

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>XI</b>
<b>Kapitel 1:</b>	
<b>Das ist MAXIS</b>	<b>1</b>
Die Firma	3
Es war einmal...	3
Ein kurzer Ausflug in die Philosophie	4
<b>Kapitel 2:</b>	
<b>Einleitung</b>	<b>7</b>
Wie Sie mit diesem Buch arbeiten	9
Wie Sie mit der beiliegenden Diskette arbeiten	9
<b>Kapitel 3:</b>	
<b>Installation des Programms</b>	<b>11</b>
Das "INSTALL"-Programm	13
SimCity für Windows starten	16
<b>Kapitel 4:</b>	
<b>Der SimCity-Bildschirm</b>	<b>17</b>
Der Startbildschirm	19
Start New City (Eine neue Stadt entwerfen)	20
Load A City (Eine Stadt laden)	21
Select Scenario (Ein Szenario auswählen)	22
Die Menüzeile	24
Das FILE-Menü (Datei)	25
Das OPTIONS-Menü (Optionen)	28
Das DISASTER (Katastrophen)-Menü: Die Lust am Zerstören	33
Das WINDOWS-Menü (Fenster)	40
Help!! - Das "Hilfe"-Menü	45
Die drei Statuszeilen	48
Funds (Etat)	49
Der "GoTo"-Button	50
Das Nachrichtenfeld	50
Datum	51
Bedarfsanzeige	51
Die Kostenanzeige	52
Bookmark (Markierung)	53
Classic ("Klassisches SimCity für Windows")	53
Edit Window (Bearbeitungsfenster)	54
Maps Window (Landkartenfenster)	54

	Graphs Window (Statistikfenster)	54
	Budget-Window (Haushaltsfenster)	54
	Evaluation Window (Auswertungsfenster)	56
	Die Auto-Funktionen	58
	Speed	58
	Musik	59
	Toneffekte	59
	Der Arbeitsbereich	59
	Das Bearbeitungsfenster: Hier wird gearbeitet	59
	Die Edit-Toolbox	61
	Das Landkartenfenster	81
<b>Kapitel 5:</b>	<b>Wir spielen ...</b>	<b>93</b>
	Überlegungen zum Aufbau einer Stadt	95
	Laden der Spielstände von der Diskette	95
	Ein Wohngebiet entsteht	97
	Schaffe, schaffe, Häusle baue ...	97
	Power to the People: Wohin mit dem Kraftwerk?	98
	Straße und/oder Eisenbahn?	100
	"Mehr Handelszonen erforderlich"	101
	Auch ein Sim muß arbeiten: Das Industriegebiet	101
	Wie schnell doch so ein Jahr vergeht: Der Haushaltsplan	105
	Was Ihr wollt! Die Bedarfsanzeige	106
	Die "Query"-Funktion (Fragefunktion)	108
	Bewegen zwischen den Fenstern	109
	Statistiken und ihre Auswertung	110
	Ein paar Gedanken zum Geld: Money makes the world go round	116
	Der Steuersatz	117
	Hallo, Herr Finanzminister: Die Steuerformel	120
	Die Zuteilungen an städtische Dienste	121
	Kürzen der Zuteilungen und seine Auswirkungen	122
	Alles fließt: Cash Flow	124
	Schade, nur ein Spiel: 10.000 \$ mehr	127
	Konzentration auf das Wesentliche: Die Automatik-Funktionen	128
	Auto-Bulldozer	128
	Auto-Budget	130
	Auto-GoTo	131
	Geräuschuntermalung	132
	Musik	133
	Speed	134
	Bookmark	135

<b>Kapitel 6:</b>	<b>Hinter den Kulissen</b>	<b>139</b>
	Von Machern und Machos	141
	Algorithmen und deren Konsequenzen	142
	Handel und Wandel	142
	Zonen	144
	Wohnzonen	144
	Industriezonen	145
	Handelszonen	145
	Bevölkerung	145
	Wohