichert und übertragen. Du findest die Datenschutzrichtlinie auf privacy.ea.com.
- 4. Kündigung.** Dieser Vertrag ist gültig, bis er gekündigt wird. Deine Rechte aus diesem Vertrag werden sofort automatisch und ohne Vorankündigung durch EA gekündigt, wenn du (i) den in diesem Vertrag aufgeführten Bestimmungen nicht nachkommst; oder (ii) EA die Anwendung nicht mehr unterstützt. Unmittelbar nach der Kündigung musst du jegliche Nutzung der Anwendung einstellen und sämtliche Kopien in deinem Besitz oder unter deiner Kontrolle vernichten. EAs übrige Rechte oder Rechtsmittel bleiben von einer Kündigung durch EA unberührt. Die Abschnitte 2 - 10 dieses Vertrages behalten auch nach Kündigung oder Ablauf dieses Vertrages aus beliebigem Grund ihre Gültigkeit.

5. **Gewährleistungsbeschränkung.** SOWEIT RECHTLICH ZULÄSSIG, WIRD DIR DIE ANWENDUNG "WIE BESEHEN" ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, EINSCHLIESSLICH ALLER MÄNGEL UND OHNE JEDWEGE GEWÄHRLEISTUNG. DIE BENUTZUNG ERFOLGT AUF EIGENE GEFAHR. DU TRÄGST DAS ALLEINIGE RISIKO BEZÜGLICH ZUFRIEDENSTELLENDER QUALITÄT UND LEISTUNG. EA UND SEINE LIZENZGEBER (IN DIESEM ABSCHNITT UND ABSCHNITT 6 ALS "EA" BEZEICHNET) GEBEN KEINERLEI AUSDRÜCKLICHE, STILLSCHWEIGENDE ODER GESETZLICHE GEWÄHRLEISTUNGEN UND SCHLIESSEN SOLCHE GEWÄHRLEISTUNGEN HIERMIT AUS, INSBESONDERE STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNGEN HINSICHTLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT, ZUFRIEDENSTELLENDEN QUALITÄT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, NICHTVERLETZUNG DER RECHTE DRITTER UND ETWAIGE GEWÄHRLEISTUNGEN, DIE SICH AUS NUTZUNG ODER HANDELSBRAUCH ERGEBEN. EA GIBT KEINERLEI GEWÄHRLEISTUNG, DASS DU DIE ANWENDUNG UNEINGESCHRÄNKT GENIESSEN KANNST, DASS DIE ANWENDUNG DEINEN ANFORDERUNGEN ENTSPRICHT, DASS DER BETRIEB DER ANWENDUNG OHNE UNTERBRECHUNGEN ODER FEHLER STATTFINDET ODER DASS DIE ANWENDUNG MIT SOFTWARE VON DRITTEN KOMPATIBEL IST ODER DASS ETWAIGE FEHLER IN DER ANWENDUNG BEHOBBEN WERDEN. MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE AUSSAGEN VON EA ODER AUTORISIERTEN VERTRETEREN BEGRÜNDEN KEINE GEWÄHRLEISTUNG. EINIGE GERICHTSBARKEITEN ERLAUBEN DIE EINSCHRÄNKUNG ODER DEN AUSSCHLUSS VON STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN ODER DIE EINSCHRÄNKUNG DER GESETZLICHEN RECHTE VON VERBRAUCHERN NICHT, WESHALB ALLE ODER EINIGE DER GENANNTEN EINSCHRÄNKUNGEN UND AUSSCHLÜSSE UNTER UMSTÄNDEN NICHT FÜR DICH GELTEN.
6. **Haftungsbeschränkung.** SOWEIT RECHTLICH ZULÄSSIG, HAFTEN EA UND SÄMTLICHE PARTNERUNTERNEHMEN DIR GEGENÜBER UNTER KEINEN UMSTÄNDEN FÜR PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE, WIEDEREINDECKUNGSKOSTEN FÜR GÜTER ODER DIENSTLEISTUNGEN ODER IRGEND EINE FORM VON INDIREKTEN, BESONDEREN ODER BEILÄUFIGEN SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN ODER FÜR VERSCHÄRFTE SCHADENSERSATZ IN ZUSAMMENHANG MIT DIESEM VERTRAG ODER DER ANWENDUNG, EGAL OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, UNABHÄNGIG DAVON, OB EA ÜBER DIE MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN SCHADENS INFORMIERT WURDE ODER NICHT. EINIGE GERICHTSBARKEITEN ERLAUBEN KEINEN HAFTUNGS AUSSCHLUSS FÜR TOD, PERSONENSCHÄDEN, BETRÜGERISCHE FALSCHDARSTELLUNG ODER BESTIMMTE ABSICHTLICHE ODER FAHRLÄSSIGE HANDLUNGEN, ODER KEINE VERLETZUNG BESTIMMTER GESETZE ODER KEINE BESCHRÄNKUNG VON BEILÄUFIGEN SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, WESHALB ALLE ODER EINIGE DER GENANNTEN HAFTUNGSBESCHRÄNKUNGEN UNTER UMSTÄNDEN NICHT FÜR DICH GELTEN. Soweit gesetzlich zulässig übersteigt die Gesamthaftung von EA für alle Schäden dir gegenüber keinesfalls den Betrag, den du für die Anwendung bezahlt hast.
7. **Die Haftungsbeschränkung ist wesentlicher Bestandteil dieses Vertrages.** Du stimmst zu, dass die haftungsbeschränkenden Bestimmungen dieses Vertrages wesentlicher Bestandteil dieses Vertrages sind. Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen gelten selbst dann, wenn die in diesem Vertrag beschriebenen Rechtsmittel ihren vornehmlichen Zweck verfehlen.
8. **Salvatorische Klausel.** Sollte eine Bestimmung dieses Vertrages nach geltendem Recht unwirksam oder nicht durchsetzbar sein, wird die Bestimmung so angepasst, dass sie ihrem ursprünglichen Zweck so weit wie möglich entspricht. Die übrigen Bestimmungen des Vertrages bleiben hiervon unberührt.

- 9. Eingeschränkte Rechte der US-Regierung.** Wenn du als Endbenutzer Angestellter der US-Regierung bist, gelten für dich die folgenden Bestimmungen: Die im Rahmen dieses Vertrages bereitgestellte Software wurde ausschließlich mit privaten Mitteln produziert. Wie in FAR Paragraph 2.101, DFARS Paragraph 252.227-7014(a)(1) und DFARS Paragraph 252.227-7015 (oder durch eine entsprechende oder nachfolgende behördliche Verordnung dazu) definiert, ist eine solche Software ein "Handelsgut", "kommerzielle Computersoftware" und/oder "kommerzielle Computersoftwaredokumentation". In Übereinstimmung mit DFARS Paragraph 227.7202 und FAR Paragraph 12.212, und soweit erforderlich nach den durch US-Bundesgesetze geforderten Mindestbedingungen wie sie in FAR Paragraph 52.227-19 (oder durch eine entsprechende oder nachfolgende behördliche Verordnung dazu) festgelegt sind, darf jede Verwendung, Modifizierung, Reproduktion, Veröffentlichung, Vorführung, Zurschaustellung, Offenlegung oder Verbreitung durch oder für die US-Regierung nur im Rahmen der Bedingungen dieses Vertrages erfolgen und ist über das ausdrücklich in diesem Vertrag genehmigte Maß hinaus verboten.
- 10. Unterlassungsanspruch.** Du erklärst dich damit einverstanden, dass eine Verletzung dieses Vertrages EA möglicherweise irreparablen Schaden zufügt, für den finanzielle Entschädigungen keine adäquate Wiedergutmachung wären. Zusätzlich zu den Rechtsmitteln, die EA unter diesem Vertrag oder geltendem Recht zustehen, hat EA daher das Recht, einen Anspruch auf angemessene Entschädigung geltend zu machen.
- 11. Geltendes Recht.** Dieser Vertrag unterliegt (unter Ausschluss etwaiger Kollisionsnormen) den Gesetzen des US-Bundesstaates Kalifornien bezüglich zwischen in Kalifornien ansässigen Personen getroffener Vereinbarungen, die in Kalifornien abgeschlossen und vollständig in Kalifornien geleistet werden. Soweit von EA im Einzelfall nicht ausdrücklich schriftlich anderweitig erklärt und soweit nicht örtlichem Recht widersprechend, unterliegen sämtliche im Zusammenhang mit dem Gegenstand dieses Vertrages stehenden Konflikte der alleinigen Gerichtsbarkeit der Bundesgerichte (Federal Courts) und Bundesstaatsgerichte (State Courts) von Kalifornien, in deren Gerichtsbarkeit sich der Hauptgeschäftssitz von EA befindet. Beide Parteien unterwerfen sich der Gerichtsbarkeit dieser Gerichte und erklären sich einverstanden, dass die Klagezustellung in der in diesem Vertrag für das Übermitteln von Mitteilungen bestimmten Weise oder in einer anderen von kalifornischem oder US-Bundesrecht erlaubten Weise erfolgen darf. Die Parteien erklären sich einverstanden, dass das Übereinkommen der Vereinten Nationen über Verträge über den internationalen Warenverkauf (Wien, 1980) nicht für diesen Vertrag oder für aus diesem Vertrag entstehende Konflikte oder Transaktionen gilt.
- 12. Export.** Du erklärst dich einverstanden, dich an die US-amerikanischen oder anderweitig gültigen Gesetze zur Ausfuhrbeschränkung zu halten. Weiter erklärst du dich einverstanden, dass du die Software nicht an einen ausländischen Staatsbürger oder einen nationalen Bestimmungsort überträgst, an den laut diesen Gesetzen eine Ausfuhr untersagt ist, ohne dass du zuvor die erforderliche Regierungsgenehmigung eingeholt hast und dieser nachkommst. Du versicherst, dass du nicht zu einem Personenkreis gehörst, mit dem EA laut geltendem Recht keine Geschäfte tätigen darf.
- 13. Third Party Notices.** Adobe® Flash® Player. Copyright © 1996 - 2006 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved. Protected by U.S. Patent 6.879.327; Patents Pending in the United States and other countries. Adobe and Flash are either trademarks or registered trademarks in the United States and/or other countries.
- 14. Gesamte Absprache.** Dieser Vertrag stellt die gesamte Absprache zwischen EA und dir hinsichtlich der Anwendung dar und ersetzt alle früheren oder gleichzeitigen Absprachen hinsichtlich des Vertragsgegenstands. Änderungen bedürfen der Schriftform und der Unterschrift von EA. Verzichtet eine der Parteien auf die Ausübung von Rechten oder Befugnissen aus diesem Vertrag oder übt diese mit Verzögerung aus, so stellt dies keinen Verzicht auf die Rechte oder Befugnisse dar. Ebenso wenig stellt eine einmalige oder teilweise Ausübung von Rechten oder Befugnissen keinen Verzicht auf weitere Ausübungen derselben oder anderer Rechte oder Befugnisse. Sollte es zu Widersprüchen zwischen diesem Vertrag und geltenden Kaufbedingungen oder anderen Bedingungen kommen, so gilt dieser Vertrag.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene bzw. Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern Symptome einer Epilepsie (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10-15 Minuten eingelegt werden.

Inhalt

Epilepsie-Warnung	5	Eine Stadt spielen.....	16
Vorsichtsmaßnahmen während der		Allgemeines Steuerungsmenü.....	17
Benutzung	5	Übersichtskarte	17
Installation des Spiels.....	7	Datum	17
Spielstart	8	Fragen-Werkzeug	17
Einleitung	9	Kamerasteuerung	20
Erste Schritte:		Steuerung der	
Tipps für neue Bürgermeister.....	10	Simulationsgeschwindigkeit.....	20
Neu in der Stadt?	10	Name der Stadt	21
Was solltest du gleich		Werkzeugleisten verbergen	21
zu Anfang wissen?	10	Spielmodus	21
Wo erfährt man mehr?	12	Werkzeuge für noch nicht	
Referenz – SimCity 4: Deluxe Edition	12	gegründete Städte	21
Regionen.....	12	Gottmodus	22
Region Grundlagen	12	Gelände-Werkzeuge.....	22
Spiele speichern.....	13	Geländeeffekte	24
Umgebungskarten-Optionsmenü	13	Ränder angleichen	24
Neue Region erstellen	13	Katastrophen erstellen	25
Region laden	13	Tag und Nacht steuern.....	26
Region löschen	13	Eine Stadt gründen	27
Stadtnamen anzeigen	13	Einstellung der Schwierigkeit.....	27
Stadtgrenzen anzeigen	13	Werkzeuge für gegründete Städte.....	27
Satellitenansicht	14	Gottmodus	28
Verkehrskarte	14	Bürgermeisternodus	29
Verbindung zu SimCity.com.....	14	Meine Sims-Modus.....	64
Beenden	14	DU fährst.....	65
Stadtmenü	15	Optionen.....	76
Stadtmenü nicht gegründeter Städte	15	Kameramodus	76
Stadtmenü gegründeter Städte	16	Fotoalbum	76
Umgebungsinformationen	16	Grafikoptionen	77
		Soundoptionen.....	78
		Spieloptionen	79
		Zusätzliche Optionen	
		der Stadt-Ansicht	80
		Stadt speichern	80
		Zurück zur Region	80
		Beenden	80
		Tastatur-Kürzel	81
		Tipps zur Leistung	85
		Probleme bei der Ausführung	
		des Spiels.....	85
		Allgemeine Tipps zur Fehlerbehebung ..	85
		Kunden-Support	86
		Electronic Arts Hotline Übersicht	87
		Gewährleistung.....	88

Installation des Spiels

Hinweis: Die Systemvoraussetzungen findest du unter electronic-arts.de.

Installation (DVD-Version):

Lege die DVD in dein DVD-Laufwerk ein und folge den Bildschirmanweisungen.

Falls das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, kannst du das Installationsprogramm unter Windows® 7, Windows® XP oder Windows Vista® manuell aufrufen, indem du **Start > Ausführen** auswählst, **D:\AutoRun.exe** in das Eingabefeld eintippst und anschließend auf OK klickst (ersetze "D:" bitte durch den Laufwerksbuchstaben deines CD-/DVD-Laufwerks, falls dieser nicht "D:" sein sollte).

Nach der Installation des Spiels kannst du es entweder über dessen Autostart-Menü oder über den entsprechenden Eintrag im **START**-Menü starten.

Installation (EA Store-Version):

Hinweis: Weitere Informationen zum Kauf direkter Downloads von EA findest du unter electronic-arts.de im Bereich EA STORE.

Klicke nach dem Download des Spiels durch den EA Download Manager auf das nun erscheinende Installationssymbol und folge den Bildschirmanweisungen.

Starte das Spiel nach der Installation direkt über den EA Download Manager.

Hinweis: Wenn du einen Titel bereits erworben hast und diesen auf einem anderen PC installieren möchtest, installiere zunächst den EA Download Manager auf dem anderen PC, starte diesen und melde dich mit deinem EA Online-Konto an. Wähle den gewünschten Titel aus der nun erscheinenden Liste und klicke auf den Start-Button, um das Spiel herunterzuladen.

Installation (Versionen von anderen Online-Anbietern):

Kontaktiere bitte den Online-Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, um Anleitungen zu erhalten, wie du das Spiel installierst oder eine weitere Version herunterlädst und diese neu installierst.

Spielstart

Spielstart:

Unter Windows Vista und Windows 7 findest du Spiele unter **Start > Spiele**, unter älteren Windows-Versionen unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**). (EA Store-Benutzer müssen den EA Download Manager ausführen.)

Hinweis: Im klassischen Windows Vista-Startmenü befinden sich die Spiele unter **Start > Programme > Spiele > Spiele Explorer**.

Einleitung

Ist es an der Zeit, Bürgermeister zu werden?

Hast du das Führungstalent, um einer beeindruckenden Metropole mit stolz emporragenden Wolkenkratzern Leben einzuhauchen, oder den Sinn für Ästhetik, um eine Stadt zu entwerfen, die deine kühnsten Träume wahr werden lässt? Spielst du gerne mit der Welt herum – verbreiterst hier ein Flussbett, erhöhst dort einen Steuersatz – um dann zu beobachten, wie sich das auf deine Untergebenen auswirkt? Oder möchtest du dich einfach unter die Sims auf der Straße mischen und Missionen erfüllen, bei denen du vielleicht mit einem Panzer über Autobahnen jagst? Ganz gleich ob du einem Gott gleich Welten erschaffst oder das Leben als Sterblicher vorziehst, *SimCity4: Deluxe Edition* bietet dir unendlich viele Möglichkeiten, um die Metropole deiner Träume zu erschaffen (oder zu zerstören)!

SimCity™ 4: Deluxe Edition gibt dir die Macht, wie ein Gott ganze Gebirgsketten zu erschaffen oder auch die Geldmittel für die örtliche Grundschule zu ändern. Du möchtest, dass ein bestimmter Sim auf einem Pogo-Stock zur Arbeit hüpf? Dein Wille geschehe. Du kannst ein Bergnest mit High-Tech-Firmen erschaffen oder eine geschäftige Industriestadt. Mit *SimCity 4: Deluxe Edition* kannst du sogar zwei Städte durch den Handel mit Arbeitern, Gütern und Dienstleistungen miteinander verbinden. Ob du nun deine Kreativität dazu einsetzt, unabhängige Städte zu entwickeln, oder lieber deine Sims durch miteinander verknüpfte Ortschaften über den Tellerrand schauen lassen möchtest: du musst deine Welt so wohlhabend und anziehend machen, dass deine Einwohner dort leben möchten. Dies kann sich zwar zu einer ziemlichen Herausforderung entwickeln, du brauchst dir aber keine Sorgen zu machen. Wenn die Ereignisse zu frustrierend werden, kannst du immer noch einen Meteoritenschauer auf dein Land herabregnen lassen.

Woran erkennst du, dass du als Bürgermeister erfolgreich bist? Du kannst auf eine Unmenge von Informationen zurückgreifen. Die Statistiker deiner Stadt arbeiten unentwegt daran, dich mit Daten, Grafiken und Berichten zu versorgen, über die du immer den Puls der Stadt fühlst. Du weißt, in welcher Ecke der Stadt das Verbrechen am schlimmsten ist, wo die am besten geschulten Sims wohnen und welchen Straßen am ehesten der Infarkt droht. Doch damit nicht genug. Mit *SimCity 4: Deluxe Edition* können deine Sims direkt mit dir in Verbindung treten, indem sie dir ihre Gedanken und Gefühle über deine Verwaltung mitteilen. Wenn du ein wirklich volksnaher Bürgermeister bist, kannst du Sims auf der Straße ansprechen, um deren Meinung zu hören. Nicht zufrieden mit nur einem kurzen Interview? Möchtest du *noch* tiefere Einblicke in das Leben deiner Sims? Dann importiere deine favorisierten Sims aus *Die Sims™* und lass sie in deiner Stadt leben! Wenn du keine eigenen Sims erzeugt hast, dann bieten wir dir einige Individuen an, die du leiten und denen du folgen kannst, während sie ihrem Leben nachgehen. Wähle aus, welche Verkehrsmittel sie benutzen, welche Routen sie zur Arbeit fahren und wo sie wohnen. Deine Sims beschwerten sich, wenn du die Steuern erhöhst. Wohnen sie in der Nähe von unkontrollierter Verschmutzung, werden sie krank. Finden sie keine Arbeit, ziehen sie ganz aus der Stadt aus! In einer idealen Stadt arbeiten deine Sims hart, sterben friedlich in einem gesegneten Alter und reichen die Fackel an die nächste Generation weiter.

So, du möchtest also *noch* näher an den Puls deiner Stadt? Du bist schwer zu befriedigen, Bürgermeister, aber es gibt eine Lösung. Du kannst von nun an immer komplexere und vielfältigere Verkehrsnetzwerke aufbauen, um deine Stadt mit Lebensadern für Wirtschaft und Produktivität zu versorgen. Schau genau hin, wie sich die Autowracks aufeinander stapeln, wenn der Verkehrsinfarkt erst einmal eingetreten ist. Und du, Bürgermeister, kannst einige dieser Unfälle selbst verursachen. Mit der brandneuen **DU fährst**-Funktion kannst du jetzt Missionen zum Nutzen deiner Bürger annehmen oder deine Stadt in Angst und Schrecken versetzen, indem du *selbst* Fahrzeuge lenkst, die durch die Straßen fahren, Gewässer durchpflügen oder die Wolken durchbohren. Bringst du Jenny rechtzeitig für ihre Herztransplantation ins Krankenhaus oder hilfst du dem bösen Dr. Wu bei seinem Plan, giftigen grünen Schlamm mitten in der Innenstadt auszuschütten? Erfülle deine Missionen erfolgreich, Bürgermeister, und eine Belohnung ist dir sicher.

Sei ein hart arbeitender Bürgermeister mit Heiligenschein, ein korrupter Bürgermeister oder ein Bürgermeister, der alles Übel dieser Welt über den armen, nichts ahnenden Sims ausschüttet. Wie auch immer deine Vorlieben aussehen mögen, jede deiner Entscheidungen hat langfristige Auswirkungen auf die Gesellschaft, die du aufbaust. Erlerne die Feinheiten des Bürgermeisteramts kennen, indem du die mit diesem Spiel kommenden Tutorials spielst und wähle einen von drei Schwierigkeitsgraden für das Spiel aus. In null Komma nichts bist du ein Meister in der Kunst des Städtebaus. Und dann setzt nur noch deine Fantasie die Grenzen. Du wurdest gewählt, Bürgermeister! Mach was daraus!

Erste Schritte: Tipps für neue Bürgermeister

Neu in der Stadt?

Dieser Abschnitt liefert dir eine kurze Einführung in die Arbeit eines Bürgermeisters. Hast du gerade erst das höchste Amt der Stadt erlangt, dann helfen dir diese Informationen, dich auf deine eigenen Füße zu stellen. Bist du bereits Amtsinhaber, dann sieh diese Informationen als Auffrischkurs an, um deine aufstrebende Stadt in eine wohlhabende Zukunft zu führen.

Was solltest du gleich zu Anfang wissen?

Diese ausführlich beschriebenen Schritte helfen dir, deine Stadt erst einmal in Schwung zu bringen.

Wähle ein Gebiet für deine Stadt aus.

Doppelklicke auf ein nicht erschlossenes Feld in der Region, das dir am meisten zusagt.

Fülle deine Stadt mit Leben.

Verändere die Landschaft, indem du Berge auftürmst und Flussläufe änderst, oder stürze dich direkt in deine Stadt. Klicke auf den Button Bürgermeister-Modus, wenn du bereit bist, deine Stadt mit Leben zu füllen. Gib den Namen deiner Stadt und des Bürgermeisters ein und wähle den Schwierigkeitsgrad LEICHT aus. Klicke dann auf STADT GRÜNDEN.

Leg den Schalter um.

Wähle im Menü Energiesysteme bauen das Kohlekraftwerk aus. Platziere es am Rand deiner Stadt, damit weniger Verschmutzung in deine Stadt geblasen wird. Das Kohlekraftwerk ist eine preisgünstige aber dreckige Energiequelle.

Baue Industrie an.

Wähle im Menü Industriegebiet eingrenzen ein durchschnittlich bebautes Industriegebiet aus. Leg das Industriegebiet so aus, dass es das Kraftwerk berührt. Industriebauwerke schaffen Arbeitsplätze für deine Sims.

Werde Häuslebauer.

Wähle im Menü Wohngebiete eingrenzen ein schwach bebautes Wohngebiet aus. Schwach bebaute Wohngebiete sind preisgünstiger als durchschnittlich oder stark bebaute; außerdem werden Strukturen mit höherer Dichte ohnehin erst dann gebaut, wenn deine Bevölkerung sich diese auch leisten kann. Zieh ein Wohngebiet in der Nähe des Kraftwerks und des Industriegebiets auf. Klugerweise solltest du Häuser nicht in direkter Umgebung des Kraftwerks bzw. der Industriegebiete bauen, damit die Auswirkungen der Verschmutzung so gering wie möglich sind.

Bring deine Sims auf die Straße.

Wähle Straßen im Menü Straßen bauen aus und zieh eine Straße von deinem W-Gebiet zu deinem I-Gebiet, damit die Sims einen Weg von und zur Arbeit haben. Straßen besitzen höhere Kapazitäten und Höchstgeschwindigkeiten als die Wege, die beim Aufbau eines Gebiets automatisch gebaut werden.

Baue Gewerbe an.

Wähle im Menü Gewerbegebiet anlegen ein schwach bebautes Gewerbegebiet aus. Zieh zwischen dem I-Gebiet und dem W-Gebiet ein H-Gebiet so auf, dass alle Gebiete miteinander verbunden sind. Strom fließt durch Gebiete hindurch, deshalb sollten alle deine Gebiete mit Strom versorgt sein. Denk immer daran, dass du nur solche Gebiete anlegst, die du auch wirklich brauchst. Über deine WHI-Anforderungen kannst du feststellen, wann die Zeit für ein neues H-Gebiet gekommen ist.

Hab ein Auge auf dein Budget.

Deine Haupteinnahmequelle sind Steuern. Du musst die Bevölkerung deiner Stadt vergrößern und innerhalb weniger Jahre nach der Stadtgründung ein paar mehr Simoleons einnehmen als du ausgibst. Du kannst mit den Steuersätzen herumspielen, solltest sie aber nicht zu stark anheben, weil sonst die Nachfrage sinkt, da die Leute von deiner Art abgeschreckt werden, Geld einzutreiben.

Überwache die WHI-Anforderungen.

Die Anzeigen für Wohnen, Handel und Industrie (WHI) zeigen dir, welche Art von Gebiet du hinzufügen musst, um das Wachstum deiner Stadt zu sichern. Klicke auf die Anzeigen, um weitere Informationen über die Anforderungen deiner Stadt zu erhalten.

Setz die Attraktivitätsdaten-Übersicht ein.

Diese Übersicht hilft dir dabei, den besten Platz für die unterschiedlichen Gebiete herauszufinden. Weist du ein Gebiet an einem unattraktiven Ort aus, kannst du lange darauf warten, dass dort Gebäude entstehen.

Verbessere die Pendlerzeiten.

Siehst du Autounfälle, beklagt sich dein Verkehrsberater über Staus bzw. deine Sims beschwerten sich über ihre langen Pendlerzeiten und du solltest über eine Verbesserung deines Verkehrsnetzes nachdenken. Baue deine Straßen zu Landstraßen, die Landstraßen zu Alleen und die Alleen zu Autobahnen aus. Du solltest auch über die Einrichtung von öffentlichen Verkehrsmitteln wie Bussen, U-Bahnen, Fähren und Zügen nachdenken.

Lehren und impfen.

Baue in oder bei deinen Wohngebieten eine Grundschule und ein Ärztezentrum und stell sicher, dass sie ausreichend Mittel erhalten.

Bekämpfe Feuer mit...

Baue umgehend eine Feuerwache, sobald dein erstes Feuer ausgebrochen ist.

Schick Streifen auf die Straße.

Baue ein Polizeirevier, wenn dein Sicherheitsbeauftragter sich über Verbrechen beschwert.

Mach richtig sauber.

Durch die Einrichtung einer Mülldeponie (natürlich weit weg von deinen W- und H-Gebieten) bleiben deine Straßen sauber und deine Ordnung liebenden Sims glücklich.

Vernetze dich mit deinen Nachbarn.

Bau ein Netzwerk zu deinen Nachbarn auf, indem du Landstraßen von deinen Industrie-Gebieten zum Rand der Karte baust. Dadurch wird das industrielle Wachstum gefördert.

Greif nach den Sternen.

Ist dein Cashflow im positiven Bereich und du hast eine ansehnliche Bevölkerungsgröße (weit über 1.000), solltest du stärker bebaute Gebiete (W, H und I) und eine Wasserversorgung (Rohre und Pumpen) aufbauen, um den Bau von größeren und luxuriöseren Bauten zu fördern.

Wo erfährt man mehr?

Diese Informationen sichern dir schon einmal den Einstieg. Außerdem findest du überall in diesem Handbuch Strategietipps. Doch bedenke: jeder Bürgermeister hat seinen eigenen Stil. Bist du einmal mit dem Bau von Städten besser vertraut, wirst du deine eigenen Strategien entwickeln. Die Möglichkeiten zum Experimentieren sind unendlich groß.

Wenn du deine Fähigkeiten als Bürgermeister verbesserst, dann nutze auch die folgenden Ressourcen:

Stadtberater

Diese hingebungsvollen Untergebenen geben dir beim Bau deiner Stadt viel Feedback. Achte auf ihren Rat, doch Vorsicht! Berater sehen häufig nur ihre eigenen Bedürfnisse, nicht aber das Gesamtbild.

Tutorials

Probier die Tutorials zu den Themen Erste Schritte, Geländebearbeitung, Geldverdienen, Großstadt und Rush Hour aus, um dich mit den Grundzügen und mehr von *SimCity 4: Deluxe Edition* vertraut zu machen.

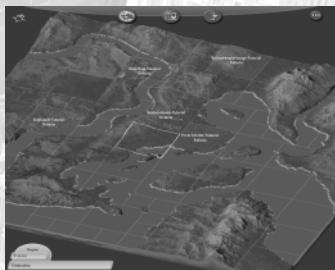
SimCity.com

Immer nur einen Klick entfernt. Finde nützliche Hinweise und Tipps und teile mit anderen Bürgermeistern deine Fragen und Entdeckungen.

Referenz – SimCity 4: Deluxe Edition

Einige frisch gewählte Bürgermeister springen gleich ins kalte Wasser und nehmen die Zügel der Verwalter fest in die eigenen Hände. Andere erlauben sich erst einmal eine Vorstellung des Mitarbeiterstabs und der Ressourcen, die ihre Anstrengungen als Bürgermeister unterstützen. Es folgt eine komplette Auflistung der Möglichkeiten, die dir zur Verfügung stehen. Erfahrene Bürgermeister wollen vielleicht neue Features anschauen oder sich bestimmte Aspekte der eigenen Position in Erinnerung rufen.

Regionen



Region Grundlagen

Eine **Region** ist eine Ansammlung von Städten, die miteinander verbunden werden und abhängig von einander sein können. Deine Sims können in einer Stadt wohnen und in einer anderen arbeiten, solange die Städte nebeneinander liegen und durch Landstraßen, Züge oder Autobahnen miteinander verbunden sind. Außerdem können Städte mit **Ressourcen** handeln (Strom, Wasser, Deponieplatz), wenn du die passenden Verbindungen gebaut hast.

Eine **Region** kann aus gegründeten und/oder nicht gegründeten Städten bestehen. Gegründete Städte sind solche, die entwickelt und gespeichert worden sind. Nicht gegründete Stadtzonen wollen von dir zum Leben erweckt werden. Du kannst eine **Region** als Ansammlung von verbundenen Städten oder isolierten Gemeinden spielen.

Fang in einer bestehenden Stadt als Bürgermeister an oder baue die Stadt deiner Träume von Grund auf alleine auf. Möchtest du eine Ökostadt im Gebirge aufbauen, die ein Zentrum für die

High-Tech-Industrie ist, oder denkst du eher an eine riesige Industriemetropole? Leben deine Sims eher auf einer Inselgruppe oder einer Steppe? Oh ja, Entscheidungen über Entscheidungen. Was du jetzt entscheidest, beeinflusst die zukünftige Entwicklung deiner Stadt.

Spiele speichern

Bevor du eine Stadt baust, musst du dich erst einmal für eine Region, für deine neue Metropole und deren Position in dieser Region entscheiden. Hast du diese Entscheidung getroffen, wird beim Speichern deiner Stadt immer die neueste Version gesichert. Möchtest du eine Stadt spielen, diese aber nicht abspeichern, dann kehrt sie zu der letzten gesicherten Version zurück. Da deine Städte miteinander verbunden sein können, musst du daran denken, dass die relative Position einer Stadt zu ihren Nachbarn sehr wichtig ist. Du *kannst* eine Stadt mithilfe des **Importieren-Werkzeugs** an eine neue Position verlegen, doch kann das dramatische Auswirkungen auf die Stadtentwicklung haben, sowohl positiv *wie auch* negativ.

Umgebungskarten-Optionsmenü



Über das **Umgebungskarten-Optionsmenü** kannst du Regionen laden, erzeugen und löschen. Du kannst auch das Aussehen einer Region ändern.

Neue Region erstellen



Klicke hier, um eine neue **Region** ganz von vorne zu erstellen. Du hast die Wahl zwischen einer Meeres- und einer Landoberfläche.

Region laden



Klicke hier, um auf die vorgefertigten (und manchmal bekannten) **Regionen** zuzugreifen, die mit *SimCity™ 4 Deluxe* mitgeliefert werden. Die von dir erschaffenen und gesicherten Regionen sind hier ebenfalls gespeichert.

Region löschen



Diese Option löscht die gesamte **Region** und auch alle Städte in ihr.

Stadtnamen anzeigen

Diese Funktion schaltet die Anzeige von **Stadtnamen** EIN und AUS.

Stadtgrenzen anzeigen

Klicke auf diese Option, um Gitter anzuzeigen bzw. zu verstecken, die die **Grenzen** deiner Städte darstellen.

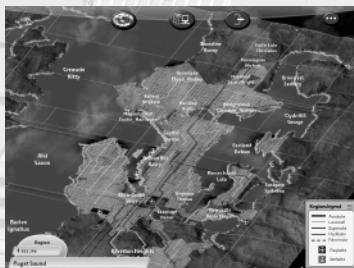
Satellitenansicht

Die **Satellitenansicht** bietet einen Blick aus der Vogelperspektive über die gesamte Region mit gegründeten und nicht gegründeten Städten. Die **Satellitenansicht** ist deine Standardansicht. In vorherigen Versionen des Spiels war sie deine *einzigste* Regionsansicht. Du kannst jetzt zwischen der **Satellitenansicht** und der **Verkehrskarte** hin- und herschalten, um den Überblick über dein Reich zu behalten.

Verkehrskarte

Jeder ausgepuffte Bürgermeister muss wissen wo ALLE Straßen hinführen. Mit diesem neuen Feature ist das ein Klacks. Wähle die **Verkehrskarten**-Ansicht für deine Region und du siehst die gesamte Verkehrsinfrastruktur, die deine Städte miteinander verbindet. Eine Legende für die Karte wird ebenfalls geliefert.

Hinweis: Die Verkehrskarte funktioniert für Städte der *Deluxe Edition*. Ältere Städte müssen geladen und gespeichert werden, um sie in der neuen Karte anschauen zu können.



Verbindung zu SimCity.com

Hast du geglaubt, Bürgermeister arbeiten in einem Vakuum? Wohl kaum. Wenn du aktuelle Informationen, Updates, Nachrichten, Downloads und Werkzeuge für *SimCity 4: Deluxe Edition* brauchst, dann besuch doch **SimCity.com**. Klicke einfach auf diesen Button und schon bist du da. Du musst dazu noch nicht einmal deine Stadt verlassen! Tausche dich mit *SimCity*-Experten und anderen Bürgermeistern aus, indem du Nachrichten über unser Forum liest und eingibst oder lade dir kostenlose Zusätze zu *SimCity 4: Deluxe Edition* wie Wahrzeichen, Hintergrundbilder und, ja, Werkzeuge herunter, mit denen du das Spiel nach deinen eigenen Wünschen gestalten kannst. Keine Angst, die neuesten Nachrichten und Informationen über *SimCity* sind nur einen Mausklick entfernt.



Beenden

Klicke hier, um *SimCity 4: Deluxe Edition* zu beenden und auf dein Desktop zurückzukehren.

Stadtmenü

Möchtest du die Städte in deiner **Region** erkunden? Wenn du auf eine der Stadtzonen klickst, erscheint das **Stadtmenü**. Dieses Menü unterscheidet sich je nachdem ob eine Stadt *gegründet* (benannt und gespeichert) oder *nicht gegründet* (ein leerer Platzhalter) ist.

Stadtmenü nicht gegründeter Städte



In deiner Region gibt es einige **nicht gegründete Städte**. Das bedeutet, dass die Stadt jetzt weder **Bürgermeister**, noch **Namen**, noch **Einwohner** bzw. **Unternehmen** besitzt. Mit anderen Worten: Du fängst ganz von vorne an. Wenn du auf eine nicht gegründete Stadt klickst, erscheint dieses **Stadtmenü**.

Stadt importieren



Möchtest du eine bestehende Stadtzone durch eine bereits erzeugte und gesicherte Stadt von dieser oder einer anderen Region bzw. aus dem Download-Verzeichnis ersetzen, klickst du auf den Button **Stadt importieren**. Dies öffnet den **Stadt importieren-Dialog**.



Hier findest du eine Liste mit allen derzeit verfügbaren Regionen und allen Städten, die in die von dir ausgesuchte Position importiert werden können. Städte haben eine von drei Größen: klein, mittel und groß. Du kannst nur Städte durch Städte gleicher Größe ersetzen. Auch wenn du noch so neugierig bist, du wirst nicht sehen, was passiert, wenn du Los Angeles in ein Gebiet pflanzt, das die Größe eines Dorfs hat. Sorry.



Klicke hier, um das **Regions**-Verzeichnis aufzufalten und es nach für den **Import** geeigneten Städten zu durchsuchen.



Klicke hier, um das Verzeichnis zu schließen und den Inhalt der **Region** zu verstecken.

Heruntergeladene Städte

Du hast also ein paar Städte von der **SimCity.com**-Website heruntergeladen? Clever, Bürgermeister. Sie werden automatisch in einen besonderen Ordner namens **Downloads** im **Region importieren-Dialog** gespeichert. Hast du eine Stadt heruntergeladen, kommt zuerst der **Import** in (irgendeine) **Region**, erst dann kannst du sie spielen.

Stadt löschen



Klicke hier, um eine Städtedatei zu löschen. Gelöschte Städte sind für immer verloren, sei also vorsichtig.

Diese Stadt spielen



Bist du bereit, in deiner neuen Stadt die Ärmel hochzukrempeln? Klicke auf den Button **STADT SPIELEN** und lass das Abenteuer beginnen.

Stadtmenü gegründeter Städte



So, da hast du was, mit dem du arbeiten kannst. **Gegründete Städte** sind jetzt nicht mehr nur der Glanz im Auge eines **Bürgermeisters**, sondern sind vielmehr lebende und atmende Gebilde, die von dir oder jemandem anders erschaffen und gespeichert wurden. Das **Stadtmenü gegründeter Städte** zeigt wichtige Informationen über deine Stadt, vom Namen bis zur Zahl der Arbeitsplätze in der Industrie, die sich angesiedelt hat.

Der **Schwierigkeitsgrad** einer Stadt wird durch die Zahl der Sterne unterhalb vom **Namen des Bürgermeisters** angezeigt. Ein Stern steht für eine Anfängerstadt, zwei Sterne zeigen eine mittlere Schwierigkeit und eine Stadt mit drei Sternen ist für Bürgermeister, die ein Leben voller Komplexität lieben.

Umgebungsinformationen



Das **Umgebungsinformationsmenü** befindet sich unten in der **Umgebungskarte**. Es zeigt den Namen der Region und die Gesamtbevölkerung ALLER Städte in dieser Region an.

Eine Stadt spielen



Bist du bereit, dein Bürgermeister-Cape anzulegen und sogar mit den Kräften eines Gottes zu spielen? Wie wirst du mit den häufig gegensätzlichen Ansprüchen deiner sich entwickelnden Stadt jonglieren? Werden deine Sims denken, dass du einen super Job hinlegst oder werden sie alle ihre sieben Sachen packen und so schnell wie möglich verschwinden? Genau hier fängt der Job des Bürgermeisters erst *wirklich* an. Dieser Abschnitt bietet dir eine Auflistung aller Werkzeuge, die du zum Aufbau und Abbau deiner Traumstadt im Spiel einsetzen kannst.

Allgemeines Steuerungsmenü



Im **allgemeinen Steuerungsmenü (ASM)** findest du die immer nützliche **Übersichtskarte**, die **Kamerasteuerung**, das **Datum**, das **Fragen-Werkzeug**, die **Routen-Abfrage**, die **Simulationsgeschwindigkeits-Steuerung** und deinen **Namen der Stadt** (damit du weißt, wo du dich gerade befindest). Außerdem steht dir der Button **Werkzeugleisten verbergen** zur Verfügung, wenn du mal das Chaos an Menüs aufräumen möchtest.

Übersichtskarte



Deine **Übersichtskarte** vereinfacht die Navigation ungemein. Klicke irgendwo auf dieser Vogelperspektive deiner Stadt, um deine **Stadt-Ansicht** auf diese Position zu zentrieren.

Datum

9/29/14

Hier siehst du das aktuelle Datum, das für die Sims in deiner Stadt gilt. Jede Stadt beginnt im Jahr "00" (das war ein verdammt gutes Jahr), in Regionen können sich aber auch Städte aus sehr unterschiedlichen Ären befinden. Städte können vor Jahren begonnen haben und sich weit in die Zukunft entwickeln. Je schneller die **Simulationsgeschwindigkeit** eingestellt ist, desto schneller vergeht die Zeit. Wenn du eine kleine Verschnaufpause einlegen möchtest, während du dich um eine bestimmte Sache kümmerst oder eine schwierige Entscheidung triffst, kannst du die Simulation einfach anhalten. Wenn du grübelst, steht sogar die Zeit still.

Wenn du den Mauszeiger über das Datum hältst, erkennst du, wie spät es für deine Sims ist.

9 am

Die Tageszeit hängt nicht von der **Simulationsgeschwindigkeit** ab und läuft immer mit derselben Geschwindigkeit ab. Die Sonne hält sich an die 24-Stunden-Uhr und die Stoßzeiten morgens und abends *finden* genau zu den Stoßzeiten statt.

Fragen-Werkzeug



Dieses unscheinbare kleine Werkzeug kann für einen Bürgermeister der beste Weg sein, dringend notwendige Informationen über die Lebensumstände in der ganzen Stadt sein.

Das **Fragen-Werkzeug** kann eingesetzt werden, um Informationen über jedes Gebäude in deiner Stadt zu erhalten. Es gibt zwei Arten von Abfragen: **Hilfetext** und **Dialogabfrage**.

Hilfetext

Klicke auf das Fragen-Werkzeug und ziehe deinen Mauszeiger über die Gebäude in deiner Stadt. Wenn du so entlang ziehst, erscheinen wichtige Informationen über jedes Gebäude, das der Mauszeiger berührt.



Bei **Wohn**-, **Gewerbe**- und **Industrie**-Gebäuden siehst du den Gebäudenamen, die Art der Bewohner und die drei Hauptkriterien, die derzeit die Attraktivität dieses Gebiets am stärksten beeinflussen.



Wenn du andere Gebäudearten abfragst, siehst du den Namen des Gebäudes und Informationen über seine Funktionskapazitäten. Die fünf in diesen **Hilfetexten** angezeigten Symbole geben an, ob das Gebäude nicht genug Geld bekommt oder ob es Überkapazitäten bietet. Mit anderen Worten: ist es effizient? Hast du weniger als fünf Symbole, solltest du deine Strategie als Bürgermeister noch einmal überdenken. Gehen die Bedingungen wirklich den Bach runter, etwa wenn deine Lehrer aufgefordert werden, aus Kostengründen Kreidestaub noch einmal zum Schreiben zu verwenden, siehst du dich bald einem Streik gegenüber.



Immer, wenn du dich fragst "Was ist das?", solltest du den kurzen **Hilfetext** starten. Du kannst selbst die kleinsten Sachen in deiner Stadt abfragen.

Dialogabfrage

Wenn du genauere Informationen über ein bestimmtes Gebäude möchtest, erfüllt das **Fragen-Werkzeug** auch diese Aufgabe. Wähle das **Fragen-Werkzeug** aus und klicke auf das Gebäude, das dich interessiert. Das Fenster der **Dialogabfrage** gibt dir angepasste Informationen, je nach abgefragtem Gebäudetyp.

2-stöckiges Haus	
Mietmiete-Belagung	9/11
Wohlfühlend	55
Bürgermeister-Akzeptanz	Hoch
Lautstark	Hoch
Mit Energie versorgt	Ja
Bauzustand	Ja
Attraktivitätsfaktoren:	
Verschmutzung	Mittel
Mülle	Mittel
Schmutzwasser	Hoch
Kanalarbeitsniveau	Hoch
Kinnabdruck	Gering
Verkehrsgedächtnis	Mittel
Pendelverkehr	Mittel
<input type="checkbox"/> Unter Denkmalschutz stellen	
<button>Schließen</button>	

Tipp: Wenn du nicht möchtest, dass ein Gebäude das Opfer einer neuen Entwicklung wird, klicke auf die Option **Unter Denkmalschutz stellen**. Es kann vorkommen, dass ein Gebäude verlassen und unterfinanziert wird, aber es wird nicht für eine Neuerschließung geopfert werden. Diese Zuordnung ist nur für Gebäude in WHI-Zonen möglich, nicht für öffentliche Gebäude.

Die **Dialogabfrage** für ein Haus liefert Informationen über die derzeitigen Bewohner, den Wohlstand der in ihm wohnenden Leute und ob es an die örtliche Strom- und Wasserversorgung angeschlossen ist. Außerdem siehst du Informationen über die Attraktivitätsfaktoren des Viertels. Braucht ein Bürgermeister mehr Informationen?

Kohlekraftwerk	
Effizienz	4/5
Örtliche Finanzierung	215 \$
Max. Kapazität	6000
Kraftwerkszustand	89%
Gesamtkapazität	3549
Genutzte Energie	2994
Genutzte Kapazität	84%
Kosten pro Megawattstunde	60,08
<button>Schließen</button>	

Bei der Abfrage eines Kraftwerks erhältst du Informationen über die Höchstkapazität und die derzeitige Auslastung. Die **Dialogabfrage** bietet weitere äußerst nützliche Funktionen: Anpassung der **örtlichen Finanzierung**. Bist du der Meinung, dass das Kraftwerk bei der aktuellen Auslastung überfinanziert ist, dann spar ein bisschen Geld und beschneide einfach die Finanzierung. Die **örtliche Finanzierung** kann im Fenster der **Dialogabfrage** auch für Schulen, Krankenhäuser, Polizeistationen und Feuerwehrrachen eingestellt werden.

Tipp: Wenn du Schulen und Krankenhäuser baust, solltest du die Finanzierung der Zahl der Besucher anpassen. Senk im Fragenfenster für jede Schule und jedes Krankenhaus die örtliche Finanzierung bis die Kapazität leicht über der Zahl der Leute ist, die diese Einrichtung nutzen. Keine Sorge, wenn die Arbeiter streiken. Erhöhe einfach die örtliche Finanzierung bis sie den Streik einstellen.



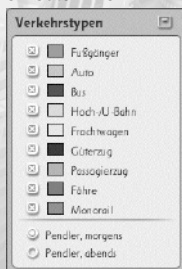
Routen-Abfrage

Das **Routen-Abfrage**-Werkzeug liefert Informationen über die Pendler- und Frachtfahrten deiner Sims. Wie schon beim **Fragen**-Werkzeug wählst du das **Routen-Abfrage**-Werkzeug aus und hältst den Mauszeiger über die Gebäude und klickst dann auf die Gebäude bzw. Straßen.

- Zieh den Mauszeiger über ein Gebäude und du siehst die Anzahl von Fahrten von und zu diesem Gebäude und wie die Sims dorthin gelangen.
- Klicke auf das Gebäude und du siehst die Routen, die vom und zum Gebäude genommen wurden.
- Halte den Mauszeiger über ein Transportnetzwerk und sieh die Zahl der Sims, die dieses Netzwerk benutzen und welche Transportmittel sie verwenden. Du siehst außerdem die Routen *aller* Sims, die dieses Netzwerk benutzen.
- Klicke auf ein Transportnetzwerk und du siehst die Routen *aller* Sims, die dieses Netzwerk benutzen.





Dieses mächtige Werkzeug kann dir bei der Diagnose deiner Transportfragen helfen. Wenn niemand eine Bushaltestelle benutzt, kannst du eine **Routen-Abfrage** der Häuser in der Umgebung starten, um herauszufinden, welche Transportmittel sie für den Weg zur Arbeit benutzen. Durch den Bau einer Bushaltestelle in der Nähe ihres Ziels kannst du sie ermutigen, den öffentlichen Nahverkehr zu benutzen. Cool.

Da sich deine Sims auf so unterschiedliche Weise bewegen können, erscheint bei Auswahl der **Routen-Abfrage** eine Legende für die Routenlinien.



Kamerasteuerung




Möchtest du die Szene wechseln? Benutz diese Steuerung, um deine **Stadt-Ansicht** zu ändern.


-  **Kamera im Uhrzeigersinn drehen:** Dreht deine Kamera im Uhrzeigersinn.
-  **Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen:** Dreht deine Kamera gegen den Uhrzeigersinn.
-  **Ansicht vergrößern:** Vergrößert deine Stadt-Ansicht mit jedem Klicke um eine Stufe. Es gibt sechs Stufen. Schau dir genau an, was deine Sims so treiben. Du könntest eine Überraschung erleben.
-  **Ansicht verkleinern:** Verkleinert deine Stadt-Ansicht mit jedem Klicke um eine Stufe. Du musst das Gesamtbild sehen, um einen wirklichen Eindruck von der Entwicklung deiner Stadt zu bekommen.



Steuerung der Simulationsgeschwindigkeit

Stell über die **Steuerung der Simulationsgeschwindigkeit** ein, wie schnell die Zeit in deiner Stadt vergeht.

-  Klicke auf den einfachen Pfeil, um im Schneckentempo zu spielen.
-  Klicke auf den Doppelpfeil, um mit Normalgeschwindigkeit zu spielen.
-  Willst du im Affenzahn spielen? Klicke auf den (argh!) dreifachen Pfeil.

 Klicke auf den Pause-Button, um die Zeit anzuhalten. Klicke noch einmal darauf und die Simulation geht mit der vorher eingestellten Zeit weiter.

Newcastle

Name der Stadt

Hier stellst du fest, ob du es mit Parisern oder nicht so aalglatten Leuten zu tun hast. Könnte sich schließlich darauf auswirken, wie du das Bürgermeisteramt angehst.

Werkzeugleisten verbergen

Möchtest du eine uneingeschränkte Ansicht deiner Stadt, klickst du den Button **Werkzeugleisten verbergen**, um das **allgemeine Steuerungsmenü** EIN bzw. AUS zu stellen. Du kannst immer noch Dinge über die **Hotkeys** regeln (Weiter unten findest du Informationen zu Hotkeys).

Spielmodus

Die Buttons um dein **allgemeines Steuerungsmenü** herum sind deine Portale zu unterschiedlichen Methoden, wie du mit deiner Stadt interagieren kannst. Jeder Modus wird unten detailliert beschrieben.



Gottmodus – Verändere die Landschaft, zerstöre, spiele mit dem Tag-Nacht-Rhythmus und mehr. In einer nicht gegründeten Stadt hast du nur auf den **Gottmodus** Zugriff.

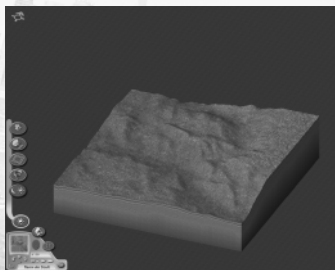


Bürgermeister-Modus – Hauptverwaltung. Du musst dich im **Bürgermeister-Modus** befinden, um deine Stadt zu gründen, die Infrastruktur deiner Stadt zu bauen, das Budget anzupassen und politische Entscheidungen zu treffen.



Mein Sim-Modus – Importiere Sims aus *Die Sims* oder erschaffe einfach neue Charaktere. Du kannst im **Mein Sim-Modus** auch auf die Funktion **DU fährst** zugreifen, besondere **Missionen** des Bürgermeisters fahren und auf den Straßen deine Sims treffen. Benutze diesen Modus, um Entscheidungen zu treffen, die eine persönlichere Note für einige deiner Bürger haben.

Werkzeuge für noch nicht gegründete Städte



Möchtest du mit einer unberührten Landschaft arbeiten? Der Künstler in dir ruft nach einem glatten Untergrund? Na dann los. Willkommen in der Welt der noch nicht gegründeten Stadt – jungfräuliches Gebiet. Wenn du mit deinen Stadtplanungswünschen ganz neu beginnst, stehen dir ganz andere Werkzeuge zur Verfügung als bei einer gegründeten Stadt. Du kannst soviel Zeit wie du möchtest damit verbringen, Berge aufzutürmen oder Strände zu glätten: die Formung des Landes wird später einmal die Basis für die zukünftige Metropole. Und das Beste dabei: es kostet nichts. Nutze die Möglichkeiten deiner gottgleichen Kräfte jetzt und gestalte den Untergrund nach deinen Wünschen, denn ist deine Stadt erst einmal gegründet, kosten gottgleiche Erdbewegungen eine MENGE Geld.



Gottmodus

Am Anfang gibt es keine Straßen, Bürgermeister, Solarkraftwerke oder geschäftige Sims. Kannst du den Wind hören? Du bist alleine in diesem Land. Bis du eine Stadt gegründet hast, ist der **Gottmodus** als einziger Spielmodus für dich verfügbar. Das ist gar nicht mal schlecht. Der Gottmodus vor der Stadtgründung bietet einige Vorteile. Unten findest du eine Liste deiner Möglichkeiten.



Gelände-Werkzeuge

Deine erste Aufgabe bei der Erschaffung einer neuen Stadt ist die Formung des Landes. Dies wird als *Geländebearbeitung* bezeichnet. Der **Gottmodus** bietet dir alle Werkzeuge, die notwendig sind, um ein fähiger Landschaftsarchitekt zu werden. Einige Bürgermeister verbringen mehr Zeit mit der Geländebearbeitung als mit dem Bau von Straßen. Alle Gelände-Werkzeuge sind zwar einzigartig, doch gibt es einige allgemeine Funktionen.

Vergrößerungsstufe

Gelände-Werkzeuge anzupassen. Je weniger du vergrößert, desto größer die betroffene Fläche und desto stärker das Werkzeug. Die Arbeit bei starker Vergrößerung bietet dem Geländebearbeiter mehr Genauigkeit, um feine Änderungen an der Landschaft vorzunehmen.

SHIFT-Taste

Eine andere Möglichkeit, die Größe und Stärke eines **Gelände-Werkzeugs** zu verstärken, liegt in der Benutzung der **SHIFT**-Taste beim Einsatz des Werkzeugs. Lässt du die **SHIFT**-Taste los, hat das Werkzeug wieder die normalen Auswirkungen.

STRG-Taste

Halte die **STRG**-Taste beim Einsatz eines Werkzeugs und dessen Größe und Stärke werden verringert. Lässt du die **STRG**-Taste los, hat das Werkzeug wieder die normalen Auswirkungen.

SHIFT + 1 bis 0

Du kannst den Umfang jedes **Gelände-Werkzeugs** verändern, indem du die **SHIFT**-Taste zusammen mit den Nummerntasten (1 bis 0) drückst. Wähle ein **Gelände-Werkzeug** aus und drücke **SHIFT + 1**, um den Umfang des Werkzeugs stark zu verkleinern, bzw. **SHIFT + 0**, um den Umfang stark zu vergrößern. Drücke die **SHIFT**-Taste und eine andere Nummerntaste, um den Umfang des Werkzeugs auf verschiedene Größen einzustellen. Klicke noch einmal auf **Gelände-Werkzeug**, um zum Standard zurückzukehren.

SHIFT + F1 bis F10

Du kannst die Stärke jedes **Gelände-Werkzeugs** verändern, indem du die **SHIFT**-Taste zusammen mit den F-Tasten (**F1** bis **F10**) drückst. Wähle ein **Gelände-Werkzeug** aus und drück **SHIFT + F1**, um das Werkzeug schwach, bzw. **SHIFT + F10**, um das Werkzeug sehr stark zu machen. Drück die **SHIFT**-Taste und eine andere F-Taste, um verschiedene Stärken auszuwählen. Klicke noch einmal auf das Werkzeug, um zum Standard zurückzukehren.



Berge erstellen

Wähle das Menü **Berge erstellen** mit dessen **Gelände-Werkzeugen** aus, mit denen du alles zwischen schroffen Anden und sanft ansteigenden Hügeln erschaffen kannst.



Berg

Türme riesige Berggipfel auf.



Hügel

Erhebe sanfte Hügel.



Hochebene

Erschaffe flache Hochebenen. Klicke mit der Maus auf eine Position, um die besten Ergebnisse zu erhalten.



Steiler Hügel

Erschaffe Hügel mit steilen Hängen.



Klippen

Erschaffe scharfkantige Steilklippen.



Täler ausheben

Mit diesen **Gelände-Werkzeugen** kannst du Gebiete absenken. Hättest du gerne das Käsetal direkt vor den Toren der Stadt? Wenn du gerne Flüsse oder Seen erschaffen möchtest, dann benutze einfach diese Werkzeuge, um das Gebiet unter Meereshöhe zu bringen. Danach kannst du nach eigenem Gusto Wasserflächen formen.



Tal

Erschaffe große Täler.



Steiles Tal

Erschaffe ein Tal mit steilen Kanten.



Canyon

Erschaffe Canyons, die von Klippen umgeben sind.



Flaches Tal

Erschaffe flache Täler mit sanften Anstiegen.



Krater

Erschaffe Krater. Klicke und halte das Krater-Werkzeug auf eine Position, um die besten Ergebnisse zu erhalten.



Flacher Canyon

Erschaffe flache Canyons mit Abhängen.



Terrain einebnen

Über dieses Menü mit **Gelände-Werkzeugen** kannst du Gebiete zu unterschiedlichen Zwecken einebnen.



Erosion

Klicke und ziehe den Mauszeiger über ein Gebiet, um spröde Berge zu erschaffen.



Ebenen

Ebne und glätte ein Gebiet sanft.



Schnellanpassungs-

Benutze dieses Werkzeug als schnelle Methode, um Gebiete **werkzeug** einzuebnen. Dieses Werkzeug ebnet das Terrain innerhalb des Mauszeigerradius' auf die Höhe der Position ein, auf der sich der Mauszeiger befindet.



Weichzeichnen

Glätte das Terrain für sanft geschwungene Strände oder leichte Erhebungen.



Plateau

Erschaffe flache Plateaus und glätte das Terrain.



Wälder anpflanzen

Klicke und ziehe dieses Werkzeug über das Land, um Bäume zu pflanzen und den Wald wachsen zu sehen.



Fauna erstellen

Na, wie viele Bürgermeister kennst du, die mal eben aus dem Ärmel ein Rhinoceros hervorzaubern können? Nachdem du Wälder gepflanzt hast, solltest du dich entscheiden, auf

welche Tiere deine Sims treffen können, wenn sie in den Bergen wandern gehen. Wähle eine Tierart aus und zieh sie mit dem Mauszeiger auf den von dir gewünschten Lebensraum. Schon bald erscheinen Herden der von dir ausgewählten Fauna. Zieh deinen Mauszeiger über ein großes Gebiet und du bekommst große Mengen von Tieren. Hältst du den Mauszeiger auf einer Position, bringst du wenige oder überhaupt keine Tiere hervor.



Pferde

Erschaffe Herden von Wildpferden.



Waldtiere

Dammtiere, Rotwild, Rehe. Und Hirsche. Erschaffe Huftiere, vor allem Rotwild und Elche.



Wilde Tiere

Erschaffe Herden und Schwärme von wilden Tieren. Du willst Rhinos, du kriegst Rhinos.



Geländeeffekte

Erschaffe windige Steppen oder bring das Gebiet auf Meereshöhe. Wenn du für globale Effekte zu haben bist, die durch einen einzigen Klick das gesamte Stadtgebiet ändern, dann haben wir das Richtige für dich.



Erodieren

Klicke, um den Sturm der Zeit über dein gesamtes Terrain hereinbrechen zu lassen. Klicke noch einmal, bis du das gewünschte Ergebnis erreicht hast.



Glätten

Jeder Klick wirkt sich glättend auf die gesamte Landschaft aus. Klicke noch einmal, bis du das von dir erhoffte Ergebnis erreicht hast.



Gelände erhöhen

Durch jeden Klick wird die Geländehöhe in der gesamten Landschaft gleichmäßig erhöht.



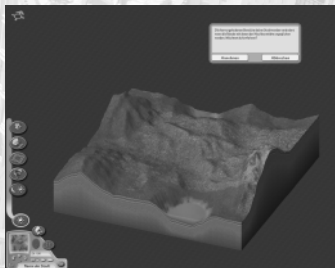
Gelände absenken

Durch jeden Klick wird die Geländehöhe in der gesamten Landschaft gleichmäßig verringert.



Ränder angleichen

Wenn du das Gebiet einer Stadt bearbeitest, hast du vielleicht vergessen, die Grenzen genau an die angrenzenden Stadtbereiche anzugleichen. Ups. Na, kein Problem. Das Werkzeug **Ränder angleichen** passt die Höhe am Rand der aktiven Stadt so an, damit du mit der plötzlichen 1000m-Klippe kein Problem bekommst, denn sonst könnte die verbindende Autobahn den Straßenbauern leichte Kopfschmerzen verursachen. Klickst du auf den Button **Ränder angleichen** werden die betroffenen Gebiete rot hervorgehoben.



Alle Erschließungen innerhalb dieser roten Markierung werden zerstört, du solltest also vorsichtig beim Einsatz dieses Werkzeugs in gegründeten und bevölkerten Städten sein. Solltest du dich entscheiden, dass die Angleichung einfach zu schmerzhaft für dich ist, klicke

einfach im Bestätigungsdialog auf **Abbrechen**. Wenn der Preis für die Anpassung an die benachbarten Gebiete nicht zu hoch ist, klicke auf den Button **Annehmen**.



Katastrophen erstellen

Schlechten Tag gehabt? Du könntest ein wenig Yoga machen oder vielleicht auch... wie wär's damit, Meteore auf deine ahnungslosen Sims regnen zu lassen? Wie schaut's? Fühlst du dich besser? Dies ist sicherlich der Punkt, wo dir deine Möglichkeiten als Bürgermeister ein wenig zu Kopf steigen könnten. Du kannst **Katastrophen** sowohl in noch nicht gegründeten als auch gegründeten Städten auslösen. Vielleicht möchtest du eine Stadt um alte Meteorkrater und erloschene Vulkane herum bauen? Oder du hast noch nicht die Erfüllung deines Tages gefunden, bis du voller Freude einen riesigen Roboter durch die Stadt marschieren siehst, der Chaos verbreitet und Gebäude zerstört. Um es noch witziger zu machen, kannst du das von dir gewählte Chaos in jeden Stadtteil lenken, den du möchtest. Ist Joe Sim in letzter Zeit ein bisschen quengelig gewesen? Wirf einen Blitz in seine Garage. Wer hat behauptet, dass städtische Beamte höflich sein müssen?



Autosaurus-Verwüstung

Klicke auf eine Position in der **Stadt-Ansicht**, um eine monströse anthropomorphe Masse von Fahrzeugen in deine Stadt zu schicken. Erscheint die Autosaurus-Verwüstung, kannst du ihre Bewegungsrichtung bestimmen, indem du deine Maus klickst und in die Richtung schiebst, in der das Chaos zuschlagen soll. Von jetzt an wirst du Monster-Trucks mit anderen Augen betrachten.



UFO

Mit *SimCity™ 4* haben Bürgermeister endlich den Kontakt zu anderen Welten hergestellt. Deine Zerstörungswut kann sich jetzt der Außerirdischen bedienen. Wähle die **UFO-Katastrophe** und klicke in die **Stadt-Ansicht**, um das Ziel des Mutterschiffs festzulegen. Nach Muttis Ankunft schwärmen kleinere UFOs aus. Die Aliens lassen dich sogar ans Steuer. Klicke und zieh die Maus zur gewünschten Position und die UFO-Brut folgt. UFOs sind ziemlich komplexe Maschinen, deshalb haben Menschen manchmal ein wenig Probleme mit der Lenkung. Sogar Bürgermeister.



Vulkan

Klicke auf eine Position in der **Stadt-Ansicht**, an der der Vulkan entstehen soll. Lass die Maustaste los, denn die Lava muss fließen.



Feuer

Spielst du gerne mit Streichhölzern? Wähle Feuer als Mittel der Zerstörung und dein Mauszeiger wird zu einer Fackel. Mach deiner Stadt ein wenig Feuer unterm Hintern, indem du klickst, die Maustaste gedrückt hältst und ziehst. Je länger du deine Maustaste gedrückt hältst, desto größer wird das Flammeninferno.



Meteor

Magst du dein Feuer mit einem kleinen Bumms? Dann versuch es mit einem Meteorschauer! Du kannst die Bewegungsrichtung des Meteorschauers im Flug lenken, indem du deine Maus klickst und in die Richtung schiebst, in der du die Meteore brauchst. Ist der Meteor einmal eingeschlagen, kannst du den nächsten nachladen. Hui!



Roboter-Angriff

Klicke auf eine Position in der **Stadt-Ansicht**, um einen zehn Stockwerke hohen Roboter auf einen zerstörerischen Spaziergang durch deine Stadt zu schicken. Dieser mächtige Mech landet mit einem Jetpack in der Stadt. Nach seiner Landung kannst du seine Roboterbewegung lenken, indem du deine Maus klickst und in die Richtung ziehst, in die er gehen soll.



Tornado

Klicke auf einen Punkt in der **Stadt-Ansicht**, um einen Tornado zu entfesseln. Mit dem Auftauchen des Tornados kannst du dessen Richtung lenken, indem du deine Maus klickst und in die gewünschte Richtung schiebst. Tornados lösen sich über Wasser schnell auf, deshalb solltest du auf Land klicken, um die größte Zerstörung anzurichten.



Gewitter

Lass die Funken fliegen. Klicke irgendwo in deine Stadt, um einen elektrisierenden Erfolg zu verspüren.



Erdbeben

Probiere aus, ob deine Gebäude halten, was sie versprechen. Misch die Gegend mit einem Erdbeben auf. Klicke und lass die Maustaste irgendwo in der **Stadt-Ansicht** los, um ein Beben auszulösen. Der Punkt, auf den du klickst, ist das Epizentrum des Erdbebens. Wenn du klickst und die Maustaste gedrückt hältst, erhöhst du beim Loslassen die Stärke des Erdbebens.

NICHT VERGESSEN!!! Katastrophen gehen hart ans Geld. Der Neuaufbau ist nicht billig. Achte immer auf die Konsequenzen, bevor du ein paar Meteore auf dieses aufblühende Gewerbegebiet wirfst, selbst *wenn* dir die Verbrechensrate dort zu hoch ist.

Tipp: Möchtest du gerne eine Katastrophe auslösen und keine Konsequenzen tragen? Das ist ganz einfach. Speicher deine Stadt, bevor du die von dir gewünschte Art der Zerstörung losschlagen lässt. Sieh zu, wie die Katastrophe ihren Lauf nimmt. Beende dann das Spiel, ohne die Stadt zu sichern. Wenn du das nächste Mal diese Metropole besuchst, erscheint sie so als wäre die Katastrophe nie passiert. Katastrophen ohne schlechtes Gewissen! Wer hätte das gedacht?



Tag und Nacht steuern

Wenn du hiermit nicht rumspielst, geht die Sonne unter und der Mond geht ganz normal auf. Aber du bist der Bürgermeister. Wenn du eine Nachtteule bist, kannst du diese Werkzeuge benutzen, um sicherzugehen, dass die Sonne niemals scheint.



Nur Tag

Möchtest du gerne im Land der ewigen Sonne leben? Wähl diese Option aus und du hast immer Sonne, den ganzen Tag. Die 24-Stunden-Uhr läuft weiter, aber die Sonne scheint sogar um Mitternacht.



Nur Nacht

Bürgermeister, du bist ein Vampir und in der ewigen Nacht kannst du als Untoter die Stadt so viel leichter beherrschen. Das Tageslicht kann so störend sein, wenn du durch einen einzigen Sonnenstrahl zu einem Häufchen Asche verbrannt werden könntest. Die 24-Stunden-Uhr läuft weiter, aber kein Strahl der Sonne wird je den Boden erreichen.



Tag- und Nachtzyklus

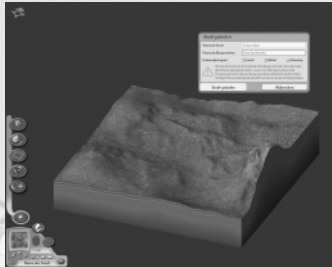
Du kannst ohne Sonnenaufgang einfach nicht aufstehen? Klicke auf diesen Button und Tag und Nacht folgen dem üblichen Plan.

Eine Stadt gründen

Hast du erst einmal die Landschaft nach deinen eigenen Wünschen gestaltet, kannst du zum Gründungsprozess übergehen. Jetzt wird es langsam ernst.



Klicke auf den Button **Bürgermeister-Modus** und geh zum Dialog **Stadt gründen**.



Zeit, sich zu engagieren! Gib den Namen deiner Stadt, den Namen des Bürgermeisters (natürlich deinen Namen) ein und wähle einen Schwierigkeitsgrad für das Spiel aus.

Einstellung der Schwierigkeit

Bisher konnten Bürgermeister *das hier* noch nicht. Jetzt kannst du einen von drei Schwierigkeitsgraden für die Entwicklung der Stadt auswählen.

Leicht: Du fängst mit einer Unmenge Geld an, die Entwicklung läuft schneller ab und du wirst bald feststellen, dass du einfacher Geld verdienst als bei anderen Einstellungen, da das Steuereinkommen schnell wächst. Außerdem bekommst du regelmäßige Meldungen von deinen Beratern, wenn du mal den 'falschen' Weg eingeschlagen hast und auch gleich Tipps, wie du aus dieser Situation wieder rauskommst.

Mittel: Nicht mehr ganz so viel Geld zu Anfang, aber immer noch eine Menge. Die Entwicklung ist eine größere Herausforderung und für einen ausgeglichenen Haushalt brauchst du als Bürgermeister ein wenig Geschick. Deine Berater stehen dir immer noch zur Verfügung, sind aber nicht mehr *ganz* so hilfreich.

Schwierig: Du musst bei deinen Ausgaben Vorsicht walten lassen, da dein Startkapital ziemlich knapp ausfällt. Wenn du eine Herausforderung brauchst, dann findest du sie hier. Halte deine Entwicklung in Schwung und deine Steuerbasis am Wachsen. Wenn du Erfolg hast, dann weißt du, dass du den Höchsten Gipfel des Bürgermeistertums erklommen hast. Überlege dir deine Entscheidung über den Schwierigkeitsgrad genau, *bevor* du deine Stadt gründest. Einmal angenommen gibt es kein Zurück mehr.

Werkzeuge für gegründete Städte

Sobald du eine Stadt gegründet hast, sind deine gottgleichen Möglichkeiten zur Landschaftsgestaltung für immer verloren, zumindest bis du diesen Ort komplett zerstörst. Na und? Jetzt kannst du mit dem Aufbau der Stadt beginnen und zuschauen, wie deine Idee Wirklichkeit wird. Dabei können die folgenden Werkzeuge helfen.

Gottmodus



Stadt auflösen

Ränder angleichen

Katastrophen erstellen

Tag und Nacht steuern

Nach der Gründung einer Stadt kannst du auf viele **Gelände-Werkzeuge** in deinem **Gottmodus**-Werkzeugkasten einfach nicht mehr zugreifen. Du kannst aber immer noch die Ränder deiner Stadt an benachbarte Städte angleichen, in den Tag-Nacht-Zyklus eingreifen und deine ahnungslosen Sims ins Chaos stürzen. Wenn du deine früheren Kräfte wirklich vermisst, kannst du die Stadt auflösen und ganz von vorne anfangen.



Stadt auflösen

Wenn du deine Stadt wirklich in Grund und Boden gewirtschaftet hast und neu anfangen möchtest, dann ist dies hier *dein* Button. Stadt auflösen entfernt alle Spuren der Stadt und ihrer Bewohner, bewahrt aber das darunter liegende Terrain. Nach der Auflösung werden die Namen der Stadt und des Bürgermeisters entfernt und die Stadt kehrt in den noch nicht gegründeten Zustand zurück. So, als wäre nichts passiert. Alle deine gottgleichen **Gelände-Werkzeuge** sind wieder verfügbar, damit du wieder nach Lust und Laune die Landschaft verändern kannst. Wenn du dieses Werkzeug benutzt, wird deine Stadt automatisch gespeichert. Sei also vorsichtig, denn eine Auflösung kann wirklich nicht rückgängig gemacht werden.



Ränder angleichen

Ränder angleichen funktioniert bei einer gegründeten Stadt genauso wie bei einer noch nicht gegründeten. Da bei einer gegründeten Stadt häufig Gebäude und andere Strukturen abgerissen werden müssen, wenn das Gelände verändert wird, solltest du beim Einsatz dieses Werkzeugs Umsicht walten lassen. Denk daran, dass alles zerstört wird, was sich innerhalb der roten Markierung befindet. Puff.



Katastrophen erstellen

Alle Katastrophen, die du vor der Gründung einer Stadt im **Gottmodus** auslösen konntest, stehen dir auch im **Gottmodus** nach der Stadtgründung zur Verfügung. Sie sind aber viel lustiger, da Sims beteiligt sind. Weitere Informationen über diese Werkzeuge findest du im Abschnitt **Werkzeuge für noch nicht gegründete Städte**.



Tag und Nacht steuern

Die Kontrolle über Tag und Nacht ist auch für gegründete Städte möglich. Dieses Werkzeug funktioniert genauso wie bei einer Stadt, die noch nicht gegründet worden ist. Weitere Informationen findest du im Abschnitt **Werkzeuge für noch nicht gegründete Städte**.

Bürgermeistermodus



Ob du nun den einfachen Weg wählst oder den dornenreichen Pfad beschreitest, du wirst sicherlich überall Herausforderungen finden, die von deiner Verwaltung angenommen werden müssen. Deine gottgleichen Landschaftskräfte mögen der Vergangenheit angehören, doch bietet dir die Position des Bürgermeisters immer noch einige Kräfte. Der Bürgermeister-Modus bietet deinem Größenwahn immer noch genug Möglichkeiten, sei es für das Gute oder das Böse.

Baue Straßen! Statte dein Straßensystem mit Autobahnkreuzen aus! Errichte das Taj Mahal mitten im Stadtzentrum! Verschönere! Gebe Geld aus! Zerstöre! So läuft das Geschäft. Als Bürgermeister liegt die wirkliche Herausforderung bei *SimCity 4 Deluxe Edition* darin, dass loyale Bürger glücklich, gesund und wohlhabend sind und bleiben. Wenn dir deine Sims das Wichtigste sind, dein Haushalt ausgeglichen ist und du Augen und Ohren für alle Arten von Informationen offen hältst, dann bist du auf dem besten Weg, in deiner Stadt als Held gefeiert zu werden. Wenn du dir die Position des Bürgermeisters vor allem deshalb ausgesucht hast, um deine eigenen Taschen zu füllen, wie lange kann dann die Stadt am Rande des Abgrunds stehen, während du die Stadtkasse leer pumpst?

Wenn du die Infrastruktur der Stadt aufbaust, stehen dir Unmengen von Informationen zur Verfügung, mit denen du den Überblick über die Stadt behältst: von deiner aktuellen Bürgermeister-Bewertung über Trenddaten bis hin zum Bildungsniveau. Vergiss niemals, die Geschehnisse aus dem Blickwinkel der Sims zu betrachten. Du könntest eine Verbrechenswelle im Keim ersticken, wenn du nur auf den Mann, die Frau oder das Kind auf der Straße hörst.

Dieser Abschnitt beschreibt dir grundlegende Werkzeuge, auf die du als Bürgermeister zurückgreifen kannst. Viel Glück!



Landschafts-Werkzeuge

Jetzt, wo du deine Stadt gegründet hast, kannst du immer noch Berge wachsen lassen, aber das kostet. Götter können festen Boden nach eigenem Gutdünken formen, diese Art der Landschaftsgestaltung hat für dich als Bürgermeister hingegen ein Preisschild, das deine Ambitionen einschränken könnte. Die Welt der Sterblichen schränkt außerdem den Umfang und den Effekt dieser Werkzeuge ein, jedenfalls im Vergleich zu ihren Kräften im **Gottmodus**. Was soll's? Alle besonderen Grundfunktionen, die dir bei den **Gelände-Werkzeugen** im **Gottmodus** zur Verfügung standen, z. B. **STRG** und **SHIFT**, **SHIFT + 1** bis **0**, etc., sind auch hier vorhanden. Du kannst dein gehobenes Stadtviertel wirklich *noch stärker* abheben, indem du es auf eine kleine Anhöhe setzt, sei aber vorsichtig! Wenn du die Landschaft *zu* nahe an erschlossene Gebiete veränderst, zerstörst du Gebäude und andere Strukturen. Mit den folgenden Werkzeugen kannst du das Gebiet deiner Stadt verändern:



Gelände erhöhen

Erschaffe geplante Hügel in deiner Stadt.



Täler ausheben

Erschaffe flache Täler.



Gelände anpassen

Ebne das Gelände innerhalb des markierten Kreises ein.



Bepflanzung wählen

Wähle aus mehreren Arten die Setzlinge aus, die du in deiner Stadt pflanzen möchtest. Guck zu, wie deine Setzlinge anfangen zu wachsen!



Wegweiser- & Hinweis-Werkzeuge

Ein neues Feature für den selbstverliebten Bürgermeister: Stell überall in deiner Stadt Wegweiser auf oder statte deine Transportnetzwerke, Hügel, Täler und Gewässer mit Hinweisen aus.

Wegweiser und Hinweise



Wegweiser-Werkzeug

Benutz dein **Wegweiser-Werkzeug**, klicke irgendwo in deine **Stadt-Ansicht** und gib den Text ein, den du gerne auf deinem neu eingerichteten Wegweiser (*Hier hat der Bürgermeister geschlafen*) sehen möchtest. Du kannst den Inhalt eines Wegweisers ändern, indem du dieses Werkzeug auswählst und auf den zu ändernden Wegweistext klickst. Möchtest du den Wegweiser an eine besser sichtbare Position verschieben? Wähle das Wegweiser-Werkzeug aus, klicke auf den Wegweiser und zieh ihn an seine neue Position.



Hinweis-Werkzeug

Klicke mit dem Hinweis-Werkzeug irgendwo in die Stadt-Ansicht. Der Dialog des Hinweis-Werkzeugs erscheint. Gib den gewünschten Text, z. B. *See der Angst, Klippen des Wahnsinns*, für deinen Hinweis ein.



Gefällt dir, was du geschrieben hast? Klicke auf **Annehmen**, um den Hinweis aufzustellen. Hast du den Hinweis erst einmal hingestellt, kannst du ihn später an eine andere Position ziehen, wenn du möchtest.

Hinweis aufstellen: Wenn du einen Hinweis auf ein Transportnetzwerk (Straße, Allee, Schiene, etc.) ziehst, wird der Hinweis automatisch am Netzwerk ausgerichtet und wechselt die Farbe. Cool, was? Mach dich unsterblich, indem du Berge und Seen nach dir benennst. Wenn du den Hinweis auf seine Position ziehst, kannst du seine Ausrichtung über die Tasten **POS1** (im Uhrzeigersinn) und **ENDE** (gegen den Uhrzeigersinn) drehen. Wenn du den Betrachtungswinkel drehst, bleibt der Hinweistext immer richtig herum, so dass einige Positionen nicht möglich sind. Um einen Hinweis zu bearbeiten, wähle das **Hinweis-Werkzeug** und klicke auf den Hinweis, um den Text zu verändern oder ganz zu löschen.



Wegweiser & Hinweise entfernen

Hast du ein bisschen über die Stränge geschlagen, als du Sachen nach dir benannt hast? Ein klitzekleines bisschen verlegen? Dieser besondere Bulldozer entfernt Wegweiser und Hinweise aber keine anderen Strukturen. Puh. Problem gelöst.



Wegweiser & Hinweise EIN/AUS

Du magst deine Wegweiser und Hinweise, aber manchmal möchtest du die Stadt auch mal ohne sie sehen? Diese Möglichkeit ist nur ein Fingerzucken entfernt. Klicke einfach auf diesen Button und weg sind sie. Klicke noch einmal und sie erscheinen wieder. Du hast gottgleiche Kräfte *und* du kannst zaubern.



Zonen-Werkzeuge

Eine gut geplante Stadt funktioniert auch gut. Deine Sims bekommen nicht nur *Raum* zum wachsen, deine Bauentscheidungen bestimmen auch *wie* sie wachsen. Also, Bürgermeister, setz deinen Stadtplanerhut auf und schau zu, wie deine Strategie sich auszahlt.

Wenn du ein Gebiet bebaust, bestimmst du auch gleich, welche Entwicklung dort stattfinden kann. Deine Sims entwickeln entsprechend deiner Bauentscheidung die passenden Gebäude. Wenn du eine Zone für Wohngebäude eingrenzt, dann werden dort ausschließlich Sim-Unterkünfte entstehen. Grenze eine Zone für durchschnittliche und stark bebaute Industriegebiete und schau zu, wie die Hochöfen hochgezogen werden.

Die **Bebauungsdichte** zeigt an, wie viele Leute du in ein Gebäude quetschen kannst. Durch die Ausschreibung geringer Baudichten beschränkst du die Gebäudegrößen, die sich in deiner Stadt entwickeln können. Die Ausweisung von stark bebauten Zonen ermöglicht Wolkenkratzer, ist aber sehr teuer. Gebäude mit starker Bebauungsdichte entwickeln sich erst, wenn du die folgenden Bevölkerungsgrenzen überschritten hast:

Bebauungsdichte	Bevölkerung
Gering	0
Mittel	1,100
Hoch	26,000

Tipp: Schreibe am Anfang des Spiels keine stark bebauten Wohn- oder Gewerbe-Zonen aus. Das ist teuer und du wirst in stark bebauten Zonen keine Entwicklung sehen, bevor deine Bevölkerung nicht mindestens 26.000 übersteigt. Mit anderen Worten: Baue erst in die Breite, bevor du in die Höhe gehst. Die Baudichte hat keinen Einfluss auf den Wohlstand der Bewohner oder der Geschäfte, die in deine Stadt ziehen. (Wenn du es gebaut hast, werden sie nicht zwangsläufig kommen.)

Hey, sag nicht, dass das hier einfach sei! Einen Moment, Bürgermeister. Du hast geglaubt, du wärest ALLmächtig? Nicht wirklich, nein. Was sich tatsächlich in deinen **Wohn-, Gewerbe- und Industrie-Zonen** entwickelt, hängt ganz von deinen Sims ab. Du schränkst lediglich die Gebäudetypen, die Art von Geschäften und die Zonendichten ein. Wenn du ein Gebiet als stark bebautes Wohngebiet ausschreibst, dann wunder dich nicht, wenn die Türme nicht sofort hochgezogen werden. Zonen entwickeln sich nicht sofort zu ihrer maximalen Kapazität, bis du die Voraussetzungen geschaffen hast, die die Nachfrage nach diesen Zonen schüren. Setze deinen **WHI-Anforderungsindikator** und deine **Attraktivitätskarten** ein, um herauszufinden, ob deine Bebauungsentscheidungen im Einklang mit den Bedürfnissen und Wünschen deiner Sims stehen.

Tipp: Deine Bevölkerung nimmt stetig zu, du hast stark bebaute Gebiete ausgeschrieben und TROTZDEM keine hohen Gebäude? Überprüfe deine Wasserversorgung. Wasser ist ein unnötiges Geldloch, wenn deine Stadt sich gerade frisch entwickelt, wenn du aber in einen Boom gerätst, werden deine Sims eine gute Versorgung mit H2O fordern.

Zonen festlegen

Suche dir die gewünschte Position für die Zone aus. Klicke und halte die Maustaste so lange gedrückt, wie du die Maus über die Zellen ziehst und du das Gebiet für die von dir gewünschte Zone abdeckst. Du kannst eine einzelne Zelle mit einem einfachen Mausklick als Zone ausschreiben. Klicke und halte die Maustaste gedrückt, um Bereiche zwischen bestehenden Straßen mit einer ausgeschriebenen Zone zu füllen. Wenn es keine begrenzenden Straßen gibt, klicke und halte die Maustaste gedrückt, um eine Zone zu ihrer maximalen Größe aufzuziehen. Jedes ausgewiesene Feld besitzt einen kleinen Pfeil, der die Vorderseite anzeigt. Die Vorderseiten müssen an eine Straße oder Landstraße grenzen, um die Zonen an dein Verkehrsnetz anzuschließen. Du kannst die Ausrichtung der Zonen beeinflussen, indem du beim Ausweisen der Zonen die **ALT**-Taste drückst. Innerhalb werden Straßen automatisch gebaut, um sicherzustellen, dass deine Sims von ihren Vierteln aus auf die großen Straßen fahren können. Schreck lass nach! Hast du ein Gebiet ausgewiesen, das du eigentlich als Mülldeponie vorgesehen hattest? Drück einfach auf **ESC**, bevor du die Maustaste loslässt. Dadurch wird deine Ausweisung abgebrochen. Schwein gehabt!

Tipp: Versuche, Zonen in Gebieten mit hoher Attraktivität auszuweisen. Benutze die **Attraktivitätsdaten-Übersicht**, um festzustellen, welche Orte welcher Gruppe von Sims am meisten zusprechen. Da diese Daten nach Art der Bewohner unterteilt sind, kannst du für jede Gruppe aussuchen, die du gerne in deine Stadt locken möchtest.

Ein letzter Hinweis: Verwechsle niemals **Zonenart** mit **Bewohnerart**. Ein **schwach bebautes Wohngebiet** (Zonenart) ist nicht das gleiche wie ein **armes Wohngebiet** (Bewohnerart). Die *Bebauungsdichte* definiert die Kapazitätsgrenzen, unterscheidet also zwischen einem Einfamilienhaus und einem großen Wohnkomplex. Der *Wohlstand* beschreibt den Lebensstandard der Bewohner. In schwach bebauten Zonen können arme, mittlere und reiche Wohngebiete entstehen. Verstanden? Hier also eine Liste der Zonenarten:



Wohngebiet

Mögliche Bebauungsdichten:

Schwach bebaut

Es werden größtenteils Einfamilienhäuser gebaut.

Durchschnittlich bebaut

In dieser Zone können kleine Apartmentkomplexe und Eigentumswohnungen entstehen.

Stark bebaut

Wir sprechen hier von allem zwischen großen Mietskasernen und luxuriösen Hochhäusern.

Tipp: Wenn deine Stadt sich gerade erst im Aufbau befindet, solltest du schwach bebaute Zonen ausweisen. Da freut sich deine Stadtkasse, außerdem wirst du in deiner Stadt erst dann größere und höhere Gebäude sehen, wenn die Größe und Bevölkerung deiner Stadt gewachsen ist.



Gewerbe

Die möglichen Bebauungsdichten lauten hier:

Schwach bebaut

Schau zu, wie Tante-Emma-Läden, Tankstellen und andere kleine Geschäfte wachsen.

Durchschnittlich bebaut

In dieser Zone findest du mittlere Bürogebäude und Geschäfte.

Stark bebaut

Große Bürogebäude, Einkaufszentren und Wolkenkratzer.

Tipp: Zwei Worte: Neue Ausweisung. Zeigen wichtige Geschäftsleute Interesse an einer Gewerbezone, wo der örtliche Zeitungskiosk größter Arbeitgeber ist? Du kannst Zonen mit höherer Baudichte auf bereits bestehenden Gebieten ausweisen, ohne das zu zerstören, was sich dort bereits befindet. Wenn die Bedingungen stimmen, entwickeln sich Gebäude mit höherer Baudichte neben und über bestehende Einrichtungen.



Industriegebiet

Den Umschlag bitte... Ja, und die Bebauungsdichten lauten:

Agrargebiet

Bauernhöfe und nichts als Bauernhöfe. Keine geplanten Gemeinden, keine beschneidenden Unterteilungen. Einfach nur Traktoren, Scheunen und Getreide. Muh!

Durchschnittlich bebaut

In dieser Zone findest du mittlere Fabriken, Lagerhäuser, Produktionsanlagen und High-Tech-Industrie.

Stark bebaut

Großindustrie. Große Fabriken, Abfallverbrennung oder, wenn du gut geplant hast, auch große Komplexe der High-Tech-Industrie.

Tipp: Weise deine Industriezonen am Rand deiner Stadtkarte aus und baue Straßen- oder Schienenverbindungen zu deinen Nachbarn, um die Länge von Frachttransporten zu verringern. Industriebetriebe müssen ihre Produkte in die Stadt schaffen und über die Stadtgrenzen hinweg exportieren oder ihre Geschäfte wachsen nicht. Der Zugang zu effizienten Transportmöglichkeiten macht eine Zone für diese ambitionierten Geister attraktiver.



Zonen aufheben

Das **Zonen aufheben-Werkzeug** ist für alle Zonenarten verfügbar, direkt nach der Auswahl der Bebauungsdichte. Hast du ein bestimmtes Gebiet ausgewiesen und entwickelt, aber dann deine Strategie überdacht? Benutze dieses Werkzeug, um eine ausgewiesene Fläche zusammen mit den Straßen zu entfernen, die beim eigentlichen Ausweisen gebaut worden sind.



Verkehrs-Werkzeuge

Wenn deine Sims irgendwo nicht hinkommen, werden sie auch nicht hingehen. Wenn deine Sims nicht hingehen, wird deine Stadt nicht wachsen. Keine Stadt kann ohne ein vernünftiges Verkehrsnetzwerk funktionieren. Die Sims müssen in der Lage sein, in einer vernünftigen Zeit zu ihren Jobs zu kommen, und Geschäfte müssen ihre Waren in andere Teile von SimNation transportieren können. Als Bürgermeister bist du verpflichtet, ein effizientes, fließendes, engmaschiges Netz von Straßen, Alleen, Landstraßen, Autobahnen, Schienen, U-Bahnen, Buslinien, Brücken und Tunneln zu schaffen. Hört sich einfach an, was? Das *ist* eine Herausforderung, dir stehen aber die besten Bauingenieure der Welt zur Verfügung. Wenn du den Willen und das Budget hast, kannst du beinahe jede Art von Durchgangsstraße bauen. Hier sind einige Werkzeuge, mit denen du ein Verkehrsnetzwerk bauen kannst, das deine Stadt fließen ... oder auflaufen lässt.

Routen aufbauen

Um eine Straße oder irgendeine andere Art von Transportroute aufzubauen, klickst du auf den Startpunkt und ziehst von dort aus eine Linie. Lässt du die Maustaste los, erscheint die Straße. Verkehrsnetze können gerade oder diagonal verlaufen. Um eine unregelmäßige oder insgesamt diagonale Route zu bauen, hältst du die **SHIFT**-Taste gedrückt, nachdem du dein Verkehrsnetzwerkzeug ausgewählt hast. Dadurch baust du eine Reihe von verbundenen geraden oder diagonalen Straßenstücken, mit denen du dem gewünschten Gesamtweg deines Netzwerks folgst.



Wenn du für deine Zonen keinen Zugang zu Straßen, Landstraßen oder Alleen bietest, erscheint der Hinweis **Keine Autos**. Schreck lass nach!



Brauchen deine Sims für den Weg zur Arbeit so lange, dass sie niemals arbeiten, erscheint der Hinweis **Keine Arbeit**. Hilfe!

Tipp: Wenn sich deine Sims nicht sofort auf die neu gebaute Straße stürzen, dann ist das kein Grund zum Verzweifeln. Sims brauchen ungefähr einen Monat, bis sie neue Wege gefunden haben.



Straßen bauen

Der Großteil deiner Transportbedürfnisse wird über Straßen der einen oder anderen Art erfüllt. *SimCity 4 Deluxe Edition* bietet mehrere Optionen, je nach den ewig wechselnden Anforderungen deiner Stadt.



Landstraßen

Landstraßen sind teurer als **Straßen**, von denen einige für dich gebaut werden, wenn eine Zone ausgewiesen wird, bieten aber größere Kapazitäten und Höchstgeschwindigkeiten. Wenn du feststellst, dass deine **Straßen** überfüllt sind und von Staus geplagt sind, kannst du sie zu **Landstraßen** ausbauen, indem du sie einfach darüber baust.



Alleen

Alleen sind wesentlich teurer als **Straßen** bzw. **Landstraßen** und nehmen doppelt soviel Platz ein, sie gleichen das aber mehr als aus, da sie wesentlich höhere Kapazitäten und Höchstgeschwindigkeiten bieten. Du musst vielleicht einige Gebäude abreißen, damit sie genug Platz haben, aber **Alleen** sind ein sehr guter Ersatz für überfüllte **Straßen**.

Tipp: Verkehrsunfälle sind ein Hinweis auf Verkehrsstaus. Gaffen macht nicht ewig Spaß und wenn deine Stadt weiter am Verkehrsinfarkt arbeitet, stagniert die Entwicklung und deine Sims werden sich früher oder später nach grüneren Wiesen umschauen.



Einbahnstraßen

Einbahnstraßen bieten gegenüber normalen Straßen keine höheren Kapazitäten, sie verbessern aber die Effizienz von Kreuzungen und senken damit die Last von schwerem Verkehr. Stell aber sicher, dass deine Sims einen Weg zur und von der Arbeit haben, weil sie sonst gar nicht erst zur Arbeit gehen. Irgendeine Entschuldigung, mehr brauchen sie nicht.



Straßen

Straßen sind vergleichsweise billig, bieten aber von allen Straßenoptionen die geringste Kapazität und Höchstgeschwindigkeit. Bei der Ausweisung von Zonen werden automatisch **Straßen** in den Zonen gebaut, damit die Sims von ihren Parkplätzen und Auffahrten runterfahren können.

Tipp: Wenn die vorgebauten Straßen deinem Kontrollsinn widersprechen, kannst du die automatische Straßenbaufunktion ausschalten, indem du die **SHIFT**-Taste bei der Ausweisung gedrückt hältst und deine eigenen Straßen baust.



Autobahnen und Auffahrten bauen

Im Vergleich zu **Straßen**, **Landstraßen** und **Alleen** sind **Autobahnen** sehr teuer und nehmen ziemlich viel Platz ein, auf der anderen Seite ist ihre Kapazität RIESIG und die Höchstgeschwindigkeit hoch. **Autobahnen** können ein wichtiger Teil deiner Planung werden, wenn die Bevölkerung deiner Stadt sich in Richtung Metropole bewegt.



Ebenerdige Autobahnen

Ebenerdige Autobahnen erscheinen auf den ersten Blick kosteneffizienter als **erhöhte Autobahnen**, doch können die Preise für den Bau von Überführungen von Straßen, die durch die Innenstadt führen, schnell in die Höhe schießen. Auf der anderen Seite sind **ebenerdige Autobahnen** eine gute Wahl, wenn es darum geht, deine Bürger von ihren Häusern in den Vorstädten ins Stadtzentrum zu bringen.



Erhöhte Autobahnen

Bau sie einfach oben drauf! **Erhöhte Autobahnen** sind kostspieliger als **ebenerdige Autobahnen**, das dafür ausgegebene Geld holst du aber wieder rein, indem du billigere Straßen und Landstraßen unterhalb baust, um die Effizienz zu erhöhen. Wenn du viele Landstraßen hast, die senkrecht zu deiner Autobahn verlaufen, wie etwa im Wirrwarr eines Gewerbegebiets in der Innenstadt, dann sind **erhöhte Autobahnen** häufig die beste Wahl.



Ebenerdige Autobahn und erhöhte Autobahn Kleeblatt



Wenn sich zwei Autobahnen kreuzen, willst du dann, dass deine Sims von einer Autobahn auf die andere wechseln können? Und hier kommt das praktische **Kleeblatt** (Kreuzung) ins Spiel. Wenn du sich schneidende Autobahnen baust, wirst du gefragt, ob du ein **Kleeblatt** anlegen möchtest. Wenn dich der Preis abschreckt, kann du immer zu den **Verkehrs-Werkzeugen** zurückkehren und später eins bauen. Diese Einrichtungen nehmen eine Menge Platz ein, stell also sicher, dass sich beim Bau nichts darunter befindet.

Tipp: Du weißt, wo du ein Kleeblatt, eine Autobahn-Dreieck, eine Überführung oder eine Auffahrt bauen musst (die nächsten Abschnitte geben eine Beschreibung davon) bzw. platzieren musst, hattest aber bisher kein Geld bzw. keine Zeit, die Autobahn zu bauen? Du kannst jetzt diese Einrichtungen bauen, *bevor* du die Autobahn baust. Hast du eine von diesen Einrichtungen ausgewählt, bist aber nicht sicher, ob dies die beste Option für

dein Netzwerk ist, dann benutzt die Tasten **POS1** und **ENDE**, um die verschiedenen Optionen anzuzeigen.



Ebenerdige Autobahn erhöhte Autobahn Kreuzung



Bei **T-Kreuzungen** handelt es sich um clevere kleine **und** Ingenieurleistungen, die von deinen Ingenieuren und **T-**Bautrupps ausgeklügelt wurden, Bürgermeister. Hierbei handelt es sich um 3-Wege-Kreuzungen, bei denen eine **Autobahn** in eine andere **Autobahn** übergeht, die quer zur ersten verläuft. Es gibt verschiedene Arten von **T-Kreuzungen**: ebenerdig-ebenerdig, erhöht-erhöht und erhöht-ebenerdig. Jeder Bürgermeister kann die **T-Kreuzung** auswählen, die am besten passt!



Ebenerdige Autobahn erhöhte Autobahn Überführung



Du hast Autobahnen gebaut, doch das einzige Sausen **und** kommt vom Wind? Bevor Sims auf eine Autobahn auffahren können, brauchen sie einen Weg, der sie von der Straße auf diese Verkehrsader bringt. Im Falle von Straßen, die quer zur Autobahn verlaufen, musst du eine **Überführung** bauen. Besteht die Straße schon, wenn du die Autobahn baust, wirst du gefragt, ob du eine **Überführung** bauen möchtest. Brauchst oder willst gerade keine? Du kannst zum Menü **Verkehrs-Werkzeuge** gehen, um sie später zu bauen.



Ebenerdige Autobahn und erhöhte Autobahn Seitliche Auffahrt



Brauchst du eine Zufahrt von einer parallel verlaufenden Straße auf die Autobahn? Bau eine **seitliche Auffahrt**. Deine Bautrupps fragen dich hier nicht, da **seitliche Auffahrten** nur manuell gesetzt werden. Du hast geahnt, dass du irgendwas tun musst, um dieses dicke, fette Gehalt zu verdienen, nicht wahr? Es ist einfacher, zuerst die **seitliche Auffahrt** zu bauen und die Straße später anzuschließen. Existiert die Straße bereits, dann versichere dich, dass sie sich zwei Zellen von der Autobahn entfernt befindet und gerade verläuft, damit du eine funktionierende Verbindung bauen kannst.



Eisenbahnen und Frachtlager bauen

Wenn es um die Wartung geht, sind **Zugstrecken** billiger als Straßen und wesentlich effizienter bei der Verfrachtung einer Menschenmenge von einem Ort zu einem anderen. Industrieregionen haben den Hang zum starken Wachstum, wenn sie Zugriff auf die Eisenbahn für Frachttransporte aus der Stadt heraus haben. Außerdem bleiben dann diese stinkenden Fracht-LKWs von den Straßen runter. Wenn es darum geht, Eisenbahnstrecken zu verlegen, die auch benutzt werden, liegt die Kunst in der Platzierung. Sei weise und verschwende kein Eisen.



Zugstrecke

Zugstrecken können sowohl für Pendler wie auch zum Frachttransport eingesetzt werden. Damit deine Sims all diese wunderbaren Schienen benutzen können, brauchen sie Zugang zu ihnen. Vergiss nicht, **Passagier-** und **Güterbahnhöfe** zu bauen, wenn du dein Netzwerk eingesetzt sehen möchtest. Bau deine **Bahnhöfe** nahe der Anfangs- und Endpunkte sowohl von Passagieren als auch Frachtnutzern liegen. Sims mögen es überhaupt nicht, wenn sie für den ÖPNV weit fahren müssen.



Passagierbahnhof



Güterbahnhof

Großer Bahnhof



Monorail



Verschiedene Transportwege

Straßen und die Eisenbahn sind unbedingt die letzte Antwort, wenn es um den Verkehr geht. Jede Großstadt muss über kurz oder lang über öffentliche Verkehrsmittel nachdenken.



Bushaltestelle

Passagierbahnhöfe dienen dem Transport von pendelnden Sims. Stell sicher, dass die Bahnhöfe im Zentrum deiner Wohngebiete *und* an zentralen Stellen deiner Geschäftsbezirke liegen. Ansonsten werden sie nicht wirklich genutzt.

Damit die Industrie erfolgreich ist, müssen produzierte Güter aus der Stadt exportiert werden können. Verlass dich nicht darauf, dass die Straßen dieser Anforderung genügen, denn Fracht-LKWs haben den Hang, mit Pendlern um die Fahrspuren zu kämpfen. Da gibt es keinen Gewinner. Versuch einfach **Güterbahnhöfe** mitten in deine Industriezonen zu setzen und dann **Zugstrecken** vom Bahnhof zum Rand der Karte zu verlegen. Wie auch bei **Passagierbahnhöfen** werden die Produzenten dein Schienennetz nicht benutzen, wenn sie keinen Zugang zu einem **Güterbahnhof** besitzen. Du solltest deine Industrie ermutigen, **Zugstrecken** als Haupttransportmittel zu nutzen, um deine **Straßen** allein für dich und deine Sims zu haben.

Ach, das Leben ist doch schön. Wenn du wirklich Geld in den Aufbau deines **Zugstrecken**-Systems investiert hast, dann möchtest du vielleicht als Sahnehäubchen noch einen **großen Bahnhof** bauen. Diese Bahnhöfe bieten ein Vielfaches der Passagierkapazität eines kleinen **Passagierbahnhofs** und erhöhen zusätzlich noch die Attraktivität für die Entwicklung von Geschäftshäusern.

Eine **Monorail** und **Monorail-Stationen** können noch ein wenig mehr Schwung in deine Stadt bringen. Eine **Monorail** braucht soviel Platz wie eine ebenerdige Bahnstrecke, doch stört sie nicht den anderen Verkehr, da sie einfach über den Straßen verläuft. Dieses modische Transportmittel ist kostspielig und teuer in der Wartung, ermöglicht aber einen sehr schnellen Hochgeschwindigkeitsverkehr.

Baue **Bushaltestellen**, um deine Sims aus den Autos in die öffentlichen Verkehrsmittel zu bringen und verschönere deine Straßen und Alleen. Du musst deine Stationen strategisch günstig sowohl im Herzen der Wohngebiete wie auch in den Arbeitsgebieten (sowohl Gewerbe als auch Industrie) platzieren, damit den Sims der Spaziergang zur Haltestelle nicht zu weit ist.

Tipp: Benutze das **Routen-Abfrage**-Werkzeug, um dir bei der Einrichtung von Bushaltestellen, U-Bahn- und Hochbahn-Stationen zu helfen. Diese Stationen sind nicht mit Parkplätzen ausgestattet, deine Sims müssen also gehen, um sie zu benutzen, es sei denn, du baust in der Nähe ein **öffentliches Parkhaus**. Sims laufen nur kurze Strecken, sie müssen also deine Stationen und Haltestellen zu Fuß erreichen können, das sind in der Regel 10 Zellen, je nachdem, wie lang der Weg zur Arbeit ist. Das **Routen-Abfrage**-Werkzeug bietet dir Informationen über die am meisten benutzten Pendler Routen in deiner Stadt an. Klicke mit dem Werkzeug auf die verschiedenen Straßen, um Gruppen von Sims zu finden, die nahe beieinander wohnen und auch in der gleichen Gegend arbeiten. Das sind dann auch die Plätze, an denen du öffentliche Verkehrsmittel einsetzen möchtest, Bürgermeister.



Hochbahn und Hochbahn-Station



Bei einer **Hochbahn** handelt es sich eigentlich um eine überirdische Erweiterung der **U-Bahn**. Stell dir die **Hochbahn/U-Bahn** einfach als ein einziges **Schnellverkehrssystem** vor. Beim Schnellverkehr fahren die Züge viel häufiger und sind wesentlich effizienter als die Eisenbahn, wenn es darum geht, schnell über kurze Entfernungen zu transportieren. Deshalb eignet er sich hervorragend als öffentliches Verkehrsmittel in deiner Stadt und ihrer Umgebung.

Hochbahnen können günstiger gebaut werden und kosten auch in der Wartung nicht so viel wie **U-Bahnen**, sie sind aber teurer als Eisenbahnen. Wie auch die **Monorail** nimmt die **Hochbahn** ebenso viel Platz ein wie die Eisenbahn, der Verkehr kann aber unter ihr hindurchfließen.

Tipp: Wenn du schon in eine **Hochbahn/U-Bahn** investierst, dann solltest du darauf achten, dass ihre Kapazität auch wirklich ausgelastet ist. Sims laufen zu **Hochbahn- und U-Bahn-Stationen**, wenn du aber direkt daneben noch eine **Bushaltestelle** baust, ermutigst du auch weiter entfernt wohnende Sims, das System zu nutzen. Wenn du außerdem neben einer Station in einem Wohngebiet ein **öffentliches Parkhaus** baust, kannst du vielleicht viele Sims davon überzeugen, auf „Park and Ride“ umzusteigen. Hervorragender Plan, Bürgermeister!



U-Bahn-Hochbahn-Transitstation

U-Bahn und **Hochbahn** benutzen dieselben Fahrpläne und Züge, aber beim Bau des Systems wirst du feststellen, dass es an manchen Stellen besser ist, eine **U-Bahn** überirdisch weiterzuführen und eine **Hochbahn** unter die Erde abtauchen zu lassen. Vielleicht ist das Terrain zu steil für eine „**Hochbahn**“ und du solltest dich besser darunter hindurchgraben. Und hier kommt die **U-Bahn-Hochbahn-Transitstation** ins Spiel. Bau eins von diesen schmackhaften Stücken, um deine **U-Bahn** mit deiner **Hochbahn** zu vernetzen. Wenn du lernst, wirklich gut mit diesen Sachen umzugehen, wirst du vielleicht einmal eine Auszeichnung vom Verband der Sim-Ingenieure bekommen. Man kann ja nie wissen.



U-Bahn und U-Bahn-Station



Ab unter die Erde! **U-Bahnen** bieten den Leuten eine gute Möglichkeit, zur Arbeit und nach Hause zu fahren. Und da sie unter der Erde verlaufen, nehmen sie so gut wie keinen Platz für andere Entwicklungen weg. Auch hier ist die Position von **U-Bahn-Stationen** entscheidend. **U-Bahnen** sind teuer, wenn du aber eine Stadt baust, die Tokio oder Mexiko Stadt das Wasser reichen kann, dann solltest du für den Verkehrsfluss auch den Untergrund nutzen.



Öffentliches Parkhaus

Öffentliche Verkehrsmittel sind eine gute Alternative zum Autofahren, da sie das Verkehrsaufkommen verringern und die Umweltverschmutzung in deiner schönen Stadt senken. Damit deine Sims dein wunderschönes öffentliches Verkehrssystem voll ausnutzen, musst du auch bedenken, dass sie nicht gerne lange Strecken laufen. Eureka! Öffentliche Parkhäuser sind die Lösung! Bau ein **öffentliches Parkhaus** in der Nähe einer Vorortstation, um ein viel größeres Gebiet und noch viel mehr Sims zu bedienen, die jetzt auf „Park and Ride“ umsteigen können.

Tipp: Bau deine **öffentlichen Parkhäuser** in Wohngebieten, denn dort benutzen die Sims ihre Autos, um zur Station und zurück zu fahren. Der Bau von **öffentlichen Parkhäusern** in Arbeitsgebieten ist rausgeschmissenes Geld. Du musst aber viele Stationen in den Arbeitsgebieten bauen, da die Sims hier zu Fuß gehen. Schließlich haben sie ihr Auto zurückgelassen!



Mautstationen

Du hast viel Verkehr aber wenig Geld? Moment, da gibt es vielleicht eine Lösung! Verwandle Staus in Goldesel, indem du strategisch geschickt einige Mautstationen verteilst. Jede Fahrt durch eine solche Mautstation lässt die Stadtkasse klingeln. Wähle das **Mautstation-Werkzeug**, um deine kleinen Einnahmequellen auf geraden Teilstücken jeder **Straße, Landstraße, Allee** bzw. **Autonbahn** zu bauen.

Das hört sich besser an als es in Wirklichkeit ist, nicht wahr, Bürgermeister? Es gibt doch immer einen Haken – seufz.

Mautstationen bieten dir keine Lösung bei der Bewältigung deiner Verkehrsprobleme. Eigentlich können sie sogar das Gegenteil bewirken. Wenn man ihnen sagt, dass sie jetzt für die Strecken zahlen müssen, auf denen sie vorher noch kostenlos herumfahren konnten, könnte das zu gewissen Missstimmungen bei den Sims führen. War das gerade deine **Bürgermeisterbewertung**, die da den Bach runter ging?



Flughäfen bauen

Wenn du deine wirtschaftliche Entwicklung in den Himmel schießen sehen möchtest, dann brauchst du ein Tor dorthin. Ohne einen **Flughafen** in deiner Stadt werden sich keine großen Gewerbegebiete entwickeln. Stell sicher, dass dein **Flughafen** eine gute Verkehrsanbindung zu deinen Gewerbegebieten hat, ansonsten kriegen deine Bürohengste niemals ihren Flug. Denk immer daran, dass Flughäfen groß und laut sind und viel Verkehr und Umweltverschmutzung verursachen. Sims, die in der Nachbarschaft wohnen, werden sicherlich nicht glücklich sein, wenn Flugzeuge knapp über ihre Dächer hinwegdonnern.

Wenn du nicht gerade mit deinen Mitteln wirklich gut jonglieren kannst, und wer kann das schon, solltest du besser einen **Flughafen** bauen, der den aktuellen Bedürfnissen deiner Stadt entspricht. Du kannst aus drei unterschiedlichen Arten von **Flughäfen** auswählen: **Landebahn**, **städtischer Flughafen** und **internationaler Flughafen**. Jeder davon kann vergrößert werden, wenn der Flugverkehr zunimmt. Halte dich an deinen **Verkehrsbeauftragten**, der erinnert dich an die notwendigen Erweiterungen, wenn die Zeit gekommen ist.

Seehäfen bauen

Wenn du deine Stadt an ein Meer oder einen großen Wasserweg gebaut hast, erfüllen **Seehäfen** für Pendler und Frachttransporte den gleichen Zweck wie landgebundene Fortbewegungsarten bei Binnenstädten.



Passagier-Fährhafen/ Auto- und Passagier- Fährhafen



Eine Brücke, die über ein großes Gewässer gespannt ist, kann *sehr* teuer werden. Der Bau einer **Fähre** kann dir erst einmal helfen, bis dein Stadtsäckel sich die teurere Alternative leisten kann. Bau einen **Fährhafen** auf beide Seiten des Gewässers und binde sie an eine Straße an, damit die Leute von und zu den **Fähren** gelangen können. Es gibt zwei Arten von **Fähren**: eine ausschließlich für Passagiere und eine andere für Personen und Fahrzeuge. **Fähren** der einen Art legen nicht an die Häfen der anderen Art an, stell also sicher, dass du dein **Fährensystem** entsprechend aufbaust.

Bau mindestens zwei **Fährhäfen** der gleichen Art an beiden Ufern des Gewässers, ansonsten wird niemand die Fähren benutzen. Fahrten mit einer **Fähre** können deine Bürger zu einer benachbarten Stadt am selben Gewässer bringen, laut



Internationaler Hafen

vorliegenden Sim-Daten eine sehr vergnügliche Reise! Bau **Bushaltestellen** und **öffentliche Parkhäuser** neben den **Passagier-Fährhäfen**, um deren Benutzung zu forcieren.

Bist du ein Bürgermeister, der die Großindustrie fördert? Hoffentlich hast du schon Verbindungen zu deinen Nachbarstädten aufgebaut. Eine andere Möglichkeit, deine Industriegüter aus der Stadt zu schaffen liegt im Bau von einem oder zwei **internationalen Häfen**. Das funktioniert vielleicht nicht, wenn deine Stadt im Binnenland liegt, aber man sollte es trotzdem immer versuchen. Stell aber sicher, dass du **internationale Häfen** in der Nähe von Industriezonen baust und gute Straßen dorthin zur Verfügung stellst, damit die Schwertransporter schnell hinkommen.



Jachthafen

Jachthäfen sind nicht unbedingt dazu da, um herumzukommen, sie dienen den Sims aber zur Erholung. Der Bau eines **Jachthafens** erhöht die örtliche Attraktivität. Und das Beste daran ist, du kannst auch selbst mit einem Motorboot fahren! Viel Spaß und Mast und Schotbruch!

Brücken

Du hast also deine Stadt an einer Bucht gebaut, soso. Das war mal ein schöner Ausblick, jetzt ist es hingegen eher ein schönes Verkehrsproblem. Glücklicherweise hast du aber die besten Ingenieure auf deiner Lohnliste und kannst **Brücken** bauen. Deine Kopfschmerzen könnten verschwinden, wenn du das entsprechende Geld locker hast.

Um eine Brücke zu bauen, musst du ein Verkehrsnetz wie **Autobahn**, **Straße**, **Allee**, **Zugstrecken** oder **Monorail** auswählen und eine Gerade ziehen, mit der sie komplett über das Gewässer reicht. Du kannst keine Brücken bauen, wenn du **Straßen** verlegst oder wenn du in einer Diagonale baust. Stell sicher, dass du die Gerade auf beiden Ufern über viel Land führst. Wenn sich deine Ingenieure nicht verrechnet haben, verwandelt sich die rote Linie in eine wunderschöne **Brücke**. Lässt du die Maustaste los, öffnet sich das **Brücken-Auswahlfenster**.



Wähl aus den zur Verfügung stehenden **Brücken** eine aus. Wenn du dich über dem Wasser befindest, musst du den Schieber **Brückenhöhe** verwenden, um die Höhe der Brücke einzustellen. Einige **Brücken** benötigen eine Mindestlänge, deshalb erscheinen sie vielleicht nicht im Auswahlménü. Stell sicher, dass du Fähren, die durch deine Gewässer pflügen, genug Platz unterhalb deines neuen Bauwerks lässt. Klicke einfach auf **OK** und VOILA! Maestro Bürgermeister, du hast eine neue Brücke.

Brücken können auch zur Überbrückung von großen Gefällen eingesetzt werden, also z. B. über Schluchten.

Tunnel

Manchmal ist der Weg unten drunter einfacher als oben rüber. Und was ist schon eine Autofahrt, ohne den einen oder anderen **Tunnel** zur Auflockerung? Wenn du versuchst, ein Verkehrsnetz über einen Hügel zu bauen, kann sich ein Teil der Vorschaulinie u. U. grün färben. Wenn du in diesem Fall die Maustaste loslässt, wird aus dem grünen Bereich ein **Tunnel**. **Tunnel** können für **Straßen, Alleen, Einbahnstraßen, Zugstrecken** und **ebenerdige** bzw. **erhöhte Autobahnen** gebaut werden.

Versorgungs-Werkzeuge



Ja, das elektrische Summen von Stromleitungen, das metallische Echo von Wasser, das beginnt, durch unterirdische Rohre zu fließen, der Ruf der Möwen auf Müllkippen! Als Bürgermeister musst du sicherstellen, dass deine Sims mit den lebensnotwendigen Dingen versorgt sind: Strom, Wasser und ein Ort, an dem sie ihren Abfall abladen können. Iih.

Energiesysteme bauen



Ohne die Bereitstellung von Energie kommt kein Bürgermeister weit. Abraham Lincoln mag bei Kerzenschein gelesen haben, deine Sims haben aber keine Lust auf ein Leben ohne Strom. Du kannst keine Stadt ohne Stromversorgung bauen. Willst du es wirklich ausprobieren? Schau genau hin.



Siehst du die Hinweise **Keine Energie** überall über deinen Gebäuden und Zonen auftauchen? Die kleinen Blitze über deinen Gebäuden sind vielleicht lustig anzusehen, deine Stadt wird aber nicht so schnell weiterkommen.

Zuerst hast du nur wenige Energieoptionen. Du kannst Strom in einem **Windkraftwerk**, einem **Kohlekraftwerk**, einem **Gaskraftwerk** oder einem **Ölkraftwerk** produzieren. Jede dieser Optionen hat ihre Vor- und Nachteile. Das **Kohlekraftwerk** ist vielleicht die preisgünstige Alternative, es ist aber auch die dreckigste. **Windkraft** ist sehr sauber, bietet aber nur wenig Kapazität. **Öl** und **Gas** liegen in Sachen Kapazität und Verschmutzung irgendwo dazwischen.

Tipp: Denk darüber nach, deine Umwelt verschmutzenden Kraftwerke, Müllkippen und selbst deine Schwerindustrie in eine andere Stadt zu verlegen. Das ist im Regionsspiel möglich. Vergiss nicht, Verbindungen und Handel mit Nachbarstädten aufzubauen, damit du auf Jobs und Dienstleistungen zurückgreifen kannst. Die Umweltverschmutzung woanders kümmert dich wenig, deshalb kannst du dich ganz auf den Bau von netten, sauberen, attraktiven Wohn- und Gewerbebezirken konzentrieren. Gute Arbeit, wenn das klappt. Behältst du den Schmutz aber in deiner Stadt, dann solltest du auf einer größeren Karte spielen und dir unterschiedliche Bereiche für schmutzige und saubere Entwicklungen vormerken.

Als Bürgermeister helfen dir zwei Dinge bei der Entscheidung über ein Kraftwerk: deine monatlichen Kosten und die Wünsche deiner Sims. Wenn du dir eine schmutzige Stromquelle aussuchst, solltest du sie so weit wie möglich von deinen Gewerbe- und Wohnbezirken entfernt aufstellen. Verbinde dein Kraftwerk über eine Stromleitung mit deinen Zonen. Denk daran: Strom fließt durch Stromleitungen *und* Zonen. Zonen und Stromleitungen müssen bzw. dürfen höchstens vier Zellen von der nächsten mit Strom versorgten Zone entfernt liegen, um Strom zu übertragen. Hast du ein Kraftwerk gebaut, solltest du das **Fragen-Werkzeug** einsetzen, um dich über die Effizienz zu informieren, mit der du deine Sims mit Strom versorgst.

Je größer deine Stadt wird, desto mehr Stromalternativen stehen dir zur Verfügung. Diese alternativen Quellen erscheinen im Menü **Energiesysteme** sind aber grau hinterlegt bis du die Bedingungen erfüllst, die zu ihrem Bau notwendig sind. Schau dir die **Tooltips** für diese Kraftwerke an, um festzustellen, was du tun musst, um die neue Stromquelle bauen zu können.



Wassersysteme bauen

Ein Blick in die Zukunft? Die Forderung nach einer öffentlichen Wasserversorgung ist ein Zeichen für sozio-ökonomischen Wachstum, sowohl für deine Stadt als auch für deine Sims. Zu Beginn deiner Stadtentwicklung brauchst du noch kein

Wasserversorgungssystem zu bauen (Sims können ziemlich gut Brunnen bauen), wenn du aber Sims mit Simoleons in deinen Wohnungen sehen möchtest, dann solltest du sicherstellen, dass die Duschen sauber und heiß sind. Geschäfte für die Reichen (Gewerbebetriebe (CS\$\$\$), Gewerbebüros (CO\$\$\$) und High-Tech-Industrie (I-HT)) benötigen ebenfalls Wasser. Jede durchschnittlich bis stark bebaute Entwicklung braucht Wasser, wenn du also eine blühende Metropole bauen möchtest, solltest du mit dem kühlen Nass nicht geizen.

Wasserversorgung

Zuerst musst du eine Quelle bauen, entweder einen **Wasserturm** oder eine **Wasserpumpe**. **Wassertürme** sind preiswerter, liefern aber weniger Wasser als eine **Wasserpumpe**. Zurück zum Budget und den Bedürfnissen der Stadt, Bürgermeister! Was ist für dich am besten? Hast du erst einmal eine Quelle, dann musst du ein Versorgungssystem bauen. Du hast ein irrsinnig gutes Team, das **Wasserrohre** in Null komma nichts bauen kann. Du kannst in der cleveren **unterirdischen Ansicht** sogar zuschauen, wie sie gebaut werden. Bau unterhalb der Zonen Rohre, die Wasser brauchen. Ein Wasserrohr bringt Wasser auf jeder Seite sechs Zellen weiter als das Rohr reicht. Wenn deine Wasserversorgung knapp wird, sinkt die Versorgungsweite der Rohre und einige Sims haben kein fließendes Wasser bis du das Problem beseitigst. Möchtest du wirklich, dass Hans Sim lange ohne Bad auskommen muss?



Der Hinweis **Kein Wasser** erscheint über jedem Gebäude, das Wasser benötigt, aber nicht versorgt wird.

Tip: Kümmere dich gar nicht erst um die Wasserversorgung deiner Sims, bevor du nicht bereit für reiche Bewohner bist oder durchschnittlich und/oder stark bebaute Entwicklungen einzug halten. Im Gegensatz zur landläufigen Meinung braucht das sonst niemand. Siehst du bei dir keine reichen bzw. durchschnittlich und/oder stark bebauten Entwicklungen, solltest du prüfen, ob du überhaupt fließendes Wasser anbietest.

Kläranlagen

Dreck, Keime und industrielle Abwässer spielen eine große Rolle bei der Frage, wie viel Wasser deine Türme und Pumpen an deine Sims liefern können. Die Großindustrie ist aber nicht der einzige Schuldige. Sie sind zwar hübsch anzusehen und ländlich, aber Bauernhöfe gehören zu den größten Wasserverschmutzern überhaupt. Wenn du einen Turm oder eine Pumpe in ein Gebiet mit starker Wasserverschmutzung stellst, sinkt die Wassergewinnung rapide oder kommt sogar ganz zum Erliegen. Die Rettung liegt in der Technik! Reinige dein Wasser, indem du in stark verschmutzten Gebieten eine **Kläranlage** baust.

Wie auch bei den **Kraftwerken** bekommst du mit steigender Größe und Qualität deiner Stadt auch mehr Alternativen angeboten. Schau dir die grau hinterlegten Einträge im Menü **Wassersysteme** an, um zu sehen, was du tun musst, um an die neuen Optionen heranzukommen.



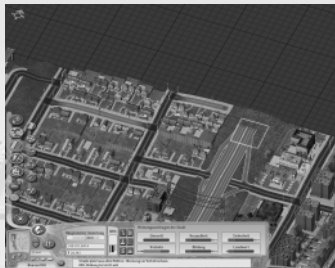
Städtische Reinigung bauen

Sims können wahnsinnig schmutzig sein und wenn du ihnen nicht die Möglichkeit gibst, mit diesem Schmutz etwas anzufangen, kann sich der Dreck schnell auf türmen.

Ih! Glücklicherweise hast du verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Du kannst eine **Müllkippe** ausweisen, ein **Recyclingcenter** bauen oder ein **Müllkraftwerk** planen. Das **Müllkraftwerk** produziert nebenher auch noch Energie. Müllkippen sind vielleicht die kostengünstigste Alternative, die monatlichen Unterhaltskosten können aber ziemlich hoch werden. Weise nur solche Gebiete aus, die du brauchst. Müllkippen verdauen Müll, auch wenn man nachstopft. Fange klein an und bekomme ein Gefühl für die Kapazität einer Müllkippe. Müllkippen sind schreckliche Umweltverschmutzer, halt sie also von deinen sauberen Wohngebieten fern oder schau zu, wie die Attraktivität für diese Gebiete den Bach runter geht. Vergiss nicht, Straßen zur **Müllkippe** zu bauen, sonst kommen deine Müllwagen da nicht hin! Du wirst es nicht glauben, aber der schlimmste Umweltverschmutzer ist das **Müllkraftwerk**.

Energie hat immer einen Preis, Bürgermeister. Das **Recyclingcenter** ist eine umweltschonendere Alternative, sie hilft aber nicht wirklich bei der Reduzierung des Mülls, den deine Stadt produziert. Stell bei allen **sanitären Systemen** sicher, dass du auch Straßen dorthin baust, damit du nicht für Dienstleistungen zahlst, die du überhaupt nicht bekommst.

Städte verbinden



Du kannst über deine Verkehrsnetze, Stromleitungen und Wasserrohre **Verbindungen zwischen Städten** herstellen. Um **Verbindung herzustellen** wählst du das gewünschte Verkehrs- bzw. Versorgungs-Werkzeug aus und ziehst ein Netzwerk an den Rand deiner Stadt. Wenn du loslässt, erscheint der Dialog **Verbindung herstellen**.



Klicke auf **Annehmen** und – voilà! – die Verbindung steht. Ein gelber Pfeil erscheint auf der Netzwerklinie, um anzuzeigen, dass eine Verbindung zum Nachbarn besteht. Besuch mal deinen Nachbarn. Du solltest einen kleinen Punkt auf der Netzwerklinie sehen, die am Rand der benachbarten Stadt liegt, und einen gelben Pfeil, der die Verbindung anzeigt. Wenn beide Seiten der Verbindung mit dem Herz deiner beiden Städte verbunden sind, vermischen sie sich, teilen Jobs und Einwohner. Wenn du in einer Stadt Annehmlichkeiten baust, etwa Kraftwerke, Wasserpumpen und Müllkippen, kannst du damit beginnen, diese Dienstleistungen über den **Nachbarschaftshandel** an benachbarte Städte zu verkaufen.



Stadt-Werkzeuge

Wenn du deine Sims durch dein Paradies fahren lassen möchtest, musst du als Bürgermeister schon einiges dafür tun. Bietest du deinen Einwohnern Schutz vor Verbrechen und Feuer? Bietest du ihnen ein hochwertiges Schulsystem, ausreichende Gesundheitsversorgung, Erholungsmöglichkeiten und andere Annehmlichkeiten, die du in deinem Menü **Stadt-Werkzeuge** findest? Der überlegte Einsatz dieser Dienste kann großen Einfluss auf die Demografie deiner Stadt und die Attraktivität ihrer Stadtteile haben.

Die meisten **Stadtgebäude** besitzen einen Wirkungsradius. Wenn du zum Beispiel eine Feuerwache baust, kannst du deren Wirkungs- bzw. Einzugsbereich sehen, der durch einen Ring um das Gebäude angezeigt wird. Jedes Gebiet, das sich außerhalb dieses Bereichs befindet, wird nicht versorgt. Möchtest du den Wirkungsradius vergrößern? Du kannst

meistens den Einzugsbereich eines Gebäudes vergrößern, indem du die Finanzmittel für das Gebäude oder Stadtressort aufstockst. Oder, wenn du dich mehr aufs Bauen verstehst, baust einfach eine weitere Wache oder Krankenhaus, um den Dienst auszuweiten. Mach dir keine Sorgen über die Zerstörung von Stadt- oder Versorgungsgebäuden: das Spiel wird dir nicht erlauben, diese Gebäude einfach so abzureißen. Setz aber was anderes auf WHI-Gebäude und sie werden zerstört.

Tipp: Bau keine Parks, Polizeistationen oder Feuerwachen, bevor du sie dir nicht leisten kannst. Du brauchst sie zu Beginn deiner Stadtentwicklung noch nicht. Eine gute Faustregel besagt, dass du eine Feuerwache erst dann bauen musst, wenn ein Feuer in deiner Stadt ausbricht. Dann aber hurtig.



Polizeireviere & Gefängnisse bauen

Die Verbrechensrate hängt von verschiedenen Faktoren ab. Hättest wohl nicht gedacht, dass du als Bürgermeister was über Strafverfolgung wissen müsstest, was? Wenn du die Lebensbedingungen verbessert, das Durchschnittsgehalt der Sims angehoben und gute Bildungsmöglichkeiten für deine Sims geschaffen hast, sinkt die Verbrechensrate in deiner Stadt. Aber glückliche und rücksichtsvolle Einwohner alleine können keine Verbrechen unterdrücken. Und hier kommt die Polizei ins Spiel. Die Polizei hilft dir bei der Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung und reagiert auf Notfälle. Wenige oder gar keine Uniformierte in der Stadt sind quasi eine Einladung an Gauner.

Du hast die Auswahl zwischen verschiedenen großen Polizeireviern, um deine Ansprüche an Strafverfolgung in deiner Stadt zu befriedigen. Jedes Revier besitzt unterschiedliche Größe, Kapazität, Kosten und Einzugsbereich. Reviere sind auch mit einer festen Anzahl von Streifenwagen ausgestattet, die für Notfalleinsätze verwendet werden können. Wenn deine Sims aufmüpfig werden und einen Aufstand veranstalten, solltest du genug Streifenwagen zur Verfügung haben, um dem Getümmel ein Ende setzen zu können.

Wenn deine Polizeikräfte Verbrecher festnehmen, schmeißen sie diese in die Gefängniszellen, die sich in jedem Revier befinden. Ein **kleines Revier** bietet nicht genug Platz, um Verbrecher unterzubringen. Wenn ein Polizist im Dienst einen Verbrecher festnimmt, wird die potenziell gefährliche Person in die Gefängniszelle des nächsten Reviers gebracht. Wenn die Zellen in deinen Polizeireviern bis zu ihrer Kapazität gefüllt sind, wird es Zeit für den Bau eines **städtischen Gefängnisses**. Achte aber auf eine Überfüllung der Gefängnisse, denn Gefängnisrevolten machen die Bewohner deiner Stadt ein wenig nervös.

Wenn du unter einer Verbrechenswelle leidest, solltest du mehr Polizeireviere bauen. Schau dir die **Polizeidaten** an, um zu sehen, ob deine Bemühungen Früchte tragen. Senk auf keinen Fall die Mittel für die Reviere, wenn das Verbrechen gerade so im Zaum gehalten wird. Die Senkung der Mittel für ein Polizeirevier senkt die Effizienz der Polizisten beim Einfangen von Verbrechern enorm.



Feuerwachen bauen

Tut mir ja leid, aber Gebäude sind nun einmal brennbar, einige mehr als andere, insbesondere Industriegebäude. Damit deine Stadt nicht in Flammen aufgeht, brauchst du genügend Feuerwachen, um die erschlossenen Zonen abzudecken. Wie auch bei Polizeireviern, besitzen Feuerwachen ein Einzugsgebiet, in dem sie jedes ausbrechende Feuer löschen können, sogar bevor es in die Villa des Bürgermeisters gemeldet wird. Außerhalb des Einzugsgebiets können Feuer sich aber munter über die gesamte Stadt ausbreiten. Und hier musst du schnell handeln, Bürgermeister. Diese Feuer werden nur gelöscht, wenn du einen Ausrückbefehl an die Löschfahrzeuge und -flugzeuge gibst, die in jeder Wache stationiert sind. Weitere Informationen über **Einsatz** findest du im Abschnitt **Notfall-Werkzeuge**.

Tipp: Warte, bis das erste Feuer ausbricht, bevor du deine erste Feuerwache baust, und baue sie dann nah am Feuer. Die Feuerwehrleute gehen dann sofort an die Arbeit. Dadurch sparst du Geld, indem du Feuerwachen erst dann baust, wenn du sie brauchst.



Bildungssystem einrichten

Ein hochwertiges **Bildungssystem** ist die Voraussetzung dafür, dass deine Stadt mehr zu bieten hat als schlecht bezahlte Jobs und verarmte Bewohner. Bilde deine Bevölkerung und deine Stadt wird sich in eine blühende und komplexe Metropole mit wohlhabenden Sims und hoch bezahlten Jobs entwickeln. Bildung spielt auch eine wichtige Rolle bei der Senkung der Verbrechensrate.

Um die Bildungsansprüche deiner Stadt zu erfüllen, musst du das Alter deiner Sims im Auge behalten. Junge Sims brauchen Grundschulen und weiterführende Schulen, während heranwachsende Sims Hochschulen und Universitäten benötigen. Erwachsene Sims bevorzugen das Bildungsangebot, das durch Büchereien und Museen abgedeckt wird. Du wirst dir wahrscheinlich nicht alle diese Bildungseinrichtungen sofort leisten können, du musst dir also genau aussuchen, was du bauen möchtest, je nachdem, welche Altersgruppe in deiner Stadt dominiert. Informationen über das Alter deiner Bewohner und deren Bildungsniveau bekommst du unter **Bildungsquotient** und **Durchschnittsalter der Anwohner**. Hilfreich sind auch die Grafiken für **Bildungsquotient**, **Bildung nach Alter** und **Bevölkerung nach Alter**. Schulen haben ebenfalls einen Einzugsbereich, der angezeigt wird, wenn du sie baust oder Informationen durch einen Klick auf sie anforderst. Stell sicher, dass die Sims, die im Einzugsbereich der Schule wohnen, auch den Alterskriterien für die Schule entsprechen. Bau Schulen *ausschließlich* in deinen Wohnvierteln. Kein Schüler wird Schulen in Gewerbe- oder Industriegebieten besuchen wollen.

Du solltest mit dem Aufbau deines **Bildungssystems** früh anfangen. Du sparst Geld, indem du die Mittel an die Bevölkerung anpasst, die dort hingeht. Erhöhe die Mittel in dem Maße, in dem deine Bevölkerung wächst. Andernfalls kommt es zu einem Streik, wenn deine überarbeiteten Lehrer sich über zu viele Schüler beschweren.

Tip: Ein Hinweis zu Bildung und Umweltverschmutzung. Die Investition in ein gutes Bildungssystem und Stadtviertel, die für wohlhabende Sims sehr attraktiv sind, zieht gut bezahlende High-Tech-Industrie mit geringer Verschmutzung an. Mit der Zeit verschwinden Schwerindustrie, Produktionsgewerbe und Bauernhöfe, um Platz für diese neuen Geschäfte zu machen.



Krankenhäuser und Ärztezentren bauen

Gesunde Sims sind gesunde Arbeiter. Und wenn die Gesundheit deiner Stadt auf die Produktivität deiner Bürger angewiesen ist, werden Gesundheitsprogramme als solche wichtiger. Wenn du die Gesundheit deiner Sims verbesserst, erhöhst du die Zahl der arbeitsfähigen Bürger. (Lebe länger und arbeite länger!) Dadurch werden wiederum die Steuereinnahmen erhöht und mehr Geschäfte in deine Stadt gelockt. Also, Bürgermeister, es liegt in deinem eigenen Interesse, allen deinen Sims eine vernünftige Gesundheitsversorgung zukommen zu lassen. Sims fühlen sich sicherer, wenn in der Nähe ihrer Wohnung ein Gesundheitszentrum liegt, du solltest also Gesundheitseinrichtungen in Wohngebiete bauen und nicht in die Nähe von Gewerbeflächen. Beachte deine Bevölkerung im Verhältnis zur Finanzierung deiner **Gesundheitszentren**. Ärzte und Pfleger ärgern sich und streiken, wenn sie zu viele Patienten auf einmal versorgen müssen.



Wahrzeichen bauen

Einer der gefragtesten Mittagstische befindet sich in der Einkaufsstraße zu Füßen der *Sphinx*? Glückliche Stadt. Wahrzeichen sind teuer in Anschaffung und Unterhalt, geben deiner Stadt aber das gewisse Etwas. Außerdem erhöhen sie die Attraktivität für Gewerbebetriebe der oberen Klasse, die wiederum deinen Bürgern gut bezahlte Jobs anbieten.



Belohnungen und Geschäftsabschlüsse

Du musst bestimmte Bedingungen in deiner Stadt geschaffen haben, bevor du auf die Gebäude zugreifen kannst, die du im Menü **Belohnungen und Geschäftsabschlüsse** findest. Wenn du beim Bau deiner Stadt erfolgreich bist, kannst du diese **Belohnungen** auswählen. Hast du Probleme, insbesondere finanzielle, kannst du auf **Geschäftsabschlüsse** zugreifen. Auch wenn diese Gebäude **Belohnungen** sind, kostet ihr Bau Geld und du musst manchmal auch Geld für ihren Unterhalt bezahlen. Normalerweise bieten sie Dienstleistungen und Möglichkeiten an, die die gesamte Lebensqualität in deiner Stadt stark verbessern. **Geschäftsabschlüsse** kosten nichts und bringen sogar ein monatliches Einkommen, haben aber häufig, wie du schon geahnt hast, versteckte Kosten (Bürgermeisterstadt: Bald die größte Giftmüllkippe der Welt).

Belohnungsgebäude können häufig an mehreren Orten gefunden werden, so etwa **Fusionskraftwerk** bei **Belohnungen** und **Energiesysteme**. Schau dir die Tooltips an, um festzustellen, was du tun musst, um dir diese **Belohnung** zu verdienen. Du kannst **Belohnungsgebäude** auf zwei Arten verdienen: Entweder erreichst du einen bestimmten Meilenstein oder Schwellwert in deiner Stadt, wie etwa eine bestimmte Bevölkerungszahl oder Bürgermeisterbewertung, oder du erfüllst erfolgreich eine oder mehrere **DU fährst**-Missionen. Wenn du eine **Belohnung** verdient hast oder eine Position für einen **Geschäftsabschluss** erreicht hast, überreicht dir ein **Berater** die Belohnung und fragt nach deiner Zustimmung und einer Örtlichkeit für die Belohnung.



Parks bauen

Wer möchte nicht einfach mal ein paar Körbe werfen oder sich einfach nur in der Mittagspause auf einem schattigen Plaza ausruhen? Wenn du ein Gebiet für Einwohner, Gewerbebetriebe bzw. High-Tech-Firmen attraktiv machen möchtest, dass musst du im Viertel einen **Park** bauen. Parks kosten ein wenig Unterhalt, aber das Geld lohnt sich. Sims sind insgesamt zufriedener, wenn sie viel Grün um sich herum haben. Wenn du bemerkst, dass der Bedarf an neuem Wohnraum stagniert, musst du vielleicht nur den einen oder anderen Spielplatz bauen.



Bulldozer

Auch Bürgermeister ändern ihre Meinung. Und wenn Zerstörung die einzige Möglichkeit zur Lösung des Problems ist, dann kannst du einfach das **Planier-Werkzeug** einsetzen. Klicke auf dieses Werkzeug und dann auf das Gebäude oder die Struktur, die du gerne aus deiner Stadt entfernen möchtest. So einfach ist das. Aber Vorsicht! Die Planierung von privatem Besitz in deiner Stadt, und darunter fallen alle ausgewiesenen Flächen, verursachen zusätzliche „Erwerbskosten“. Du darfst nur das zerstören, was dir auch gehört. Denk also über den Abriss eines Wolkenkratzers zweimal nach, denn er könnte dein Budget sprengen!

Das **Planier-Werkzeug** entfernt Gebäude, aber keine Zonen. Du kannst Zonen über das Werkzeug **Zonen aufheben** im Menü **Zonenbestimmung** entfernen.



Notfall-Werkzeuge

Du kommst in diesem Job nicht zum Schlafen. Wenn eine Katastrophe über die Stadt hereinbricht, dann musst du die Kavallerie in Bewegung setzen, Bürgermeister. Sofort! Wenn ein Feuer ausgebrochen ist, dann schick die Löschzüge oder –flugzeuge dorthin. Wenn deine Sims einen Aufruhr veranstalten, dann beruhige sie, indem du den Einfluss deiner Polizisten erhöhst und einen Streifenwagen oder Polizeihubschrauber zum Ort des Geschehens schickst. Wenn die Katastrophe zuschlägt, hält die Simulation an, um dir die Möglichkeit zu geben, dich zu beruhigen; es erscheint dann ein roter Rahmen um deinen Bildschirm. Wenn du nicht die Funktion **Autom. zur Katastrophe** abschaltest, schwenkt die Kamera sofort zum Ort des Geschehens. Wenn du Probleme hast, zur Feuersbrunst zu zoomen, klicke auf den Button **Geh zur Katastrophe** im Menü **Notfall-Werkzeuge**. Dann bist du gleich in der Hitze des Gefechts.

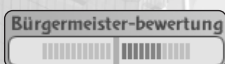
Denk daran, dass du während einer Katastrophe deine Stadt nicht speichern kannst. Sims

sehen es gerne, wenn du jeden Notfall unter Kontrolle bekommst. Verlasse also das Spiel *nachdem* der schreckliche Vorfall seinen Gang gegangen ist, ansonsten verlierst du alle Entwicklungen seit deiner letzten Speicherung.

Bürgermeistermenü



Wenn du ein aufmerksamer Bürgermeister bist, schaust du vielleicht auf die **Stadtansicht**, um festzustellen, wo die Probleme deiner Stadt liegen. Manchmal ist es aber notwendig, sich die Stadt ein wenig näher anzusehen. Dafür ist das **Bürgermeistermenü** da, Eure Bürgermeisterlichkeit. Im **Bürgermeistermenü** findest du Informationen über die Einwohner deiner Stadt, kannst verfolgen, wie viele Sims in deine Stadt drängen, es zeigt dir wie viel Geld du besitzt und wofür du es ausgegeben hast, liefert dir aktuelle historische Daten über verschiedene Themen und bietet Zugriff auf deine mehr als wichtigen **Stadtberater**.



Bürgermeister-bewertung

Welcher Bürgermeister ist nicht glücklich, wenn auch seine Sims glücklich sind? Oh. Naja, die *meisten* Bürgermeister sorgen sich wirklich um das Wohlergehen und die Zufriedenheit ihrer Bürger und das aus gutem Grund. Verschiedene Bereiche der Stadtverwaltung haben unterschiedliche Zustimmungswerte, die auf mehreren Faktoren beruhen. Einen schnellen Überblick über den städtischen Durchschnitt all dieser Bereiche findest du in der Leiste **Bürgermeisterbewertung**. Befindet sich die Leiste auf der linken Seite und ist rot, dann nähern sich deine Sims gefährlich einer Revolte gegen dich. Niemand mag es, wenn Puppen von sich selbst vor dem Rathaus verbrannt werden. Befindet sich die Leiste auf der rechten Seite und ist grün, dann sind deine Bürger sehr zufrieden mit deiner Arbeit. Glückwunsch.

Es gibt zwei Arten von Faktoren, die die **Bürgermeisterbewertung** beeinflussen: **Langfristige Faktoren** und **kurzfristige Faktoren**.

Langfristige Faktoren:

- Umweltverschmutzung (Luft, Wasser, Abfall und Strahlung)
- Qualität des Bildungssystems
- Qualität des Gesundheitssystems
- Erschwinglicher Wohnraum
- Verbrechensrate
- Verkehrsfluss (insbesondere Pendlerzeiten und Staus)
- Qualität des Parksystems

Weist deine Stadt eine hohe Umweltverschmutzung auf, haut das deine **Bürgermeisterbewertung** in den Keller. Unterhältst du ein hochwertiges Gesundheitswesen, sieht es für deine **Bürgermeisterbewertung** schon besser aus.

Kurzfristige Faktoren:

Die Auswirkungen dieser Faktoren sind eher kurzlebiger Natur. Die Zeit heilt diese Wunden. Unter diese Faktoren fallen:

- Änderungen der Steuerpolitik
- Neue Stadtgebäude
- Stadtverschönerung (insbesondere das Pflanzen von Bäumen)
- Feuer

Wenn du die Steuern erhöhst, sinkt deine Unterstützung in der Bevölkerung für einige Zeit. Mit der Zeit gewöhnen sich deine Sims aber an die neue Politik und die Auswirkungen auf deine Bürgermeisterbewertung verblasen.

Gelder

9.618.764 \$

Einer der häufigsten Fehler von neuen Bürgermeistern ist deren Tendenz zu einer verantwortungslosen Geldpolitik. Es gibt immer Zeiten, zu denen ein Bürgermeister mitansehen muss, wie sein Budget tiefrot wird, du darfst es aber nicht lange dort lassen. Achte genau auf deine Stadtruhe, indem du im **Bürgermeistermenü** den Bereich **Gelder** überprüfst. Wenn du das nicht tust, wird dich deine **Finanzberaterin** immer wieder daran erinnern.

Bevölkerung

8.251

Einer der besten Indikatoren für deinen Erfolg als Bürgermeister ist recht einfach: Wie viele Sims möchten in deiner Stadt wohnen? Der **Bevölkerungsindikator** im **Bürgermeistermenü** liefert dir eine minutengenaue Zählung der Seelen in deiner Stadt.

WHI-Anforderungsanzeige



Na gut. Mal ehrlich, das hier ist der absolut wichtigste Indikator im **Bürgermeistermenü**. Die **WHI-Anforderungsanzeigen** bestehen aus den drei Balken für die Entwicklung von Wohngebieten (W), Gewerbeflächen (H) und Industriegebiete (I). Die Balken zeigen an, wie viele Sims und wie viele Geschäfte in deine Stadt ziehen möchten. Je höher die Balken, desto höher die Forderung nach der Ausweisung dieser Zonenarten. Sind die Balken unten, d.h. unterhalb des Mittelbalkens, der eine negative Nachfrage anzeigt, könntest du bald verlassene Gebäude in deiner Stadt vorfinden. Das ist vollkommen in Ordnung, wenn du schon immer von einer Geisterstadt geträumt hast. Setz die **WHI-Anforderungsanzeigen** ein, um festzustellen, ob du mehr Zonen für Wohn-, Gewerbe- oder Industriegebiete brauchst.

Um einen detaillierten Einblick zu bekommen, wie sich die Nachfrage auf die Bewohnertypen verteilt, klickst du auf die **WHI-Anforderungsbalken**. Hier eine Auflistung der **Bewohnertypen**:

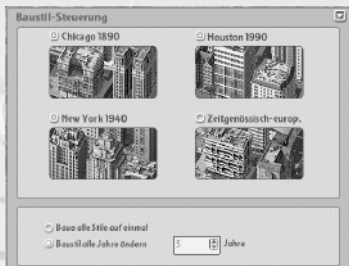
Bewohnertyp	Abkürzung	WHI
Armes Wohngebiet	W-\$	W
Mittleres Wohngebiet	W-\$\$	W
Reiches Wohngebiet	W-\$\$\$	W
Einfache Dienstleistungsbetriebe	H-DL-\$	H
Mittlere Dienstleistungsbetriebe	H-DL-\$\$	H
Große Dienstleistungsbetriebe	H-DL-\$\$\$	H
Mittlere Gewerbebüros	H-G-\$\$	H
Reiche Gewerbebüros	H-G-\$\$\$	H
Agrarindustrie	I-Ag	I
Schwerindustrie	I-S	I
Herstellende Industrie	I-H	I
High-Tech-Industrie	I-HT	I

Tipp: Manchmal ist die Nachfrage nach einem bestimmten Sektor hoch genug, du siehst aber keine Entwicklung. Stell sicher, dass genug Zonen für diese Art von Entwicklung ausgewiesen sind und dass die ausgewiesenen Zonen für den Bewohnertyp attraktiv sind. Schließlich solltest du sicherstellen, dass du eine gute Verkehrsverbindung zwischen deinen Wohn- und Geschäftsbezirken ermöglichst. Verkehrsstaus können die Entwicklung dramatisch beeinflussen. Wenn die Leute nicht zur Arbeit kommen, stagniert die Entwicklung. Baue dein Verkehrssystem deinen Bedürfnissen entsprechend aus: Straßen zu Landstraßen, Landstraßen zu Alleen und Alleen zu Autobahnen. Dadurch kann deine Stadt zu einem Ort werden, an dem Sims leben und arbeiten möchten.

Tipp: Du möchtest reiche Sims anlocken? Setz auf Bildung. Investiere in deine Schulen und du beginnst eine neue Runde mit besser ausgebildeten Sims, die bessere Jobs mit besserer Bezahlung möchten. Und du bekommst mehr Steuereinnahmen und weniger Umweltverschmutzung. Und welche Art von Sims wollen in einer attraktiven, sauberen Stadt mit guten Schulen und hoch bezahlten Jobs leben? Na, ja wohl alle. Aber wer kann sich das *leisten*?



Baustil-Steuerung



Die Arbeit als Bürgermeister hat immer schon auch ihre ästhetische Seite gehabt. Du bestimmst die künstlerischen Aspekt in deiner Stadt, indem du den Architekturstil von neuen Bauten (Wohn-, Gewerbe- und Industriegebäude) festlegst. Du hast vier Architekturstile zur Auswahl:

- Chicago 1890
- New York 1940
- Houston 1990
- Zeitgenössisch-europäisch

Durch die Auswahl eines Stils in der **Baustil-Steuerung** diktierst (ah, welch schönes Wort) du den Architekturstil für alle *neuen* Bauten. Bestehende Bauten sind davon nicht betroffen. Wenn das vorherige Fehlen von künstlerischer Gestaltung deinen Sinn für Ästhetik beleidigt, kannst du immer das **Planier-Werkzeug** einsetzen. Oder vielleicht strategisch geschickt einen **Vulkan** platzieren?

Wenn dir die Einheit von Architekturstilen gleichgültig ist, kannst du mehrere Stile auswählen und sie alle paar Jahre wechseln lassen. Klicke auf die Option **Baustil alle Jahre ändern** und stelle den gewünschten Zyklus ein. Wenn du diese Einstellung aktivierst, entwickelt jedes neu erschlossene Viertel seinen eigenen Stil und gibt deiner Stadt das Gefühl, sich über lange Zeit entwickelt zu haben. Wenn du es gern ganz bunt magst und allem offen bist, kannst du auch alle Baustile gleichzeitig zulassen, indem du die Option „Baue alle Stile auf einmal“ aktivierst.



Übersicht



Als Bürgermeister müssen deine Finger den Puls der Stadt fühlen. Zu wissen, dass es Probleme gibt, ist nur der erste Schritt auf dem Weg zum besten Bürgermeister. Um ein Problem angehen zu können, musst du das Was und Wo der Situation kennen. Es reicht nicht, um dein schlechtes Bildungssystem zu wissen. Du musst wissen, wo die Situation am schlimmsten ist und welche Faktoren dazu beitragen. Die Statistiker warten nur auf deinen Ruf, Bürgermeister. Die **Übersicht** bietet dir eine Unmenge an Diagnosewerkzeugen, mit denen du die aktuelle Situation analysieren kannst. Diese Daten helfen dir dabei, wo du deine Anstrengungen konzentrieren musst, damit du alle Aspekte der Stadtverwaltung verbessern kannst.

Feuergefahr

Bei jedem Bauwerk besteht die Gefahr von Feuer. Einige Gebäude brennen besser als andere. Verlassene Gebäude sind besondere Feuerfallen. Setz die Übersicht **Feuergefahr** ein, um Gebiete auszuloten, wo die Feuergefahr am größten ist. Diese Übersicht zeigt dir auch alle Feuerwachen in der Stadt und deren Einzugsgebiete. Die Übersicht **Feuergefahr** ist unbezahlbar, wenn es um die Entscheidung geht, wo die nächsten Feuerwachen gebaut werden sollen.

Kriminalität

Wenn du deine Sims nicht mit gut bezahlten Jobs und einem hochwertigen Bildungssystem versorgt hast, schießt deine Verbrechensrate vielleicht in den Himmel. Der eine Weg zur Bekämpfung von Kriminalität besteht im Aufbau von starken Polizeikräften. Die Übersicht **Kriminalität** zeigt dir an, wo das Verbrechen sich konzentriert und hilft dir bei der Entscheidung, wo die strategisch beste Position für ein Polizeirevier ist. Wie auch bei der Übersicht **Feuergefahr** werden bestehende Polizeireviere und ihre Einzugsbereiche angezeigt.

Bildung

Bildung ist tatsächlich einer der Grundpfeiler für den Bau einer erfolgreichen Stadt. Um Geschäfte anzulocken, die deinen Sims hoch bezahlte Jobs anbieten, brauchst du gut ausgebildete Arbeiter. Wie bereits gesagt, weisen Städte mit hoch gebildeten Bürgern meist niedrigere Verbrechensraten auf. Das sollte uns allen zu denken geben, nicht wahr? Die Intelligenz deiner Sims wird durch den **Bildungsquotienten** bzw. BQ ausgedrückt. Wenn du weißt, wo in deiner Stadt sich die Viertel mit dem niedrigsten BQ befinden, weißt du auch, wo du Schulen, Büchereien und andere Bildungseinrichtungen bauen und den besten Effekt erreichen kannst. In dieser Übersicht siehst du alle bestehenden Bildungseinrichtungen und deren Einzugsgebiete. Es braucht einige Zeit, bis sich **Bildungsquotienten** verbessern, sei also nicht frustriert, wenn deine Übersicht sich auch nach dem Bau einer neuen Schule erst einmal rot bleibt. Die Auswirkungen zeigen sich nach ein paar Jahren.

Attraktivität

Du willst also unbedingt reiche Wohngebiete bauen? Bringt dir überhaupt nichts, wenn du nicht attraktive Baugebiete zur Verfügung stellst. Stell fest, welche Gebiete in deiner Stadt am attraktivsten sind, bevor du die nächsten Zonen ausschreibst. Überprüfe den Bereich auf den **WHI-Anforderungsanzeigen** und du siehst die Informationen nach den 12 Bewohnerstypen

aufbereitet.

Auch wenn du nicht direkt beeinflussen kannst, welche Arten von Bewohnern deine Stadt entwickeln, so hast du doch eine indirekte Kontrolle, indem du die Attraktivität der ausgewiesenen Zonen in deiner Stadt beeinflusst. Mit den folgenden Aktionen kannst du die Attraktivität für jeden Bewohnertypen erhöhen:

Wohngebiet	Dienstleistungs- betriebe	Gewerbe- büros	Agrar- industrie	Herstellende Schwer- industrie	High- Tech- Industrie
W-\$	H-DL-\$				
W-\$\$	H-DL-\$\$	H-G-\$\$		I-S	
W-\$\$\$	H-DL-\$\$\$	H-G-\$\$\$	I-Ag	I-H	I-HT
Luftversch- mutzung senken	Müll verringern	Müll verringern	Luftversch- mutzung senken	Kriminalität senken	Luftversch- mutzung senken
Müll verringern	Kriminalität senken	Kriminalität senken	Müll verringern	Länge Frachtwege verkürzen	Müll verringern
Kriminalität senken	Luftverschmutzung senken	Luftversch- mutzung senken	Verkehr verringern	Kriminalität senken	
Schulen bauen	Verkehr verstärken	Wahrzeichen setzen	Länge Frachtwege verkürzen		Parks bauen
Parks bauen	Nahe W bauen	Verkehr verstärken	Kriminalität senken		Länge Frachtwege verkürzen
Krankenhäuser bauen	Wahrzeichen setzen	Nahe H-G bauen			
Pendelstrecken verringern	Nahe H-G bauen				
Verkehrslärm verringern					

Du kannst zum Beispiel die Attraktivität eines reichen Wohngebiets erhöhen, indem du unter anderem die Verschmutzung senkst. Versuche, Umwelt verschmutzende Gebäude wie etwa das Kohlekraftwerk von Wohn- und Gewerbebezonen entfernt zu halten. Stelle sicher, dass sich der Müll nicht stapelt, indem du eine Müllkippe baust und die Kriminalität verringerst, indem du Polizeiwachen im Viertel eröffnest.

Wasser

Auch wenn du zu Anfang kein Wasser brauchst, so ist doch die Entwicklung auf kleine Gebäude mit armen und mittleren Bewohnern beschränkt, wenn du nicht irgendwann H2O ranschaffst. Bist du erst einmal bereit für reiche bzw. durchschnittlich und stark bebaute Gebiete, musst du dafür ohnehin eine Wasserversorgung aufbauen. Die Übersicht **Wasser** zeigt dir, wo deine Stadt angemessen mit Wasser versorgt und wo es staubtrocken ist.

Energie

Ohne Energie entwickelt sich in deiner Stadt überhaupt nichts. Nada. Mit der Karte **Energie** siehst du, wo deine Stadt ans Netz angeschlossen ist und wo deine Sims bei Kerzenlicht lesen.

Verkehr

Falls du es noch nicht wissen solltest: Ein angemessenes Transportsystem für deine pendelnden Sims ist unerlässlich für die Stadtentwicklung. Ist dein System ein großer und verwickelter Knoten, bleiben deine Sims unglücklich im Verkehrsstau stecken. Es kann zu Unfällen, durchdrehenden Autofahrern und sogar Unruhen kommen. Über die **Verkehrsübersicht** findest du die Bereiche mit den größten Verkehrsproblemen. Entspanne die Situation, indem du Straßen zu Landstraßen, die Landstraßen zu Alleen und die Alleen zu Autobahnen ausbaust. Diese Karte ist auch nützlich für die Diagnose von Problemen mit deinen öffentlichen Verkehrsmitteln.

Du kannst in der **Verkehrsübersicht** zwischen zwei Anzeigen wählen: **Verkehrsstau vs. Volumen** und **Pendelzeit**.

Verkehrsstau vs. Volumen

Die Karte **Verkehrsstau** zeigt dir, ob die Auslastung deines Verkehrsnetzes nahe oder über der Kapazität liegt. Setze diese Karte ein, um festzustellen, wo du deine Verkehrsinfrastruktur ausbauen musst. Auf der Karte **Volumen** siehst du, wo sich der Hauptteil deines Verkehrs entlang schlängelt. Während die Karte **Verkehrsstau** dir anzeigt, wo du Kapazitätsprobleme hast, also Verkehrsstaus oder schleppender Verkehr, siehst du auf der Karte **Volumen** lediglich die Zahl der Reisenden, die diese Strecke benutzen. Du könntest zum Beispiel eine Autobahn mit sehr wenigen Verkehrsproblemen haben, der auf der Karte **Verkehrsstau** dann grün angezeigt wird, der aber ein sehr hohes Volumen besitzt, was auf der Karte **Volumen** dann aber blau angezeigt werden würde.

Die Karte **Volumen** erlaubt dir auch die Anzeige einer Auflistung nach unterschiedlichen Verkehrsarten in deiner Stadt. Möchtest du das Autovolumen im Vergleich zum Busverkehr in deiner Stadt sehen? Dann ist diese Datenanzeige genau das Richtige für dich.

- ☐ Straßenverkehr
- ☐ Fußgänger
- ☐ Auto
- ☐ Bus
- ☐ Hoch-/U-Bahn
- ☐ Frachtwagen
- ☐ Güterzug
- ☐ Passagierzug
- ☐ Fähre
- ☐ Monorail

Pendlerzeiten

☐ Pendler, morgens
☐ Pendler, abends

Sims benutzen nicht immer die gleichen Strecken auf dem Weg zur Arbeit wie auf dem Weg nach Hause. Umso mehr, wenn du Einbahnstraßen ausgewiesen hast, um den Verkehr in deiner Stadt besser zu kontrollieren.

Aus diesem Grund kann die Verkehrskarte für die beiden Stoß- bzw. **Pendlerzeiten** sehr unterschiedlich aussehen. Du musst zwischen dem morgendlichen und abendlichen Verkehr auf der **Verkehrskarte** hin- und herschalten, um den Unterschied zu sehen.

Zonen

Manchmal ist es wichtig, zu sehen, welche Arten von Zonen du in deiner Stadt ausgewiesen hast, insbesondere, wenn deine Stadt wächst und du sehen möchtest, wo die schwach und die stark bebauten Zonen liegen. Durch die Karte **Zonen** kannst du deine Gebäude jederzeit verschwinden lassen, um dann die darunter liegenden Zonen zu erkennen.

Landwert

Der **Landwert** hat Einfluss auf den Wohlstand der Sims, die in deine Stadt ziehen. Arme Bürger können sich häufig das Leben in Gebieten mit hohem Landwert nicht leisten. Die Übersicht **Landwert** zeigt dir, wo dieser Einfluss am stärksten ist.

Bürgermeisterbewertung

Die Leiste **Bürgermeisterbewertung** im **Bürgermeistermenü** erlaubt dir, deine *durchschnittliche* Zustimmung in der gesamten Stadt zu überprüfen. Möchtest du eine örtlichere Einsicht in die Meinung deiner Bürger über deine Leistung, dann zeigt dir die Übersicht **Bürgermeisterbewertung**, welche Stadtviertel dich am meisten mögen bzw. welche von deiner bloßen Existenz angewidert werden.

Durchschnittsalter der Anwohner

Die einzelnen Viertel in deiner Stadt sind für unterschiedliche Altersgruppen von Sims attraktiv. Dies hat dramatischen Einfluss auf die Nützlichkeit deines Bildungssystems. Eine Grundschule in einem Viertel mit vorwiegend älteren Bürgern bedeutet, dass du für Lehrer und Gebäudewartung zahlst, die nur wenig genutzt werden. Schau dir die Verteilung der Altersgruppen in der Karte **Durchschnittsalter der Anwohner** an, um eine kluge Entscheidung über den Aufbau deines Bildungssystems treffen zu können. Sei ein Vorbild, Bürgermeister! Zeig diesen Sims, dass du die Daten mit den Besten von ihnen knacken kannst!

Gesundheit

Die Qualität des Gesundheitswesens ist einer der wichtigsten Faktoren für die Attraktivität als Wohnort und kann einen dramatischen Einfluss auf die Zahl der erwerbsfähigen Bürger in deiner Stadt haben. Gesunde Sims leben länger, d. h. du hast eine größere Arbeiterschaft, die die Nachfrage nach neuen Geschäften dramatisch in die Höhe treiben. Das ist eine ziemlich eingeschränkte Sicht auf den Wert der Gesundheit, aber als Bürgermeister musst du halt wissen, worauf es am Ende ankommt. Willkommen in der Politik. Mithilfe der Datenkarte **Gesundheit** kannst du die Gesundheit auf lokaler und städtischer Ebene überprüfen. Bau Krankenhäuser und Ärztezentren dort, wo sie am meisten gebraucht werden. Auf dieser Karte siehst du dein bestehendes Gesundheitssystem und dessen Einzugsgebiet.

Luftverschmutzung

Niemand möchte in verschmutzten Vierteln leben, einige Geschäfte speien aber trotzdem giftigen Smog aus. Wenn du weißt, wo die Verschmutzung am größten ist, weißt du, wo du *keine* Wohngebiete ausweisen solltest.

Tipp: Wenn du schmutzige Geschäfte I-D und Schwerindustrie I-M, in benachbarte Städte auslagerst, kannst du die Verschmutzung von deinen „sauberen“ Gewerbe- und Wohnbezirken fernhalten. Verschmutzung geht normalerweise nicht über Stadtgrenzen hinaus. Du kannst sogar noch einen Schritt weiter gehen und deine Kraftwerke und Müllhalden in den schmutzigen Städten bauen. Dadurch sammelst du *alle* deine verschmutzenden Bauten in einer Stadt. Du musst nur gute Anbindungen für Dienstleistungen und Jobs aufbauen.

Wasserverschmutzung

Hohe Wasserverschmutzung kann Leistung deiner Wasserversorgung drastisch senken. Die Datenansicht **Wasserverschmutzung** hilft dir bei der Entscheidung, wo du keine Wassertürme und -pumpen bauen solltest. Diese Übersicht ermöglicht außerdem die Positionierung von Kläranlagen, mit denen du die Wasserverschmutzung dort senkst, wo sie hoch ist.

Müll

Wenn du keine Müllentsorgung aufbaust, bauen sich in deiner ganzen Stadt stinkende Müllberge auf. Komisch, aber dadurch sinkt anscheinend die Attraktivität dieser Viertel. Die Übersicht **Müll** zeigt dir, wo diese Berge die Höhe des Eiffelturms erreicht haben. Ruf die Müllmänner, Bürgermeister!

Strahlung

Genau, Strahlung. Erschreckend. Selbst der kleinste Ausschlag des Geigerzählers führt zum Stillstand der Entwicklung. Sims meiden Orte im Stil von Tschernobyl. In der Übersicht **Strahlung** siehst du, wo du die Ausweisung von Zonen unterlassen solltest. Wenn du natürlich erfolgreich dem Bau einer **Giftmülldeponie** oder einem miesen kleinen nuklearen GAU ausgewichen bist, brauchst du diese Karte gar nicht.



Beratermenü

Deine **Berater** geben dir Wissen, rechtzeitige Ratschläge und warnen dich bei bevorstehenden Ereignissen. Ihr Feedback ist unbezahlbar, da du durch sie weißt, wohin du deine Aufmerksamkeit lenken musst. Jeder **Berater** besitzt seine eigenen Ziele, deshalb bekommst du manchmal widersprüchliche Ratschläge. Das kann zu einigen schweren Entscheidungen führen, aber genau darum geht es doch beim Bürgermeisteramt, oder?

Wenn du dich entschlossen hast, auf der Stufe "Leicht" zu spielen, erscheinen deine Berater *immer*, wenn es Probleme gibt. Wenn du auf der Stufe "Schwierig" spielst, erscheinen nur in den ausweglosesten Situationen.



Stadtplaner

Der **Stadtplaner** gibt dir Tipps zum Bau deiner Stadt und Hilfestellung, wie du ein wirklich beliebter Bürgermeister wirst. Das ist auch der glückliche Kerl, der dir deine **Belohnungen** überreicht.



Finanzberaterin

Deine **Finanzberaterin** hält dich über deine Einnahmen und Ausgaben auf dem Laufenden. Sie wird stinksauer, wenn deine Stadtkasse ins Rote zu rutschen droht. Wenn das passiert, sagt sie dir, mit welchen **Geschäftsabschlüssen** du das Loch stopfen könntest.



Beauftragter für öffentliche Angelegenheiten

Dein **Beauftragter für öffentliche Angelegenheiten** liefert dir Informationen über Wasser, Energie und sanitäre Systeme. Er informiert dich außerdem, wenn du auf Kapazitätsprobleme zusteuerst und weist dich auf einen möglichen **Nachbarschaftshandel** hin.



Sicherheitsbeauftragter

Dein Sicherheitsbeauftragter hält dich mit Informationen über Kriminalität, Polizei- und Brandschutz sowie Katastrophen auf dem Laufenden.



Gesundheits- und Bildungsbeauftragte

Deine **Gesundheits- und Bildungsbeauftragte** bietet aktuelle Informationen zu den Themen Gesundheit und Bildungsnachfrage deiner Bürger.



Verkehrsbeauftragter

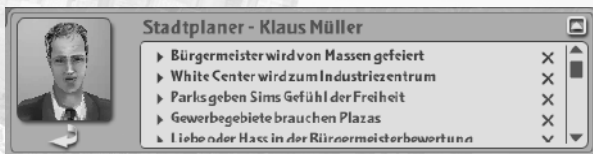
Dein **Verkehrsbeauftragter** gibt dir Details über dein Transportsystem.



Umweltberater

Dein Umweltberater hält dich auf dem Laufenden, was die Verschmutzung und die Nachfrage nach mehr Grünflächen angeht.

Überschriften im Beratermenü



Klicke auf einen Kopf von einem deiner **Berater** und du siehst eine Liste mit Überschriften von diesem Berater. Manchmal ist diese Liste seeeeeehr lang. **Berater** lieben ihre eigenen Ratschläge.

Vergrößere die Ansicht deiner Überschriften, indem du auf den Button **Vergrößern** klickst.

Um den Nachrichtenkörper einer Überschrift zu lesen, klickst du auf die Überschrift oder den Pfeil neben der Überschrift.

☒ Wenn du kein Interesse mehr an der Meldung hast, klickst du auf das „X“ neben der Überschrift, um sie zu löschen.

Wenn du dich um ein Problem nicht kümmerst, wirst du sicherlich bald wieder davon hören. Mecker, mecker, mecker.



Graphen

Im Gegensatz zu den **Stadtansichten** stellen dir **Graphen** Daten für die gesamte Stadt dar und zeigen dir zeitliche Trends. Als Bürgermeister interessiert dich die Situation in der Stadt vor fünf, zehn oder sogar 100 Jahren. Verfolge historische Trends, um zu sehen, ob sich die Anhebung der Finanzmittel für das Bildungssystem über die Jahre wirklich Einfluss auf das Bildungsniveau hatte. Graphen bieten dir eine gute Liste mit Histogrammen und Liniendiagrammen, die dir für verschiedene Kategorien sagen, wo deine Stadt war und wohin sie unterwegs ist.

Kriminalität:

Steigt oder sinkt deine Verbrechensrate? Benutze diesen Graphen, um festzustellen, in welche Richtung der Trend sich bewegt. Du kannst sowohl die Zahl der Verbrechen als auch die Zahl der Verhaftungen verfolgen.

Pendlerzeiten:

Schau dir an, wie sich die Länge der Pendlerzeiten deiner Sims mit der Zeit verändert hat.

Energie:

Der Graph verrät dir, wann der Energieverbrauch deiner Stadt deine Energiekapazität übersteigen könnte. Das ist praktisch, wenn du große Investitionen planst, zum Beispiel Kraftwerke. Du siehst sowohl den Verbrauch als auch die Kapazität.

Wasser:

Ähnlich wie bei der Energie, hilft dir der Graph **Wasser**, wenn du für Zeiten mit geringer Wassergewinnung vorausplanen möchtest.

Luftverschmutzung:

Setze den Graphen **Luftverschmutzung** ein, um zu sehen, ob deine Umweltpolitik greift und deine Sims ihre Lungen mit wirklich frischer Luft füllen können.

Jobs und Bevölkerung:

Der Graph **Jobs und Bevölkerung** zeigt dir die Zahl der Bürger und der Jobs für alle 12 Bewohnertypen. Stell sicher, dass du deinen Sims genug Jobs bietest und dass du die Gewerbe anlockst, die du möchtest.

Wasserverschmutzung:

Ist das Wasser kristallklar oder verwandelt es sich langsam in grünen Schleim?

Müll:

Wenn der Müll sich langsam auf deinen Straßen aufhäuft, dann zeigt dir der Graph **Müll** diesen Trend. Alles über Null zeigt, dass du ein Problem hast. Du solltest deinen Müll lieber in eine andere Stadt exportieren oder mehr Mülldeponien für dessen Lagerung ausweisen.

Bildung:

Werden deine Sims gelehrter oder weniger intelligent? Dieser Graph zeigt dir, ob deine Bildungspolitik funktioniert oder nicht.

Bildung nach Alter:

Dieses Histogramm zeigt dir den **Bildungsquotienten** deiner Bürger nach Altersgruppen. Setz dieses Werkzeug ein, um festzustellen, ob du dich zu sehr auf die Bildungssorgen einer Gruppe auf Kosten einer anderen konzentriert hast.

Bevölkerung nach Alter:

Herrschen in deiner Stadt die Jungen oder unterhältst du ein Altersheim? Dieses Histogramm zeigt dir, wie die Altersgruppen in dieser Stadt verteilt sind.

Lebenserwartung:

Wenn dein Gesundheitssystem zu Wünschen übrig lässt, dann ist das Lebensende deiner Sims leider greifbar nahe. Dieser Graph zeigt dir, ob deine Sims eher ein gesegnetes Alter erreichen oder ob deine Stadt weiterhin das Leben quasi aus ihnen herausaugt.

Durchschnittseinkommen der Anwohner:

Jeder will Geld machen und zwar viel. Der Graph **Durchschnittseinkommen der Anwohner** sagt dir, ob deine Sims in Saus und Braus oder Armut leben.

Städtische Erlöse vs. Ausgaben:

Schmeißt du mit dem Geld deiner Stadt nur so um dich oder zahlt sich dein Geiz aus? Schau dir den Graphen **Städtisches Einkommen vs. Ausgaben** an, um deine Einnahmen und Ausgaben miteinander zu vergleichen. Ganz allgemein solltest du die grüne Linie über der roten halten, Bürgermeister.

Gelder:

Bewegt sich deine Stadt auf den Bankrott zu? Der Graph **Gelder** sagt dir, wann du den letzten roten Heller aus deinem Stadtsäckel ausgegeben hast, wenn du so weiter machst.

WHI-Anforderungen:

Dieser Graph ist eine detaillierte Version der **WHI-Anzeige**. Tatsächlich ist dies der Graph, den du siehst, wenn du auf die **WHI-Anzeige** klickst. Dieser Balkengraph zeigt dir die Anforderungsstufen für alle 12 Bewohnertypen. Setz diesen Graph zusammen mit der **Attraktivitätsübersicht** ein, um genau festzustellen, wo du welche Zonen ausweisen solltest.

Bürgermeisterbewertung:

Überprüf diesen Graphen, um zu sehen, ob sich deine **Bürgermeisterbewertung** mit der Zeit verbessert hat.

Verkehrsaufkommen:

Verlässt du dich zu sehr auf das Auto, um deine Sims zur Arbeit zu bringen? Oder hast du ein gut genutztes öffentliches Verkehrswesen geschaffen? Der Graph **Verkehrsaufkommen** liefert dir das Verkehrsaufkommen einer Reihe von Transportmitteln.




Budgetmenü

Die Budgetverwaltung ist ein Bereich, den jeder Bürgermeister kennt und liebt. Die Verwaltung der Kassen deiner Stadt ist deine wichtigste Aufgabe als Bürgermeister. Kontrolliere deine Ausgaben, versichere dich angemessener Steuereinnahmen und achte IMMER auf das Endergebnis. Deine Stadt kann bis zu einem bestimmten Grad mit Schulden klarkommen, wenn das Loch so groß wird, dass es kein Entkommen mehr gibt, packen deine Sims zusammen und gehen zur nächsten grünen Wiese. Das Menü **Budget** zeigt dir, wie viel Geld du hast und wo es hinfließt. Setz es ein, um deine Einnahmen und Ausgaben zu ändern.

Budgetzusammenfassung

Monatli. Budget	
Momentaner Stand	841.313 \$
Monatli. Einnahmen	30.552 \$
Monatli. Ausgaben	47.100 \$
Saldo Monatsende	824.765 \$

Die **Budgetzusammenfassung** bietet dir einen kurzen Überblick über deine Einnahmen und Ausgaben.

 Klicke auf den Button Vergrößern, um einen genaueren Überblick zu bekommen.

Vergrößertes Budget



Die Übersicht **Vergrößertes Budget** zeigt dir eine komplette Auflistung nach Abteilungen, aus denen das Geld kommt und wie es ausgegeben wird.



Für noch genauere Informationen innerhalb der Abteilung oder um Budget-Änderungen in einer Abteilung vorzunehmen, klickst du auf einen der Buttons **Offene Details**.

In vielen der Abteilungsmenüs befinden sich Schieberegler, mit denen die Mittel verändert werden können.



Die weiße Gerade unterhalb der Schieberegler steht in jedem Fall für 100% Finanzmittel. Wird der Schieberegler ganz nach links geschoben, sinken die Mittel auf 0, wird der Regler rechts der weiten Linie geschoben, so steigen die Mittel auf über 100% und auf bis zu 120%. Was um alles in der Welt *will* denn das Polizeirevier von dir, Bürgermeister?



Weiter unten findest du eine Beschreibung jeder einzelnen Budgetabteilung. Klicke auf den Button **Offene Details**, um zuerst die Abteilung **Steuern** aufzufalten.

Steuern

Steuern			
Monatl. Einkommen Wohngebiete		Monatl. Schätzung	
Arms-Wohngebiet (H-8)	7.0 %	277.4	
Mittleres Wohngebiet (IV-50)	7.0 %	794.4	
Reiches Wohngebiet (IV-800)	7.0 %	425.4	
Zwischenergebnis			1.996.4
Monatl. Einkommen Gewerbegebiete		Monatl. Schätzung	
Einfache Dienstleistungsbetriebe (H-DL-8)	7.0 %	295.4	
Mittlere Dienstleistungsbetriebe (H-DL-80)	7.0 %	422.4	
Große Dienstleistungsbetriebe (H-DL-800)	7.0 %	65.4	
Mittlere Gewerbebetriebe (H-G-50)	7.0 %	320.4	
Reiche Gewerbebetriebe (H-G-800)	7.0 %	30.4	
Zwischenergebnis			932.4
Monatl. Einkommen Industriegebiete		Monatl. Schätzung	
Agroindustrie (I-A-G)	9.0 %	0.4	
Schwerindustrie (I-S-G)	7.0 %	0.4	
Herstellende Industrie (I-H-800)	7.0 %	0.4	
High-Tech-Industrie (I-HT-800)	7.0 %	0.4	
Zwischenergebnis			0.4
Annehmen		Abbrechen	

Du bist der Steuereintreiber. Wenn du in der Stadtruhe das Meeresrauschen hören kannst, ist eine Option, die Steuern zu erhöhen und so für eine Erhöhung der Einnahmen zu sorgen. Über das Fenster **Steuern** kannst du den Steuersatz für alle 12 Bewohnertypen regeln. Denk aber daran, dass eine Erhöhung der Steuern die Nachfrage nach diesem Typ senkt und deine Bürgermeisterbewertung nach unten drückt. Deine Sims werden irgendwann die Steuererhöhung verkraften und entscheiden, dass sie dich wieder mögen, aber die Nachfrage in diesem Bereich wird nachhaltig gesenkt. Selbst wenn du die Steuern wieder senkst, braucht die Nachfrage einige Zeit, bevor sie sich erholt. Du solltest vielleicht die Steuern nur dann erhöhen, wenn du in einem bestimmten Bereich eine höhere Nachfrage siehst als deine Stadt befriedigen kann.

Doch genug vom trüben Weltende. Deine Fähigkeit, Steuersätze zu verändern, kann als mächtiges Werkzeug eingesetzt werden, um die Art von Geschäften und Bewohnern zu beeinflussen, die in deine Stadt kommen. Wenn du reiche Snobs aus deiner Stadt fernhalten möchtest, dann erhöhe einfach die Steuern auf fette Katzen und weg sind sie. Wenn du Schmutzfinken wie schmutzige I-D und Schwerindustrie I-M aus deiner Stadt fernhalten möchtest, dann besteuere sie, dass ihnen Hören und Sehen vergeht. Die bleiben draußen.

Tipp: Lern, wie Steuern die Nachfrage kontrollieren. Wenn du Steuern erhöhst, dann schau zu, wie die Nachfrage für diesen Bereich sinkt. Steuern verringern? Nachfrage erhöhen. Als Bürgermeister kannst du Steuern für jeden Bewohnertyp festlegen, du kannst also die Art von Sims und Geschäften beeinflussen, die in deine Stadt ziehen. *Beeinflussen*, nicht steuern. Du brauchst immer noch ausgebildete Arbeiter, damit sich eine High-Tech-Industrie entwickeln kann. Eine Steuersenkung schafft Anreize, wenn es eine Nachfrage gibt, sie bewirkt aber keine Wunder.

Verordnungen

Verordnungen	
Monatl. Einnahmen	Monatl. Schätzung
<input checked="" type="checkbox"/> Glücksspiel-Legalisierung	100 \$
Zwischenergebnis: 100 \$	
Monatl. Ausgaben	
	Monatl. Schätzung
<input type="checkbox"/> Gemeinschafts-HLR-Trainingsprogramm	1.133 \$
<input type="checkbox"/> Wasserschutzprogramm	60 \$
<input type="checkbox"/> Papiermüll-Reduktionsprogramm	52 \$
<input type="checkbox"/> Freies Ärztezentrum-Programm	
<input type="checkbox"/> Rauchmelder-Programm	
<input type="checkbox"/> Nachbarschaftswache	
<input type="checkbox"/> Tourismus-Förderungsprogramm	
<input type="checkbox"/> Junioren-Sportprogramme	
<input type="checkbox"/> Energieparmaßnahme	
Zwischenergebnis: 1.245 \$	

Annehmen Abbrechen

Bürgermeister, die ihr Geschäft wirklich verstehen, benutzen häufig **Verordnungen**, um die Richtung der Stadtentwicklung zu beeinflussen. Diese kleinen politischen Spielchen bedeuten sowohl Vor- wie auch Nachteile, wenn sie in Kraft treten, setzt sie also weise ein. Wenn du also die **Glücksspiel-Legalisierung** verordnest, erhöhst du die Einnahmen deiner Stadt, gleichzeitig steigt aber auch häufig die Verbrechensrate.



Um weitere Informationen über die einzelnen Verordnungen und deren potenzielle Auswirkungen zu erhalten, klickst du auf den Button **Offene Details** neben dem Titel **Verordnungen**. Bestimmte **Verordnungen** werden zu unterschiedlichen Zeiten deiner Stadtentwicklung verfügbar, du solltest also immer wieder überprüfen, auf welche Gesetze du Zugriff hast.

Nachbarschaftshandel

Nachbarschaftshandel	
Monatl. Einnahmen	Monatl. Schätzung
Wasser	Verkaufsrate: 347 \$
Beton H3	18000\$/Max: 147 \$
Alu	Handel initiieren: 0 \$
Müll	Handel initiieren: 0 \$
Beton H3	Handel initiieren: 0 \$
Alu	Handel initiieren: 0 \$
Müll	Handel initiieren: 0 \$
Alu	Handel initiieren: 0 \$
Zwischenergebnis: 347 \$	
Monatl. Ausgaben	
	Monatl. Schätzung
Wasser	Kaufrate: 0 \$
Beton H3	Nicht verfügbar: 0 \$
Alu	Handel initiieren: 0 \$
Müll	Handel initiieren: 1.440 \$
Beton H3	1253: 1.093 \$
Alu	391: 147 \$
Zwischenergebnis: 1.440 \$	

Annehmen Abbrechen

Wenn du zwei Städte über Straßen, Leitungen oder Wasserrohre miteinander verbunden hast, kannst du eine Stadt auswählen, die Ressourcen an ihren Nachbarn verkauft. Die folgenden Anforderungen müssen erfüllt werden, bevor ein **Nachbarschaftshandel** zur Verfügung steht:

- Die verkaufende Stadt muss einen Überschuss dieser Ressource besitzen.
- Die kaufende Stadt muss nahe oder über der Kapazität dieser Ressource liegen, d. h. für diese Ressource muss eine eindeutige Nachfrage bestehen.
- Die kaufende Stadt muss genügend Mittel besitzen, um die Ressource fünf Jahre lang kaufen zu können.

Sind diese Bedingungen erfüllt, kannst du im Budgetmenü zum Bereich **Nachbarschaftshandel** gehen und mit dem Gefährte beginnen. Dein **Beauftragter für öffentliche Angelegenheiten** lässt dich wissen, wenn die Bedingungen für einen Handel stimmen.

Die Kosten eines **Nachbarschaftshandels** werden automatisch ermittelt und zwar auf Grundlage der Kosten für die verkaufende Stadt plus einer annehmbaren Gewinnspanne. Hört sich fair an, oder? Der ursprüngliche Handel gilt ein Jahr, wird aber automatisch erneuert, wenn die eigentlichen Bedingungen für den Handel zum Zeitpunkt der Verlängerung immer noch erfüllt werden.

Tipp: Schaffe deine Kraftwerke und Mülldeponien in benachbarte Städte, baue dann eine Verbindung auf, also eine Stromleitung für Energie und eine Straße für Mülldeponien, um einen Nachbarschaftshandel abzuschließen. Schau auch im Bereich **Städte verbinden** nach weiteren Informationen über Verbindungen. Wenn deine Stadt Energie lieber einkaufen als selbst produzieren möchte, kannst du einen **Nachbarschaftshandel** abschließen, der auf die Ansprüche deiner Stadt zugeschnitten ist. Dann zahlst du nur für die Ressourcen, die du wirklich brauchst.

Geschäftsabschlüsse

Geschäftsabschlüsse	
Monatl. Einnahmen	Monatl. Schätzung
Geschäftsabschluss	1.750 \$
Bundesgefängnis	250 \$
Casino	300 \$
Giftmülldeponie	400 \$
Raketentestplatz	450 \$
Militärstützpunkt	350 \$
Zwischenergebnis	
	1.750 \$
Annehmen	Abbrechen

Kommt deine Stadt durch Budgetprobleme ins Straucheln? Kein Problem, Bürgermeister. Du hast verschiedene **Geschäftsabschlüsse** zur Verfügung, die dir Einkommen bringen. Jeder Abschluss verschafft dir ein monatliches Einkommen in harter Münze, wenn deine Stadt eine der folgenden Einrichtungen aufnimmt:

Bundesgefängnis	\$250
Casino	\$300
Militärstützpunkt	\$350
Area 5.1	\$380
Giftmülldeponie	\$400
Raketentestplatz	\$450

Sind die Bedingungen für die Abschlüsse erfüllt, zum Beispiel taucht der Casino-Handel erst auf, wenn du eine Glücksspiel-Verordnung erlassen hast, dann erscheint ein neues Gebäude in deinem **Belohnungen-Katalog**. Der Bau des Gebäudes schließt den Handel ab und das Geld fängt an zu fließen. Wenn du nicht länger einen Ort für das entsprechende Geschäft bereitstellen musst, kannst du das Gebäude jederzeit (zu einem hohen Preis) abreißen.

Verkehr

Verkehr	
Monatl. Einnahmen	Monatl. Schätzung
Straßeninfrastruktur	0 \$
Busse	0 \$
Öffentliche Verkehrsmittel	205 \$
Fahrräder	205 \$
Zwischenergebnis	
	205 \$
Monatl. Ausgaben	Monatl. Schätzung
Straßen	0 \$
Playhubs	1.750 \$
Straßeninfrastruktur	1.331 \$
Straßen	5 \$
Landstraßen	763 \$
Autobahnen	205 \$
Autos	360 \$
Gebührenverkehr	0 \$
Öffentliche Verkehrsmittel	257 \$
Zwischenergebnis	
	3.140 \$
Annehmen	Abbrechen

Du hast wie irre Straßen gebaut? Ein solches Verkehrsnetz findet man sonst nirgends. Nur damit du es weißt: mit jedem Straßenstück und Teilnetz, das du baust, wird die monatliche Instandhaltungsrechnung auf deiner Ausgabenseite deines Budgets höher. **Autsch!** Über die Budgetdetails für den **Verkehr** kannst du die Finanzmittel einer Reihe von Kategorien anpassen. **Öffentliche Verkehrsmittel** umfassen Busse, U-Bahnen, Hochbahnen, Monorail, Passagier- und Frachtzüge sowie Fähren. Wenn du die Finanzmittel zu sehr beschneidest, verkommt vielleicht dein geliebtes Netzwerk und Züge fangen an, zu entgleisen, was wiederum die Verkehrsbedingungen negativ beeinflussen kann. Sieh dich um. Wenn du auf einmal von einer plötzlichen Seuche von Schlaglöchern geplagt wirst, solltest du die Mittel für die Straßeninstandhaltung erhöhen. Hast du das ganze wirklich runterkommen lassen, solltest du die Mittel sogar über 100% erhöhen, um die Reparaturkosten abzudecken. Das tut weh!

Öffentliche Sicherheit

Öffentliche Sicherheit

Monatl. Ausgaben	Monatl. Schätzung
Feuerwehr	1.494 \$
Polizei	1.296 \$
Strafvollzug	450 \$
Zwischenergebnis 3.240 \$	

Annehmen
Abbrechen

In das Budget der **öffentlichen Sicherheit** fallen die Unterhaltskosten für **Polizeireviere**, **Feuerwachen** und **Gefängnisse**. Wenn du die Mittel auf Abteilungsebene senkst, verringerst du die Budgets für alle Polizeireviere, Feuerwachen und Gefängnisse in der Stadt. Du wirst feststellen, dass deine Polizisten weniger Übeltäter fangen, dass deine Feuerwehrleute mit der Situation nicht ganz klar kommen und mehr Gefängnisinsassen entkommen. Senk diese Budgets nur unter extremen Umständen. Du möchtest diese Institutionen der öffentlichen Sicherheit wirklich in Topform sehen.

Du kannst die Mittel für Polizeireviere und Feuerwachen auch für jede einzelne Station ändern. Wenn du der Meinung bist, dass ein Stadtviertel ohne den besten Polizeischutz auskommt, dann kannst du die Mittel dieser einen Station senken.



Klicke auf den Button **Offene Details** für das Polizeirevier. Dadurch öffnest du eine Liste aller Polizeireviere in deiner Stadt mit Schiebereglern für die Mittel jedes einzelnen Reviers. Du kannst die Finanzmittel eines einzelnen Reviers verändern, indem du das **Fragen-Werkzeug** auf diese Station anwendest und dann den Schieberegler für die Mittel in der **Dialogabfrage** des Gebäudes änderst.

Gesundheit und Bildung

Gesundheit und Bildung

Monatl. Ausgaben	Monatl. Schätzung
Gesundheit	6.127 \$
<i>Arztzentrum</i>	1.550 \$
<i>Großes Arztzentrum</i>	4.448 \$
<i>Epidemie- / Forschungszentrum</i>	129 \$
Bildung	6.368 \$
<i>Grundschule</i>	1.891 \$
<i>Südliche Hochschule</i>	698 \$
<i>Südliches Museum</i>	627 \$
<i>Universität</i>	1.041 \$
Zwischenergebnis 16.849 \$	

Annehmen
Abbrechen

Du kannst das Budgetfenster **Gesundheit und Bildung** benutzen, um die Finanzmittel für deine **Schulen**, **Ärztzentren** und **Krankenhäuser** zu verändern. Die Kapazitäten deiner Bildungs- und Gesundheitseinrichtungen werden je nach Größe deiner Stadt, der Dichte der Bevölkerung im Einzugsbereich der Einrichtung bzw. den wechselnden demografischen Werten im Viertel in unterschiedlichem Maße genutzt. Du sparst Geld, indem du die Einrichtungen entsprechend ihrer tatsächlichen Bedürfnisse finanzierst. Veränderst du den Balken neben Gesundheit bzw. Bildung, änderst du die Finanzmittel für Ärzte und Lehrer in allen Gesundheits- und Schuleinrichtungen. Du kannst auch die Finanzmittel für die Krankenwagen und Busse in

deinem System ändern. Wenn du die Finanzmittel für Lehrer bzw. Ärzte senkst, verringerst du auch die Zahl von Schülern und Patienten, um die sie sich kümmern können. Wenn du die Mittel für Busse und Krankenwagen änderst, verkleinerst bzw. vergrößerst du den Einzugsbereich von Schulen und Gesundheitszentren. Im Budgetfenster **Gesundheit und Bildung** kannst du die Finanzmittel für deine Bildungsabteilung stadtweit ändern.



Klicke auf den Button **Offene Details** für **Bildung**, um eine Liste aller Bildungseinrichtungen in deiner Stadt anzuzeigen.

Bildungs-Budget				
Gebäude	Finanzierung	Schulbuch-Budget	Registriert	Monat. Schätzung
Grundschule		80.000 €	1.000	1.000 €
Gesamthochschule		250.000 €	2.000	2.000 €
Technische Hochschule		320.000 €	2.000	2.000 €
Universität		210.000 €	2.000	2.000 €
Gesamthochschule		300.000 €	2.000	2.000 €
Technische Hochschule		870.000 €	600	600 €
Gesamthochschule		180.000 €	200	200 €
Gesamthochschule		150.000 €	100	100 €
Gesamthochschule		70.000 €	200	200 €
Zwischenergebnis				8.540 €
Annehmen		Abbrechen		

Dadurch kannst du die Finanzmittel für jede Einrichtung individuell anpassen. Wenn du auf den Namen einer Schule klickst, verändert sich die Kameraperspektive auf die Position der entsprechenden Schule.

Im Budgetfenster für das Gesundheitsamt passt du die Mittel für die Zahl von Ärzten und die Zahl der Krankenwagen an.



Klicke auf den Button **Offene Details** für **Gesundheit**, um eine Liste aller Gesundheitseinrichtungen in deiner Stadt anzuzeigen. Du kannst die Mittel für jede Einrichtung entsprechend der Bedürfnisse jedes Viertels anpassen.

Du kannst für **Gesundheits- und Bildungs-**Einrichtungen die örtlichen Mittel anpassen, indem du über das **Fragen-Werkzeug** dessen **Dialogabfrage** öffnest.

Öffentliche Angelegenheiten

Öff. Angelegenheiten	
Monatl. Ausgaben	Monatl. Schätzung
Reinigung	797 \$
Wartung	0 \$
Müllabfuhr	797 \$
Mülldeponie	0 \$
Energie	6.855 \$
Energieproduktion	0 \$
Atomkraftwerk	1 2.407 \$
Solkraftwerk	4 3.230 \$
Müllkraftwerk	1 799 \$
Zwischenergebnis 16.765 \$	
Annehmen Abbrechen	

Das Budget für das **Amt für öffentliche Angelegenheiten** enthält die Ausgaben **Energie, Wasser und Reinigung**. Du kannst die gesamten Finanzmittel für jede dieser Abteilungen anpassen, sei aber vorgewarnt: Ist die Kapazität des Amtes für öffentliche Angelegenheiten erst einmal erreicht, verschlechtert sie sich wesentlich schneller. Öffentliche Gebäude besitzen nur eine begrenzte Haltbarkeit.

Im Bereich **Energie** kann das Budget für jedes einzelne Kraftwerk verändert werden.



Klicke auf den Button **Offene Details** für **Energie**, um eine Liste aller Energieerzeuger in deiner Stadt anzuzeigen. Die Finanzmittel für **Wasser- und Reinigungssysteme** können nur für die gesamte Stadt geregelt werden.

Energie-Budget		
Ordnung	Finanzierung	Kapazität / Monat. Schätzung
Kohle	<input type="checkbox"/>	11923784 208 \$
Kohle	<input type="checkbox"/>	27473257 807 \$
Kohle	<input type="checkbox"/>	0 800 \$
Kohle	<input type="checkbox"/>	27473257 810 \$
Kohle	<input type="checkbox"/>	27473257 807 \$
Kohle	<input type="checkbox"/>	27473257 807 \$
Kohle	<input type="checkbox"/>	888210508 2408 \$
Kohle	<input type="checkbox"/>	2941355 215 \$
Zwischenergebnis		6.885

Du kannst die Mittel für diese Einrichtungen sowohl hier als auch in deren **Dialogabfrage** einstellen.

Stadtverschönerung

Stadtverschönerung		
Monatl. Ausgaben		Monatl. Schätzung
Wehrzeichen	<input type="text" value="100"/>	440 \$
Großer Bogen	<input type="text" value="100"/>	180 \$
U.S.-Capitol	<input type="text" value="100"/>	260 \$
Parks und Erholung	<input type="text" value="100"/>	200 \$
Sportballfeld	2	70 \$
Fußballfeld	2	70 \$
Große Grünfläche	1	25 \$
Große Plaza	1	35 \$
Zwischenergebnis		640 \$

In die Kategorie **Stadtverschönerung** fallen sowohl **Wahrzeichen** als auch **Parks**. Wenn du die Finanzmittel dieser Ämter kürzt, leidet das Erscheinungsbild der Wahrzeichen und Parks in deiner Stadt und sie verlieren ihren positiven Effekt. Du kannst das alles schnell wieder in Ordnung bringen, indem du die Mittel auf 100% zurücksetzt.

Regierungsbudget

Regierung		
Monatl. Ausgaben		Monatl. Schätzung
Gebäudeunterhalt	<input type="text" value="100"/>	1.186 \$
Bürgermeistervilla	<input type="text" value="100"/>	8 \$
Gerechtigkeitsgebäude	<input type="text" value="100"/>	225 \$
Büro der Bürokratie	<input type="text" value="100"/>	240 \$
Tagungszentrum	<input type="text" value="100"/>	165 \$
Wunderbare Bürgermeisterstatue	<input type="text" value="100"/>	113 \$
Prunkende Bürgermeisterstatue	<input type="text" value="100"/>	225 \$
Rathaus	<input type="text" value="100"/>	210 \$
Zwischenergebnis		1.186 \$

Viele der **Belohnungsgebäude**, die du dir verdienen kannst, besitzen monatliche Unterhaltungskosten. Diese Kosten werden im Budgetmenü **Regierung** aufgeführt. Bevor du jetzt anfängst zu murren, Bürgermeister, solltest du nicht vergessen, dass diese Gebäude die Attraktivität und auch die Bürgermeisterbewertung in dem Gebiet erhöhen, in dem sie stehen. Wenn du deren Mittel zusammenstreichst, verlierst du auch deren positive Auswirkungen.

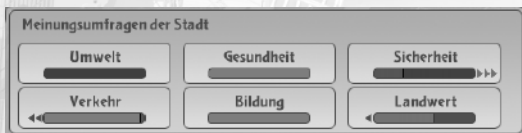
Darlehen aufnehmen

Darlehen			
Momentane Darlehen			
Verbleibende Zeit	Insgesamt	Höhe der Schulden	Zahlung
10J/M	200.000 \$	200.000 \$	2.479 \$
10J/M	110.000 \$	110.000 \$	1.363 \$
Zwischenergebnis			3.842 \$
Kredit	310.000 \$		
Kreditlimit	2.000.000 \$		
Neues Darlehen aufnehmen			
Höhe	Zeit	Monatliche Zahlung	
5.000 \$ <input type="text" value="20"/>	10J/M	61 \$	

Wenn du nur ein paar Simoleons in deine Finger kriegen könntest, dann könntest du das Ruder für die Stadt noch herumreißen. Nun, Bürgermeister, es gibt da eine Möglichkeit. Du kannst immer ein Darlehen aufnehmen. Es stehen Darlehen bis zu \$200.000 zur Verfügung, außerdem können Bürgermeister bis zu 10 Darlehen aufnehmen. Doch Geld gibt es niemals umsonst. Die Zinsen für diese Darlehen betragen 8,5% und du musst das Darlehen plus Zinsen in den nächsten zehn Jahren in monatlichen Raten zurückzahlen. Wenn du also nicht gerade eine wirkliche Haushaltskrise hast, sind Darlehen keine wirkliche Option. Sicherlich ist es keine gute Idee, ein Darlehen aufzunehmen, um den Louvre direkt neben der Bürgermeistervilla zu bauen. Aber eine Versuchung.



Meinungsumfragen der Stadt



Meinungsumfragen sind eine einfache Möglichkeit, schnell herauszufinden, was in der Stadt so vor sich geht. Diese Umfragen geben dir Feedback über die Stadtentwicklung in sechs Kategorien. Grüne Leisten zeigen dir, wie positiv die Meinung in bestimmten Gebieten ist. Rote Leisten zeigen an, dass die Situation schlecht ist und auch wie schlecht. Die Pfeile auf beiden Seiten der Leisten zeigen dir, ob die Situation besser oder schlimmer wird.

Umwelt

Diese Leiste spiegelt die gesamte Umweltverschmutzung in deiner Stadt wider. Um die Situation zu verbessern, musst du Luft-, Wasser- und Strahlungsverschmutzung verringern, indem du Dreckschleudern wie Schwerindustrie, Bauernhöfe und Giftmülldeponien abbaust. Stelle außerdem sicher, dass deine Einrichtungen für die Entsorgung des Abfalls ausreichen, den deine geliebten Bürger produzieren.

Gesundheit

Hier findest du eine Gesamtbewertung für Qualität und Abdeckung des Gesundheitssystems in deiner Stadt. Um die Bewertung nach oben zu lenken, musst du Krankenhäuser und Ärztezentren in allen deinen Wohngebieten bauen und sicherstellen, dass sie ausreichende Mittel erhalten, um die Bedürfnisse deiner Sims zu befriedigen.

Sicherheit

Verschaffe dir einen schnellen Überblick wie gut deine Polizeireviere und Feuerwachen deine Stadt schützen. Möchtest du die Umgebung für deine Sims sicherer machen? Baue Polizeireviere und Feuerwachen in allen deinen Zonen und stelle sicher, dass sie ausreichend Knete bekommen.

Verkehr

Hier siehst du die durchschnittliche Straßenverstopfung in deiner Stadt. Hat es dein Verkehrsnetz mal wirklich erwischt, solltest du verstopfte Straßen und Landstraßen durch Verkehrsnetze mit höherer Kapazität ersetzen. Du kannst die Situation auch durch den Bau eines öffentlichen Verkehrsnetzes entspannen und den Bau von vielen Alternativrouten für deine pendelnden Sims vorantreiben.

Bildung

Wie gut dienen deine Schulen und Bildungseinrichtungen deinen Sims? Um die Vorliebe für Cafés einzuschränken, solltest du Schulen, Büchereien und Museen in deinen Wohngebieten bauen. Wie immer solltest du nach dem Bau dieser Einrichtungen sicherstellen, dass sie genug Mittel erhalten, um deine Sims zufrieden zu stellen. Wenn du es schaffst, diese Meinungsumfrage im grünen Bereich zu halten, erhöht sich auch bald der Bildungsquotient

deiner Sims.

Landwert

Diese Umfrage gibt dir einen Eindruck über den durchschnittlichen Landwert in deiner Stadt. Um den Landwert zu erhöhen, musst du Parks, Schulen, Krankenhäuser und andere Annehmlichkeiten in deinen Wohngebieten bauen.

Nachrichtenfenster

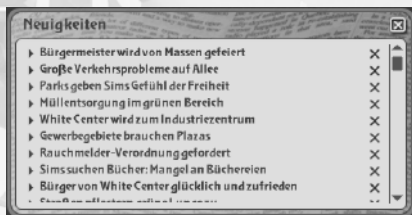
Bürgermeister wird von Massen gefeiert
Große Verkehrsprobleme auf Allee

Jeder gute Bürgermeister hält sich auf dem Laufenden, was örtliche Nachrichten und Ereignisse angeht. Um zu sehen, wie deine Verwaltung in der Stadt dargestellt wird, musst du auf das **Nachrichtenfenster** achten. Hier siehst du immer die beiden wichtigsten Nachrichten. Die Nachrichten wechseln, wenn sich die Bedingungen ändern. Nachrichtenmeldungen

können von deinen **Beratern** oder deinen **Meine Sims** kommen.

Wenn du eine vollständige Liste dieser Meldungen haben möchtest, musst du auf den Button **Öffnet das Nachrichtenfenster** klicken.

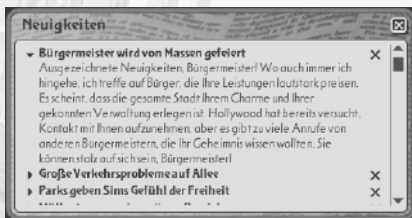
Dadurch öffnest du das **Nachrichten-Fenster**.



Meldungen auffalten

Um die gesamte Nachricht einer Überschrift zu lesen, klickst du auf die Überschrift oder den **X** Pfeil neben der Überschrift.

Wenn du kein Interesse mehr an der Meldung hast, klickst du auf das X neben der Überschrift, um sie zu löschen.



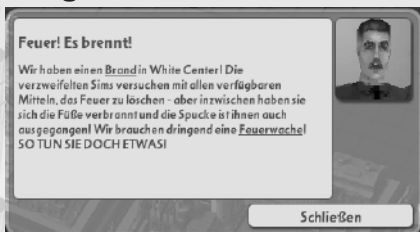
Manchmal enthalten diese Meldungen Hyperlinks, auf die du klicken kannst, um dich zu dem notwendigen Stadtwerkzeug oder dem Ort in der Stadt zu bringen, die für diese Meldung relevant ist. Hyperlinks sind blaue und unterstrichene Text innerhalb des Meldungskörpers.

Große Verkehrsprobleme auf Allee
Die Autos stehen Straßensänge an Straßensänge. Bürgermeister! Auf dieser Allee ist die Lage besonders ernst. Zur Hauptverkehrszeit geht hier gar nichts mehr, fast wie auf einem Parkplatz. Vielleicht sollten Sie mit den Autobahnstraßen überlegen? Wie wäre es, wenn wir eine Schnellstraßenstraße als Ausweichstraße anlegen? Oder was halten Sie von einer Autobahn, die die kleineren Straßen entlastet? Bei beiden handelt es sich um beachtliche Investitionen und Sie müssen jeweils für die richtigen Auswirkungen sorgen, indem Sie zum Beispiel Transitsysteme oder Aufschichten bauen, damit die neuen

Meldungen schließen

× Wenn du Meldung durchgelesen hast, kannst du sie löschen, indem du auf das „X“ neben der Überschrift klickst.

Dringende Meldungen



Keine Sorge, Bürgermeister, du wirst schon keine *wirklich* wichtigen Meldungen verpassen. Ein Fenster mit einer dringenden Meldung öffnet sich, wenn deine sofortige Aufmerksamkeit erforderlich ist. Wenn du im Spielmodus „Leicht“ spielst, öffnen sich auch Fenster mit wichtigen aber nicht so dringenden Meldungen. Kein Interesse an proaktiven Beratern? Willst du das lieber alleine durchziehen? Du kannst dringende Meldungen im Menü **Spieloptionen** ausschalten.

Meine Sims-Modus



Wie ist das *wirkliche* Leben in deiner Stadt? Hast du ein wohlhabendes Produktionszentrum erschaffen, in dem deine Sims zufrieden ihrem Tagewerk nachgehen? Oder gehen deine Sims ängstlich zur Bushaltestelle, weil deine Haushaltsprobleme dich gezwungen haben, deine Ausgaben für die öffentliche Sicherheit zu kürzen? Das kannst du herausfinden, Bürgermeister. Im **Mein Sim**-Modus kannst du Sims aus *Die Sims* importieren und deren Leben steuern, den Gedanken *jedes* Sims auf der Straße lauschen und, als ultimative Demonstration von proaktivem Bürgermeistertum kannst du **DU fährst** einsetzen, um die Kontrolle über Fahrzeuge in deiner Stadt zu übernehmen und Verbrechen zu bekämpfen bzw. Probleme zu lösen.



Mikrofon-Werkzeug

Möchtest du die Gedanken des „Sims von der Straße“ wissen? Klicke auf das **Mikrofon-Werkzeug** und dann auf den Sim in deiner Stadt, dessen Gedanken über deine Arbeit du gerne hören möchtest. Die Meinung der Bürger über örtliche Bedingungen und Verkehrsnetze werden in Form von Symbolen angezeigt.



DU fährst

Du willst nicht am Schreibtisch versauern? Dann zieh deine Fahrerhandschuhe an! Es ist an der Zeit, nach draußen zu gehen und das Leben auf der Straße kennen zu lernen. Du bist nicht länger nur zum Zuschauen verdammt, du bist jetzt Teil des Ergebnisses, Bürgermeister. Setz **DU fährst** ein, um in verdienten Fahrzeugen entspannt durch die Stadt zu fahren. Doch damit noch nicht genug. **DU fährst** bietet eine Reihe von Missionen, bei denen du Verbrechen bekämpfen oder sogar das Verbrechen *ermutigen* kannst, je nachdem was für eine Art von Bürgermeister du bist.

Du wirst dringend gebraucht, Bürgermeister! Endlich wurde ein Spenderherz gefunden und es liegt an *dir*, die kleine Jenny aufzusammeln und sie in ihr Krankenhaus zu bringen, und zwar schnell! Vielleicht liegt es auch in deiner angeborenen Bösartigkeit, ahnungslose Passagiere auf ihre letzte Fährfahrt ihrer kleinen Sim-Leben zu nehmen. Kommst du eher nach dem roten Baron? Einige Felder benötigen dringend Schädlingsbekämpfungsmittel und du bist genau der richtige Pilot für diese Arbeit. Erfolgreich abgeschlossene Missionen, egal ob für Wohl oder Übel der Stadt, bringen dir Belohnungen und deiner Stadt entweder Prestige für den Bürgermeister oder aber bare Münze.

Missionen

Es gibt für die verschiedenen **Du fährst**-Fahrzeuge mehr als 80 Missionen. In der **Missionsliste** findest du eine Auflistung der Missionen und was du tun musst, um jede Mission beginnen zu können. Es gibt für jede Fahrzeugart (Auto, Panzer, Boot, Flugzeug, Zug) eine Trainingsmission. Mithilfe der Trainingsmissionen wirst du vertraut mit der Steuerung jedes Fahrzeugs und wirst in das Missionsspiel eingeführt. Über **ESC** kannst du eine **Mission** jederzeit abbrechen.

Der erfolgreiche Abschluss von guten **Missionen** verbessert deine **Bürgermeisterbewertung** und bringt dir vielleicht ein neues **Belohnungsgebäude**. Diese Gebäude geben dir häufig Zugriff auf neue Fahrzeuge. Um zu sehen, welche Missionen welche Belohnungen bringen, solltest du dir die **Missionsliste** in diesem Handbuch anschauen. Belohnungen für gute **Missionen** helfen dir beim Bau einer blühenden Stadt. Der erfolgreiche Abschluss von bösen **Missionen** bringt dir Geld, deine Stadt könnte aber im Chaos versinken und deine örtliche **Bürgermeisterbewertung** sinkt in den Keller.

Auswahl einer Mission

Es gibt für zwei Arten, wie du **Du fährst**-Missionen auswählen kannst: du klickst auf eine **Missionsanzeige** oder du wählst ein Fahrzeug aus einem der Menüs **Verdiente Fahrzeuge** aus.



Missionsanzeige

Missionsanzeigen folgen Fahrzeugen durch die Stadt, die bereit sind für eine Mission. Wenn du auf eine **Missionsanzeige** klickst, öffnet sich das **Missionsfenster**.

Missionsanzeigen EIN/AUS

Keine Lust mehr, dass die **Missionsanzeigen** deine **Stadtansicht** überfüllen? Setz dieses Werkzeug ein, um sie auszuschalten. Du kannst sie jederzeit wieder einschalten. Du kannst über die Menüs **Verdiente Fahrzeuge** immer zu den **Missionen** gelangen, egal ob die **Missionsanzeigen** aktiviert sind.

Verdiente-Fahrzeuge-Menüs



Verdiente Fahrzeuge



Verdiente Wasserfahrzeuge



Verdiente Fluggeräte

In **DU fährst** kannst du vielfältige Fahrerlebnisse sammeln und du findest sie alle im Menü **Verdiente Fahrzeuge** unter **DU fährst** im **Mein-Sim-Modus**. Klicke auf **Verdiente Fahrzeuge**, um eine Liste mit allen Landfahrzeugen zu öffnen. Klicke auf **Verdiente Wasserfahrzeuge**, um, welch Überraschung, alle Wasserfahrzeuge zu sehen und klicke dann auf **Verdiente Fluggeräte**, um alles zu sehen, was du fliegen kannst. Klicke auf ein verfügbares Fahrzeug im Menü und nimm es für eine **freie Fahrt**, mit der du durch deine Stadt fahren, schwimmen oder fliegen kannst. Grau hinterlegte Fahrzeuge sind gesperrt und können nicht ausgewählt werden. Um herauszufinden, wie du diese Fahrzeuge freischalten kannst, musst du den Mauszeiger über das Fahrzeug im Menü halten. Der **Tooltip** sagt dir dann, welches Gebäude dafür notwendig ist. Ist ein Fahrzeug im Menü gelb umrahmt, steht dafür eine **Mission** zur Verfügung. Klicke auf das umrahmte Fahrzeug, um eine **Mission** auszuwählen.

Tipp: Du brauchst bestimmte Gebäude, um Fahrzeuge für den Einsatz bei **Du fährst** freizuschalten? Hast du den Militärhubschrauber im Auge? Schau dir den **Tooltip** an, um herauszufinden, welche Einrichtung du in deiner Stadt brauchst, um ihn zu bekommen. Du hast das Gebäude schon in deiner Stadt, bekommst das Fahrzeug aber immer noch nicht? Wenn du mit einer Stadt aus einer vorherigen Version von *SimCity4* spielst, musst du das erforderliche Gebäude erneut bauen. Sorry, aber **DU fährst** erkennt vorherige Inkarnationen des Gebäudes in deiner Stadt leider nicht.

Missionsfenster



In diesem Fenster findest du eine Beschreibung der **Missions**-Ziele und siehst auch die Belohnungen, solltest du erfolgreich sein. Die meisten Fahrzeuge können für gute und böse Missionen eingesetzt werden. Um die dunklere (oder hellere) Seite einer **Mission** zu sehen, musst du im Fenster **Mission** auf **Was ist die Alternative** klicken. Du kannst eine **Mission** annehmen, Bürgermeister, oder dieses besondere Fahrzeug benutzen, um eine **freie Fahrt** durch die Stadt zu machen und dein Reich in Augenschein zu nehmen.

Wenn du die **Mission** annimmst, findest du dich vielleicht in einer heißen Verfolgungsjagd mit Dieben wieder oder führst die Anweisungen eines bösen Genies aus, indem du die „unbeabsichtigte“ Verschüttung von giftigem grünem Schleim in die Wege leitest.

Fahrmenü



Wenn du in den Modus **DU fährst** gewechselt bist (**Freie Fahrt** oder durch Annahme einer **Mission**) erscheint ein grüner Rahmen um deinen Bildschirm. Das **Fahrmenü** erscheint unten

in der Mitte deines Bildschirms. Jedes Fahrzeug besitzt ein anderes **Fahrmenü**. Hier findest du über verschiedene Anzeigen und Karten wertvolle Informationen. Wenn du nicht genau weißt, wofür eine Anzeige steht, dann leg deinen Mauszeiger kurz darüber und dein **Tooltip** erscheint mit der Erklärung.

- Willst du bei der Fahrt mehr vom Bildschirm sehen? Du kannst das Fahrmenü verkleinern, indem du auf den Button „**Minimieren**“ unten links vom Menü klickst.

Statusfenster



Ob du dich nun für die **Freie Fahrt** entscheidest oder dich an einer **Mission** versuchst solange deine Hände am Lenkrad sind, siehst du in der oberen rechten Ecke des Bildschirms das **Statusfenster**. Im **Statusfenster** siehst du die Steuertasten für jedes der Fahrzeuge. Eine vollständige Liste der Steuertasten findest du im Abschnitt **Tastaturkürzel** in diesem Handbuch. Finde heraus, wie man Autos schneller fährt, Hubschrauber abheben lässt und sogar Raketen abfeuert. Die meisten Fahrzeuge sind mit Spezialsteuerungen ausgestattet, etwa um die Sirene des Streifenwagens einzuschalten oder den Scheinwerfer am Hubschrauber zu bewegen. Hast du erst einmal die Tasten gelernt, kannst du das **Statusfenster** minimieren.

Bist du so begeistert vom Fahren, dass du das Ziel deiner **Mission** vergessen hast? Schau auf das **Statusfenster** in der oberen rechten Ecke deines Bildschirms. Hier findest du eine kurze Zusammenfassung dessen, was du tun musst. Wenn du eine **Mission** spielst, zeigt das Fenster eine kurze Beschreibung der **Mission**. Ansonsten zeigt es **Freie Fahrt** an.

Bei vielen **Missionen** ist die Zeit wichtig. Das **Statusfenster** besitzt auch eine Zeitanzeige, an der du sehen kannst, wie viel Zeit dir noch bleibt. Hast du ein effizientes Verkehrsnetz aufgebaut? Ich hoffe, du kommst in keinen Stau, während du zu einem Feuer eilst.

Missionsziele



Bei vielen **Missionen** musst du ein **Ziel** (oder eine Reihe von Zielen) erreichen. Manchmal bewegt sich das Ziel, etwa ein flüchtiger Autodieb. Manchmal musst du das **Ziel** zerstören, was häufig der Fall ist, wenn du einen Panzer fährst. **Ziele** werden in deiner **Stadt-Ansicht** mit einem Fadenkreuz gekennzeichnet. Hoffentlich helfen dir diese Anzeigen dabei, nicht von der Strecke abzukommen, während du wie ein Wahnsinniger durch die Straßen deiner Stadt jagst.

Freie Fahrt

Freie Fahrt ist jederzeit für freigeschaltete Fahrzeuge verfügbar. Wähle **Freie Fahrt**, um ohne Zielsetzung oder Zeitlimit in deiner Stadt herumzufahren. Möchtest du dir nur ein wenig die Stadt ansehen? Dreh eine Runde! Du kannst DU fährst jederzeit abbrechen, indem du die **ESC**-Taste drückst.

Missionsliste

Hier findest du eine Auflistung der Fahrzeuge, ihrer **Missionsziele** und Belohnungen.

FAHRZEUG	MISSIONSNAME	MISSIONS-AUSLÖSER	FREIGESCHALTETE BELOHNUNGS GEBÄUDE
Landfahrzeuge			
Jedes Landfahrzeug für DU fährst	Straßenfahrzeug-Trainingsmission	Straßenfahrzeug-Trainingsmission noch nicht abgeschlossen und Wohngebiet > 0	Die Erfüllung dieser Mission ist die Voraussetzung für alle anderen Missionen mit Landfahrzeugen
Streifenwagen	Auf der Spur	Polizeirevier > 0 und Gewerbegebiet > 100 und Wohngebiet > 50	Erfülle die vier "guten" Polizeimissionen, um das Luxus-Polizeirevier freizuschalten
Streifenwagen	Berichte über Störungen	Polizeirevier > 0 und Wohngebiet > 50	Erfülle die vier "guten" Polizeimissionen, um das Luxus-Polizeirevier freizuschalten
Streifenwagen	Fang die Räuber	Polizeirevier > 0 und Gewerbegebiet > 50	Erfülle die vier "guten" Polizeimissionen, um das Luxus-Polizeirevier freizuschalten
Streifenwagen	Testfahrt	Polizeirevier > 0 und CS\$ > 100	
Polizeiwagen	Der Gangstercop	Luxus-Polizeirevier > 0 und CS\$ > 100	
Streifenwagen	Schnapp den Autodieb	Polizeirevier > 0	Erfülle die vier "guten" Polizeiwagen-Missionen, um das Luxus-Polizeirevier freizuschalten
Gestohlenes Auto	Flucht im gestohlenen Auto	Polizeirevier > 0 und Gewerbegebiet > 50	
Fluchtwagen	Flucht mit der Beute	Luxus-Polizeirevier > 0 und Gewerbegebiet > 50	
Feuerwehrauto	Feuer!	Feuerwache > 0	Erfülle diese Mission drei Mal, um die Feuerwehr-Landebahn freizuschalten.
Feuerwehrauto	Spritz die Katzen nass	Feuerwache > 0 und Wohngebiet > 500	
Feuerwehrauto	Hilf den Katzen	Feuerwache > 0 und Wohngebiet > 500	
Schulbus	Der kleine Raimund Speck muss zur Schule	Grundschule > 0 und Wohngebiet > 50	Privatschule
Schulbus	Studieren für Profit	Grundschule > 1 und Weiterführende Schule > 0 und Gewerbegebiet > 50	Atomkraftwerk

Müllwagen	Onkel Vinnie bittet um Gefallen	Polizeirevier > 0 und Gewerbegebiet > 0 und Mülldeponiekapazität > 0	Bundesgefängnis
Müllwagen	Besondere Müllladung	Polizeirevier > 0 und Gewerbegebiet > 0 und Mülldeponiekapazität > 0	Giftmülldeponie
Ambulanz	Ausgerutscht auf Lama-Mist	Krankenhaus > 0 und Gewerbegebiet > 50	Epidemien-Forschungszentrum
Ambulanz	Verdächtiger Ambulanzfahrer	Krankenhaus > 0 und Gewerbegebiet § > 50 und Gewerbebüro §§ > 50	Gerichtsgebäude
Bürgermeister-Limo	Du kannst sie mit Geld bewerfen	Bürgermeistervilla > 0 und Gewerbegebiet > 50	Rathaus
Bürgermeister-Limo	Zocker in der Stadt	Bürgermeistervilla > 0	Casino
Bürgermeister-Limo	<<Name des Bürgermeisters>> besucht Wahrzeichen	Wahrzeichen > 0 und Bürgermeistervilla > 0	
Bürgermeister-Limo	<<Name des Bürgermeisters>> schneidet Band durch	Gewerbegebiet > 200 und Bürgermeistervilla > 0	
Städtischer Bus	Kranker Busfahrer	Bushaltestelle > 3	Tagungszentrum
Städtischer Bus	Dr. Wu klaut Bus	Bushaltestelle > 1 und Wohngebiet > 50	
Militärtruck	Startzeit	Raketentestplatz > 0 und Militärstützpunkt > 0	
Militärtruck	Sprengkopf stehlen	Militärstützpunkt > 0 und Luxus-Polizeirevier	
Panzer	Panzer-Trainingsmission	Panzer-Trainingsmission noch nicht abgeschlossen und Wohngebiet > 0 und Militärstützpunkt > 0	Die Erfüllung dieser Mission ist die Voraussetzung für alle anderen Panzer-Missionen
Panzer	Neue Rakete im Test	Militärstützpunkt > 0	Raketentestplatz
Panzer	Panzer-Spritztour	Luxus-Polizeirevier > 0 und Militärstützpunkt > 0	
Panzer	Eine Lektion für die Streikenden	Militärstützpunkt > 0 und Gewerbegebiet > 0	
Panzer	Dr. Wu bekommt Panzer	Polizeirevier > 0 und Wohngebiet > 50 und Bürgermeistervilla > 0 und Militärstützpunkt > 0	Filmstudio
Leichenwagen	Auf den Friedhof mit ihm	Friedhof > 0 und Wohngebiet > 50	Gebetshaus

Leichenwagen	Simlent-Orange	Friedhof > 0 und Gewerbegebiet > 50	Militärstützpunkt
Taxi	Wissenschaftler ist spät dran	Kleine Landebahn > 0 und Wohngebiet > 50	Opernhaus
Taxi	Verrücktes Taxi!!	Kleine Landebahn > 0 und Wohngebiet > 50	
Nachrichtenwagen	Des Bürgermeisters neue Socken!	Bürgermeistervilla > 0 und Fernsehsender > 0	Büro der Bürokratie
Nachrichtenwagen	Paparazzi	Bürgermeistervilla > 0 und Fernsehsender > 0	
Jeder Zug	Eisenbahn- Trainingsmission	Eisenbahn-Trainings- mission noch nicht ab- geschlossen und (Güterbahnhof > 0 oder Passagierbahnhof > 0) und Eisenbahn > 20Eisenbahn	Die Erfüllung dieser Mission ist die Voraus- setzung für alle anderen Missionen
Passagierzug	Image-Tour	Passagierbahnhof > 3 und Eisenbahn > 20	Andenkenladen
Passagierzug	Zugentführung	Luxus-Polizeirevier > 0 und Passagierbahnhof > 0 und Eisenbahn > 20	
Dampflokomotive	Zugfahrt für Raketenformel	Güterbahnhof > 0 und Eisenbahn > 20	Teil des Raumhafens
Dampflokomotive	Verkauf der geheimen Raketenformel	Güterbahnhof > 0 und Luxus-Polizeirevier > 0 und Eisenbahn > 20	Teil von Area 5.1 freigeschaltet
Güterzug	Fabrik macht Super- Sicherheitsgurte für Raumschiffe!	Güterbahnhof > 1 und Eisenbahn > 20	Teil des Raumhafens
Güterzug	Bahnhofstour	Güterbahnhof > 3 und Eisenbahn > 20	Großer Bahnhof
Monorail	Hochbahn-Fahrt	Monorail-Station > 2 und Monorail-Strecke > 20	Solarkraftwerk
Giftmüllwagen	Gift für die Massen	Giftmülldeponie > 0 und Wohngebiet > 100	Friedhof
Eiswagen	Eislieferung	Grundschule > 2	Jahrmarkt
Eiswagen	Reines böses Eis	Grundschule > 2	Teil von Area 5.1 freigeschaltet
§ Mein Sim-Fahrzeug	Mache Besorgungen	CS§-Zone >= 2 und MeinSim§ > 0 und CS§ > 50	

§ Mein Sim-Fahrzeug	Überrumple <<Missionsziel>>	Polizeirevier > 0 und Wohngebiet > 1 und MeinSim\$ und CS\$-Zone > 2
§§ Mein Sim-Fahrzeug	<<Mein Sim-Name>> geht einkaufen	Wohngebiet > 100 und MeinSim\$\$ > 0 und CS\$\$-Zone > 2
§§ Mein Sim-Fahrzeug	Bürokriminalität	Wohngebiet > 1 und MeinSim\$\$ > 0 und CS\$\$-Zone > 0
§§§ Mein Sim-Fahrzeug	Ausspannen im Casino	Wohngebiet > 1 und MeinSim\$\$\$ > 0 und Casino > 0
§§§ Mein Sim-Fahrzeug	<<Mein Sim-Name>> kauft Geschenke ein	Wohngebiet > 500 und MeinSim\$\$\$ > 0 und CS\$\$\$-Zone > 2
§§§ Mein Sim-Fahrzeug	Ein Vermögen aus dem Casino	Casino > 0 und Wohn- gebiet > 1 und MeinSim\$\$\$
Mein Sim-Fahrzeug (alle Vermögensstufen)	<<Mein Sim-Name>> möchte <<MeinSim Missionsziel>> sehen	Wohngebiet > 1 und (jede Vermögensstufe) > 0 und Wahrzeichen > 0

Luftfahrzeuge

Fluggerät- Trainingsmission	Fluggerät- Trainingsmission	Fluggerät-Trainings- mission noch nicht ab- geschlossen und Wohngebiet > 0 und ein beliebiges Flug- gerät freigeschaltet	Die Erfüllung dieser Mission ist die Voraus- setzung für alle anderen Fluggerät-Missionen
Medicopter	Jenny braucht Hilfe – und Herz	Wohngebiet > 50 und Krankenhaus > 0	
Medicopter	Zombie-Hirne	Industriegebiet > 50 und Krankenhaus > 0	Universität
Angriffsjet	Vernichte den Industrie- komplex von <<Name der Stadt>>	Industriegebiet > 100 und Kraftwerk > 0 und Area 5.1 > 0	Fusionskraftwerk
Angriffshubschrauber	Schalte Dr. Wus „ge- heimes“ Versteck aus	Industriegebiet > 100 und Militärstützpunkt > 0	Modernes Forschungszentrum
Angriffshubschrauber	Überfall auf <<Name der Stadt>>	Bahnhof > 0 und Was- serquelle > 0 und Militär- stützpunkt > 0 und Bürgermeistervilla > 0	
TV-Helikopter	Geiselnahme mitverfolgen	Wohngebiet > 50 und Gewerbegebiet > 50	Radiosender
TV-Helikopter	Hol dir die Story des Typen	Gewerbegebiet > 50 und Fernsehsender > 0	
Polizeihubschrauber	Schnapp den Verbrecher aus der Luft	Luxus-Polizeirevier > 0 und Gewerbegebiet > 50	Fernsehstudio

Polizeiubschrauber	Ruhestörung	Wohngebiet (schwach bebaute Zellen) > = 100 und Luxus-Polizeirevier > 0	
Löschflugzeug	Brand löschen	Feuerwehr-Landebahn > 0	Städtischer Zoo
Löschflugzeug	Lass es brennen!	Feuerwehr-Landebahn > 0	
Himmelsschreiber	Wer liebt dich, Baby?	Kleine Landebahn > 0	Erstligastadion
Himmelsschreiber	Geheimer Himmelstext	Kleine Landebahn > 0	
Sprühflugzeug	Bauer leidet unter Ungeziefer	Kleine Landebahn > 0 und Bauernhofzellen > = 50	Wochenmarkt
Sprühflugzeug	Zombiestaub verbreiten	Kleine Landebahn > 0 und Friedhof > 0	Teil von Area 5.1
Fallschirmspringer-Flugzeug	Infiltriere Wus Geheimtreffen	Kleine Landebahn > 0 und Industriegebiet > 50	
Fallschirmspringer-Flugzeug	Fallschirmspringer-Show, Ort: <<Missionsziel>>	Kleine Landebahn > 0 und Wahrzeichen > 0	

Wasserfahrzeuge

Schiffs-Trainingsmission	Schiffs-Trainingsmission	Schiffs-Trainingsmission noch nicht abgeschlossen und Jachthafen > 0 oder Autofähre > 0 oder Passagierfähre > 0	Die Erfüllung dieser Mission ist die Voraussetzung für alle anderen Schiffs-Missionen
Fähre	Waltour	Autofähre > 0	Jachthafen
Fähre	Dreistündige Tour	Autofähre > 0	
Speed-Boot	Drogerie	Jachthafen > 0 und Seehafen > 0	Urlaubshotel
Speed-Boot	Wasserfestes Gedankenkontroll-Gerät	Jachthafen > 0 und Seehafen > 0	Kreuzfahrtschiff-Bau
Fischerboot	Hierher ihr Fische	Jachthafen > 0	Leuchtturm
Fischerboot	Mmh. Aussterbendes Essen	Jachthafen > 0	Börse
Motorboot	Wasserflucht	Luxus-Polizeirevier > 0 und Jachthafen > 0	
Zigarrenboot	Jetski-Fiesta	Jachthafen > 0	
Schlepper SOS	Jachthafen > 0	Großes Kunstmuseum	
Jacht	Ausflug zum aussterbenden Fisch	Jachthafen > 0	Country-Club

Meine Sims



Du hast sie erschaffen. Du hast ihnen dabei geholfen und ihnen zugesehen, wie sie Entscheidungen fürs Leben getroffen haben. Jetzt kannst du die Sims, die du aufgezogen hast, in deine Stadt holen! Wenn du die Wunder von *Die Sims* noch nicht erfahren hast, dann sei nicht traurig, denn *SimCity 4: Deluxe Edition* bringt eine ganze Reihe von Sims mit, die ungeduldig darauf warten, in deine Stadt ziehen zu können.

Hast du aber *Die Sims*™ 1.x auf demselben Computer installiert wie *SimCity 4: Deluxe Edition*, dann kannst du Sims aus ihrem Sim-Viertel in ein neues Viertel importieren, nämlich deinem!

Klicke auf einen freien Platz im **Mein-Sim-Menü**, um einen deiner **Sims** in deine Stadt zu bewegen. Du kannst gleichzeitig bis zu fünf **Meine Sims** in deiner Stadt wohnen lassen. Das Menü **Meinen Sim wählen** erscheint.



Deine Sims ordnen

Hast du viele Sims zur Auswahl? Vielleicht wäre es ganz praktisch, deine Sims zu organisieren und es damit einfacher zu gestalten. Du kannst nach folgenden Reihenfolgen ordnen:



Geschlecht



Sternzeichen



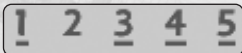
Alphabetisch nach Name

Sims aus Die Sims importieren



Um deinen Sims-Katalog aus *Die Sims*™ hinzuzufügen, musst du nur auf einen Button klicken. Klicke auf den Button **Weitere Sims downloaden**, um deinen Rechner nach Sims zu durchsuchen, die du in deine Stadt bringen könntest. Beachte bitte, dass deine Sims sich in einem Haus in einem Viertel von *Die Sims* befinden müssen, damit du sie nach *SimCity 4: Deluxe Edition* importieren kannst.

Wenn du Unmengen von Sims importiert hast, brauchst du vielleicht eine weitere Seite des Menüs **Meinen Sim auswählen**, in dem deine ganzen potenziellen Bürger aufgeführt werden. Kein Problem. Klicke auf die blauen Zahlen unterhalb der Köpfe, um die Seiten zu wechseln.



Wenn du einen Sim aus deiner Liste auswählst, kannst du dessen Namen und Sternzeichen ändern.

Meinen Sim einziehen lassen

Bist du bereit, den glücklichen Kandidaten in deine Stadt einziehen zu lassen? Klicke auf den Button **Meinen Sim einziehen lassen**. Es steht dir frei, wo du deinen Sim wohnen lassen möchtest. Zieh einfach den Mauszeiger über ein Haus. Der Name des Hauses, der Vermögensstand und wichtige Informationen über die Bedingungen im Viertel werden angezeigt. Passt diese Unterkunft für diesen bestimmten Sim? Klicke auf das Haus und schmeiß eine Willkommensparty für den neuen Bewohner des Viertels. Sorry, aber du kannst deine **Sims** nicht in Gewerbe- bzw. Industriegebiete ziehen lassen. Sims haben noch nicht den Sinn für Lofts entwickelt.



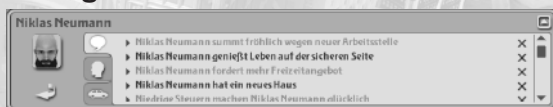
Wenn dein **Sim** eingezogen ist, übernimmt er bzw. sie die Attribute ihres neuen Wohnviertels. Wenn du JimBob in ein reiches Haus einziehen lässt, dann schwimmt er im Geld. Ist das Bildungssystem im Viertel heruntergekommen, hat JimBob Probleme mit langen Wörtern.

Navigation im Menü Mein-Sim



Die in deiner Stadt lebenden Sims erscheinen im Menü **Mein Sim**. Wenn du genauere Informationen über JimBob wünschst, klickst du auf sein Bild im Menü **Mein Sim**. Du erhältst Informationen über JimBobs Gedanken über dich und deiner Stadt, wo er lebt und arbeitet, Informationen über seinen Alltag und erhältst Werkzeuge, mit denen du JimBob helfen kannst, das Leben in den Straßen zu erforschen, die du erschaffen hast.

Mein Sim-Neuigkeiten



Hier im Menü **Mein Sim-Neuigkeiten** bekommst du Feedback von JimBob über deine Stadt. Du bekommst weitere Details über die **Mein Sim-Neuigkeiten**, indem du auf den Button **Vergrößern** klickst. Um einzelne Neuigkeiten zu vergrößern, klickst du auf die Überschrift oder den Pfeil neben der Überschrift. Wenn du die Nachricht gelesen hast, löschst du sie, indem du rechts neben die Überschrift klickst.

Mein Sim-Profil

Niklas Neumann			
	Alter: 34	Arbeitgeber: Boutique	
	Zeichen: Zwillinge	Bildung: 71	
	Heim: Der Von Strunz Gebäude	Gesundheit: OK	
	Wohlfahrt: \$\$\$		
	Beruf: Filialleiter		

Das Menü **Mein Sim-Profil** bietet dir Unmengen von Informationen über deinen **Mein Sim**: Alter, Sternzeichen, Wohnort, Wohlstand, Berufsbezeichnung, Arbeitgeber, Bildungsniveau und Gesundheit. Über das **Mein Sim-Profil** bekommst du nicht nur einen Überblick über JimBobs Leben, sondern es stellt auch einen Weg dar, wie du an Infos über den Zustand seines Viertels kommen kannst.

Sim rausschmeißen

Meine Sims können anfangen zu jammern oder sogar, Gott bewahre, langweilig werden. Hast du genug von JimBob? Du kannst ihn rausschmeißen, indem du auf den Button **Sim rausschmeißen** klickst. Und Tschüss, JimBob.

Transportwege der Sims

Niklas Neumann					

Im Menü **Transport** kannst du prüfen, welche Wege dein Sim täglich so zurücklegt – einschließlich was er fährt, wo er arbeitet und wo er wohnt.

Deinen Sim losschicken

Über die Option **Deinen Sim losschicken** kannst du deinen **Sim** überall in der Stadt herumschicken. Während dein **Sim** zu seinem Ziel reist, siehst du das Feedback in einer Gedankenblase – ein weiterer Weg, etwas über deine Stadt zu erfahren.

Den Wagen deines Sims fahren

Übernimm die Steuerung vom Wagen deines **Sims**, indem du auf den Button **Den Wagen deines Sims fahren** klickst. Das ist nicht wirklich Autodiebstahl, denn immerhin bist du ja der Bürgermeister, nicht wahr? Du kannst mit dem Wagen deines Sims in der Stadt herumkurven oder eine **Mission** erfüllen, sofern eine verfügbar ist.

Ein Fahrzeug für deinen Sim wählen

Fährt dein Sim einen edlen Luxus Schlitten oder einen heruntergekommenen Blechhaufen? Du kannst nicht nur den Wagen deines Sims fahren, nein, du kannst sogar bestimmen, welchen Wagen er fährt! Die für deinen Sim verfügbaren Wagen hängen von seinem Wohlstand ab. Mag sein, dass dein Sim gerne einen fetzigen Sportwagen hätte, bezahlen kann er ihn aber nur, wenn er sehr reich ist.

Einen Fußgängerstil für deinen Sim wählen

Wie bewegt sich dein **Sim** fort, wenn er nicht fährt? Läuft er oder fährt er Rollerblade zur nächsten Bushaltestelle? Ist er ein begeisterter Radfahrer? Stell es hier ein und sieh zu, wie deine Sims auf die von dir festgelegte Art von einem Ort zum anderen gelangen.

Das Haus deines Sims ändern

Bist du es leid, dass dein Sim direkt neben der Frittenbude wohnt? Meinst du, er braucht einen Tapetenwechsel? Du kannst deinen **Sim** jederzeit umziehen lassen. Dadurch wird aber nicht die finanzielle Situation deines Sims verbessert. Der Wohlstand des neuen Hauses muss dem aktuellen Wohlstand deines **Sims** entsprechen.

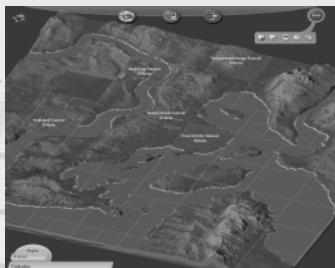
Den Job deines Sims ändern



Eröffne deinem **Sim** neue Karrieremöglichkeiten. Wie auch beim Umzug muss der neue Arbeitsplatz dem Wohlstand des alten entsprechen. Wenn dein Sim beschließt, einen Abschluss zu machen, kann er befördert werden und will dann vielleicht einen neuen Job und ein neues Zuhause. Das wird er dir dann schon sagen.



Optionen



Auf die Spiel-**Optionen** in *SimCity™ 4: Deluxe Edition* kann man sowohl in der **Umgebungskarte** als auch in der **Stadt-Ansicht** zugreifen. Du kannst die Einstellungen zur Grafik, Sound und das Spiel ändern.

Kameramodus



Gibt es einen besonderen Moment, den du gerne für die Nachwelt festhalten würdest? Klick auf **Kameramodus**, um einen Schnappschuss zu machen. Im **Kameramodus** klickst du auf die **LEERTASTE**, um die Bildgröße zu verändern. Drücke die **EINGABETASTE**, um das Bild aufzunehmen. Über **ESCAPE** verlässt du den **Kameramodus** wieder.

Fotoalbum

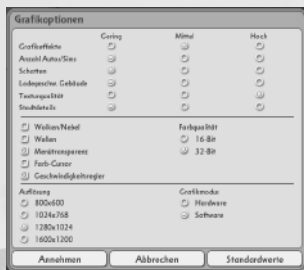


Wenn du Schnappschüsse aufnimmst, werden diese automatisch in das **Fotoalbum** eingefügt, das nach Städten sortiert ist. Um deine Fotosammlung zu durchstöbern, klickst du auf das Symbol **Fotoalbum**. Im **Menü Fotoalbum** wählst du ein Album aus und schaust dir deine Fotografien an, indem du auf die Buttons **Nächstes Bild zeigen** und **Vorheriges Bild zeigen** klickst.



Möchtest du einen Beschreibungstext zu einem Bild eingeben? Schreibe deinen Text in den Abschnitt „**(Beschreibung hier einfügen)**“. Du kannst Bilder löschen, indem du auf **Bild löschen** klickst.

Grafikoptionen



Da es PCs in vielen unterschiedlichen Ausführungen und Konfigurationen gibt, bietet *SimCity 4:Deluxe Edition* **Grafikoptionen** an, um die Leistung an deinen Rechner anzupassen. Während der Installation stellt das Spiel deine Grafikoptionen auf Einstellungen, die den Spezifikationen für deinen Rechner entsprechen. Besitzt du einen Rechner mit Minimalspezifikationen, solltest du alle diese Optionen auf niedrig einstellen.

Grafikeffekte

Die **Grafikeffekte** können auf gering, mittel und hoch eingestellt werden. Zu den **Grafikeffekten** gehören Feuerwerke, Explosionen, Feuer, Rauch und Verschmutzung. Stellt du diesen Wert auf gering ein, beschränkst du die Zahl dieser Effekte und deren Komplexität.

Anzahl Autos/Sims

Stell die Anzahl von Autos und Fußgängern ein, die du auf den Straßen deiner Stadt siehst.

Schatten

Mit dieser Option regulierst du die Schärfe von Schatten, die durch Gebäude und andere Einrichtungen geworfen werden.

Ladegeschw. Gebäude

SimCity 4:Deluxe Edition löscht und lädt ständig Grafiken, um Speicher zu sparen, während du verschiedene Gebiete deiner Stadt erkundest. Über diese Einstellung legst du fest, wie schnell Modelle und Texturen geladen werden, wenn du deine **Stadt-Ansicht** wechselst. Systeme mit geringem Arbeitsspeicher, sollten für die **Ladegeschw. Gebäude** auf gering setzen.

Texturqualität

Die **Texturqualität** steuert das Rendern von Details in den Texturen von Gebäuden und anderen Einrichtungen. Spieler mit Rechnern oder Grafikkarten, die mit wenig RAM ausgestattet sind, sollten die **Texturqualität** auf gering einstellen.

Stadtdetails

Gebäude stehen bei *SimCity* niemals alleine. Viele werden durch zusätzliche Einrichtungen verschönert, etwa Schaukeln, Gärten, Statuen, Gebüsch und vielen anderen Dingen (setz das **Fragen-Werkzeug** ein, wenn du nicht weißt, was ein Teil darstellen soll). Begrenze die Zahl von zusätzlichen Einrichtungen über die Einstellung **Stadtdetails**. Bei Systemen mit wenig RAM hat die Einstellung der **Stadtdetails** großen Einfluss darauf, wie schnell deine **Stadt-Ansicht** wechselt.

Wolken/Nebel

Schalte die Anzeige von Wolken und Nebel EIN und AUS.

Wellen

Langweilt dich die Brandung von Wellen am Ufer? Schalte hier die Welleneffekte EIN bzw. AUS.

Menütransparenz

Diese Option ermöglicht glatte Übergänge zwischen den Werkzeug-Menüs und dem Hintergrund. Schalte diese Option hier EIN bzw. AUS.

Farb-Cursor

Einige Grafikkarten können keinen Farb-Cursor anzeigen. Stell deinen **Farb-Cursor** auf AUS, wenn deine Grafikkarte Probleme mit der Darstellung des Cursors besitzt.

Farbqualität

Die Einstellung **Farbqualität** erlaubt dir, die Bit-Tiefe für die Anzeige festzulegen. Wähle zwischen 16-Bit (65.536 Farben) bzw. 32-Bit (Millionen Farben).

Geschwindigkeitsregler

Ist diese Option auf EIN gestellt, variiert die Geschwindigkeit von Autos und Sims je nach Simulationsgeschwindigkeit. Läuft die Geschwindigkeit mit einem **Affenzahn**, jagen die Autos über den Bildschirm. Wenn du die Simulation auf Pause stellst, hält alles an. Stellst du diese Option auf AUS, bewegen sich Autos und Sims unabhängig von der Simulationsgeschwindigkeit mit gleichmäßiger Geschwindigkeit.

Auflösung

SimCity 4: Deluxe Edition kann mit mehreren unterschiedlichen Auflösungen gespielt werden. Je geringer die Auflösung, desto schneller läuft das Spiel. Einige Grafikkarten und Monitore laufen nicht bei höherer Auflösung. Überprüf die Spezifikationen deiner Grafikkarte und deines Monitors, bevor du die **Auflösung** auf mittel oder hoch stellst.

Grafikmodus

Einige Grafikkarten bieten keine **Hardware-Unterstützung** an. Wähle für diese Karten die **Software-Unterstützung**.

Standardwerte

Klick auf diesen Button, wenn du alle Einstellungen auf die Fabrikeinstellungen zurücksetzen möchtest.

Soundoptionen



Du schätzt gute Musik? Du kannst nicht nur die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte einstellen, du kannst auch die Lieder aussuchen, die du gerne beim Spielen hören möchtest.

Musiklautstärke

Du kannst die **Musiklautstärke** lauter und leiser einstellen, ganz nach deinem Geschmack, oder die Musik AUSSchalten, indem du das Häkchen in der Box links entfernst.

Soundlautstärke

Kannst du die Soundeffekte kaum hören? Stelle die **Soundlautstärke** lauter oder leiser, um die richtige Mischung zu erhalten. Entferne die Markierung in der Box, um die Soundeffekte AUSZuschalten.

Playlist

Du erhältst eine Liste mit Liedern zu deiner Unterhaltung beim Spielen. Wähle die Lieder aus, um deine perfekte **Playlist** zusammenzustellen.

Eigene Lieder

Möchtest du dein eigener DJ sein? Um deine eigenen MP3s abzuspielen, musst du sie in den Verzeichnissen **Radio\Stations\Mayor\Music** und **Radio\Stations\Region\Music** ablegen. Musik aus **Region\Music** spielt, wenn du dich in der Region befindest, die Musik aus dem Verzeichnis **Mayor\Music**, wenn du in der Stadt-Ansicht bist. Markier die Box **Eigene Lieder**. Wenn du ausschließlich eigene Lieder hören möchtest, dann entferne die Markierung aller Lieder in der **Playlist**.

Spieloptionen



Die Spieloptionen bieten dir die Möglichkeit, verschiedene Elemente des Spiels deiner Umgebung anzupassen.

Autom. zur Katastrophe

Durch diese Option wird die Kamera automatisch auf das Zentrum einer Katastrophe in deiner Stadt geschwenkt, wenn sie beginnt. Dadurch wirst du umgehend auf Tragödien aufmerksam gemacht und kannst schnell reagieren. Die Kamera schwenkt nur auf Katastrophen aus der Simulation heraus, d. h. Aufstände und Feuer. Katastrophen aus dem **Katastrophen-Menü**, wie Meteorschauer, Vulkane und dergleichen, müssen ohnehin von dir in der **Stadt-Ansicht** ausgelöst werden.

Autom. Randscrollen

Markiere diese Option, um in deiner Stadt herumschrollen zu können, indem du den Mauszeiger an den Rand der **Stadt-Ansicht** bewegst.

Autom. Ränder angleichen

Wenn du eine Stadt betrittst, wirst du automatisch gefragt, ob du die Ränder deiner Stadt an die deiner Nachbarn angleichen möchtest. Um diesen Dialog zu deaktivieren, musst du die Markierung der Option **Autom. Ränder angleichen** deaktivieren.

Dringende Ratschläge

Normalerweise zeigen deine Berater dringende Meldungen für Notfälle in der Stadt und verdiente Gebäude und Fahrzeuge an. Du deaktivierst dieses Feature, indem du die Markierung der Box **Dringende Ratschläge** entfernst. Wenn du das machst, solltest du genau nach Katastrophen Ausschau halten.

Erweiterte Tooltips

Wenn du deinen Mauszeiger über ein *SimCity*-Werkzeug ziehst, erscheinen der Name des Werkzeugs und Informationen über dessen Einsatz. Um die **Tooltips**-Option zu deaktivieren und nur den Namen des Werkzeugs zu sehen, musst du die Markierung der Box **Erweiterte Tooltips** entfernen.

Tutorials zurücksetzen

Wenn du die Tutorials durchgespielt hast, du dich aber gerne noch einmal mit ihnen beschäftigen würdest, klicke einfach auf den Button **Tutorials zurücksetzen**. Aber Vorsicht! Hast du mit einer Stadt weitergespielt, die du im Tutorial entwickelt hast, dann wird sie durch die eigentliche Tutorial-Stadt ersetzt, wenn du diesen Button klickst.

Mitwirkende

Möchtest du die Liste der glücklichen Maxoids sehen, die an diesem Spiel gearbeitet haben? Klicke auf **Mitwirkende**, um durch die Liste zu scrollen.

Zusätzliche Optionen der Stadt-Ansicht



Stadt speichern



Glücklich mit der Entwicklung deiner Stadt? Dann solltest du sie speichern. Stadt-Dateien werden unter Dokumente\SimCity 4\Regions\ gespeichert.

Zurück zur Region



Klicke hier, um deine Stadt-Ansicht zu verlassen und zur **Umgebungskarte** überzugehen.

Beenden



Es ist 3 Uhr morgens und du weißt, dass du als produktiver Bürgermeister zumindest ein paar Stunden Schlaf brauchst. Es ist an der Zeit auf **Beenden** zu klicken und es für den Moment gut sein zu lassen.

Tastatur-Kürzel

1	Zu Z1 zoomen
2	Zu Z2 zoomen
3	Zu Z3 zoomen
4	Zu Z4 zoomen
5	Zu Z5 zoomen
6	Zu Z6 zoomen
– oder Numpad –	Um ein Level wegzoomen
+ oder Numpad +	Um ein Level heranzoomen
STRG + ` oder STRG + PAUSE	Simulation anhalten
STRG + 1	Schnecken tempo
STRG + 2	Normalgeschwindigkeit
STRG + 3	Affenzahl
Q	Schwach bebautes Wohngebiet anlegen
W	Durchschnittlich bebautes Wohngebiet anlegen
E	Stark bebautes Wohngebiet anlegen
A	Schwach bebautes Gewerbegebiet anlegen
S	Durchschnittlich bebautes Gewerbegebiet anlegen
D	Stark bebautes Gewerbegebiet anlegen
Z	Agrargebiet anlegen
X	Durchschnittlich bebautes Industriegebiet anlegen
C	Stark bebautes Industriegebiet anlegen
R	Werkzeug Landstraße
SHIFT + R	Werkzeug Autobahn
STRG + R	Werkzeug Allee
ALT + R	Werkzeug Straße
STRG + SHIFT + R	Bushaltestelle bauen
T	Werkzeug Eisenbahn
SHIFT + T	Werkzeug U-Bahn
STRG + T	Werkzeug Hochbahn
ALT + T	Hochbahn-Station bauen
STRG + SHIFT + T	Passagierbahnhof bauen
SHIFT + ALT + T	U-Bahn-Station bauen
STRG + ALT + T	Frachtlager bauen
I	Werkzeug Wasserrohre
L	Werkzeug Leitungen
Y	Mülldeponie anlegen
P	Kleines Polizeirevier bauen
SHIFT + P	Gefängnis bauen

STRG + P	Polizei schicken
ALT + P	Großes Polizeirevier bauen
F	Kleine Feuerwache bauen
STRG + F	Feuerwehrauto schicken
ALT + F	Große Feuerwache bauen
H	Ärztzentrum bauen
ALT + H	Krankenhaus bauen
K	Grundschule bauen
SHIFT + K	Hochschule bauen
ALT + K	Weiterführende Schule bauen
V	Zonen aufheben
B	Abreißen
M	Auto- und Passagier-Fährhafen bauen
STRG + M	Passagier-Fährhafen bauen
/	Fragen-Werkzeug
ALT + /	Routen-Abfrage
STRG + SHIFT + O	Stadt auflösen
ESC	Werkzeug schließen/öffnen
G	Netz einschalten
STRG + SHIFT + C	Anzeige der Geländeumrisse umschalten
STRG + ALT + SHIFT + F	Bildschirm aktualisieren
BILD OBEN	Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen
BILD UNTEN	Kamera im Uhrzeigersinn drehen
POS 1	Gebäude/Hinweis im Uhrzeigersinn drehen
ENDE	Gebäude/Hinweis gegen den Uhrzeigersinn drehen
Pfeiltaste UNTEN	Nach unten scrollen
Pfeiltaste RECHTS	Nach rechts scrollen
Pfeiltaste OBEN	Nach oben scrollen
Pfeiltaste LINKS	Nach links scrollen
LEERTASTE	Zentrieren
F1	Gottmodus
F2	Bürgermeistermodus
F3	Meine Sims-Modus
F4	Optionsmenü
F5	Nur Tag
F6	Nur Nacht
F7	Tag und Nacht
F8	Zurück zur Region
F9	Menü Grafikoptionen öffnen
F10	Menü Soundoptionen öffnen

F11	Menü Spieloptionen öffnen
F12	Spiel beenden
STRG + S	Speichern
STRG + ALT + S	Schnellspeichern (Keine Aktualisierung der Regionsübersicht)
STRG + SHIFT + S	Schnappschuss machen
STRG + SHIFT + A	Fotoalbum
STRG + X	Eingabe von Cheat Codes
Hotkeys für Gelände-Werkzeug	
SHIFT	Ausmaß und Stärke von Gelände-Werkzeug vergrößern
STRG	Ausmaß und Stärke von Gelände-Werkzeug verringern
SHIFT + 1 bis 0	Ausmaß von Gelände-Werkzeug verändern
SHIFT + F1 bis F10	Stärke von Gelände-Werkzeug verändern
Allgemeine Hotkeys für Fahrzeuge	
BILD OBEN	Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen
BILD UNTEN	Kamera im Uhrzeigersinn drehen
PFEILTASTE OBEN	Fahrzeug beschleunigt
PFEILTASTE UNTEN	Fahrzeug bremsst ab
PFEILTASTE LINKS	Nach links lenken
PFEILTASTE RECHTS	Nach rechts lenken
ESC	Fahrmodus beenden
LEERTASTE	Spezialfähigkeit 1
EINGABETASTE	Spezialfähigkeit 2
Hotkeys für Autos	
W	Beschleunigen
S	Abbremsen
A	Nach links lenken
D	Nach rechts lenken
SHIFT	Offroad-Modus EIN/AUS
Rechte Maustaste	Wasserstrahl ausrichten (nur Feuerwehrauto)
Hotkeys für Flugzeuge/Hubschrauber	
E	Steigen
C	Sinken
W	Beschleunigen
S	Abbremsen
A	Nach links lenken
D	Nach rechts lenken
POS 1	Steigen
ENDE	Sinken

Rechte Maustaste	Suchscheinwerfer ausrichten (nur Polizeihubschrauber)
Linke Maustaste	Waffe abfeuern (nur Angriffshubschrauber und Düsenjäger)
Hotkeys für Panzer	
W	Beschleunigen
S	Abbremsen
A	Nach links lenken
D	Nach rechts lenken
SHIFT	Offroad-Modus EIN/AUS
E	Geschütz hoch
C	Geschütz runter
<	Geschützstärke verringern
>	Geschützstärke verstärken
POS 1	Geschütz hoch
ENDE	Geschütz runter
Rechte Maustaste	Geschütz ausrichten
Linke Maustaste	Geschütz abfeuern
Hotkeys für Züge	
W	Beschleunigen
S	Abbremsen
EINGABETASTE	Autom. Weichensteuerung
Rechte Maustaste	Manuelle Weichensteuerung
LEERTASTE	Zugpfeife

Tipps zur Leistung

Probleme bei der Ausführung des Spiels

- Vergewissere dich, dass dein System die Mindestvoraussetzungen des Spiels erfüllt und du aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert hast.
Hast du eine NVIDIA-Grafikkarte, findest du aktuelle Treiber auf der Website **www.nvidia.de**.
Aktuelle Treiber für ATI-Grafikkarten kannst du von der Website **www.ati.amd.de** herunterladen.
- Spielst du die DVD-Version des Spiels, installiere DirectX von der DVD. Du findest die ausführbare Datei im DirectX-Ordner im Stammverzeichnis der DVD. Wenn du über einen Internetzugang verfügst, kannst du die aktuelle Version von DirectX von der Website **www.microsoft.de** herunterladen.

Allgemeine Tipps zur Fehlerbehebung

- Wird der AutoPlay-Bildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht automatisch eingeblendet, rechtsklicke im Arbeitsplatz-Fenster (oder Computer-Fenster unter Windows Vista™) auf dein DVD-Laufwerk und wähle im nun erscheinenden Menü "AutoPlay" (oder "Automatische Wiedergabe öffnen ..." unter Windows Vista™).
- Läuft das Spiel langsam, verringere im Optionen-Menü die Qualität einiger Sound- und Grafikeinstellungen. Die Verringerung der Bildschirmauflösung kann sich ebenfalls positiv auf die Spielleistung auswirken.
- Um die Leistung zu optimieren, solltest du im Hintergrund ausgeführte Programme (mit Ausnahme des EADMs, sofern vorhanden) schließen.

Kunden-Support

Treten mit diesem Spiel Probleme auf, wende dich an den Kunden-Support von EA. Die Datei *EA-Hilfe* enthält Lösungen und Antworten auf typische Probleme bei der Ausführung des Spiels.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel bereits installiert):

Klicke als Benutzer von Windows Vista™ oder Windows 7 bitte unter **Start > Spiele** das Spielsymbol mit der rechten Maustaste an und wähle aus dem Dropdown-Menü den entsprechenden Support-Link.

Verwendest du eine frühere Version von Windows™, klicke bitte unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**) im Menü des Spiels auf **Kundendienst**.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel nicht installiert):

1. Lege die Spiel-DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicke auf das Arbeitsplatz-Symbol (oder Computer-Symbol unter Windows Vista™) auf deinem Desktop. (Unter Windows XP musst du möglicherweise zunächst auf **Start** und dann auf "Arbeitsplatz" klicken).
3. Rechtsklicke auf das DVD-ROM-Laufwerk und wähle **ÖFFNEN**.
4. Öffne die Datei **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Treten weiterhin Probleme auf, wende dich an den Technischen Support von EA:

EA-Support im Internet

Wenn du über einen Internetzugang verfügst, erreichst du den Technischen Support von EA auf folgender Website:

www.electronic-arts.de (Support > Direkthilfecenter)

Hier findest du Informationen über DirectX, Controller, Modems und Netzwerke sowie Hinweise zur Leistung und regelmäßigen Systemwartung. Unsere Website enthält aktuelle Informationen zu häufig auftretenden Problemen, spielspezifische Informationen und häufig gestellte Fragen (FAQs). Dieselben Informationen verwenden unsere Support-Techniker bei der Behebung auftretender Leistungsprobleme. Die Support-Website wird täglich aktualisiert. Suche also immer zuerst auf der Website nach Antworten auf dringende Fragen.

Kontaktinformationen

Wenn du keinen Internetzugang hast oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchtest, steht dir unser Kundendienstteam zur Verfügung.

Electronic Arts Hotline Übersicht

Die Servicrufnummern für Kunden aus Deutschland:

09001 - 20 25 20

(0,25 € pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten

erreichbar Mo.-Fr. 14.00-19.00 Uhr

mit persönlicher Betreuung

09001 - 30 25 30

(1,25 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunk)

für spielerische Fragen zu EA Produkten

erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr

und Sa. 11.00-20.00 Uhr

mit persönlicher Betreuung

Die Servicrufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 - 160 651

(0,45 € pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten

erreichbar Mo.-Fr. 14.00-19.00 Uhr

mit persönlicher Betreuung

0900 - 37 37 62

(1,08 € pro Minute)

für spielerische Fragen zu EA Produkten

erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr

und Sa. 11.00-20.00 Uhr

mit persönlicher Betreuung

Die Servicrufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 - 900 998

(1,19 CHF pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten

erreichbar Mo.-Fr. 14.00-19.00 Uhr

mit persönlicher Betreuung

0900 - 77 66 77

(2,00 CHF pro Minute)

für spielerische Fragen zu EA Produkten

erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr

und Sa. 11.00-20.00 Uhr

mit persönlicher Betreuung

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

Bitte erstelle, bevor du uns anrufst, einen DirectX-Diagnosebericht deines PCs, um uns die Problemdiagnose zu erleichtern:

Klicke dazu auf **Start > Ausführen...** und gib "dxdiag" ein. Klicke auf OK und nach der Erstellung des Berichtes auf **ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN...** und lege den Bericht auf deinem Windows-Desktop ab.


Gewährleistung

Hinweis: Die folgenden Gewährleistungen beziehen sich lediglich auf Einzelhandelsprodukte. Diese Gewährleistungen gelten nicht für Produkte, die über EA Store oder Drittanbieter erworben wurden.

Garantie

Innerhalb einer Garantiezeit von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon) beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Materialfehlern des Datenträgers beruhen, durch Umtausch oder Reparatur. Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Umtausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen. Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler. Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist. Gesetzliche Rechte bleiben von dieser Garantie unberührt.





Software und Dokumentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo, Maxis und das Maxis-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. MPEG Layer-3 Audio-Coding-Technologie lizenziert durch Fraunhofer IIS und THOMSON multimedia. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ und Maxis™ sind Electronic Arts™-Marken.

SimCity 4-Software basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Dieses Produkt enthält von der Agfa Monotype Corporation und ihren Tochterunternehmen lizenzierte Font-Software, die zu keinem Zwecke weder vertrieben, kopiert, reproduziert noch auf irgendeine sonstige Art und Weise verändert werden darf. Die Font-Software darf als Teil dieses Produktes an Dritte weitergegeben werden, vorausgesetzt, dass (i) alle Bedingungen dieser Vereinbarung akzeptiert werden und (ii) dass der Benutzer alle sich in seinem Besitz befindlichen Kopien der Font-Software, einschließlich aller auf dem PC installierten Kopien, unverzüglich nach Weitergabe eines solchen Produktes unbrauchbar macht. Die Font-Software ist zudem urheberrechtlich geschützt. Kopieren und Verbreiten der Font-Software, mit oder ohne Produkt, stellt sowohl eine Verletzung des Urheberrechts als auch Diebstahl von Eigentum dar.

Der Benutzer erwirbt kein Recht oder Anspruch an der Font-Software, außer dem persönlichen Recht, entsprechend dieser Vereinbarung diese Software als Teil des Produktes, wenn dieses auf dem Computer installiert wird, zu nutzen.

Die vollständige Lizenzvereinbarung für Endverbraucher ist unter **www.agfamonotype.com** erhältlich.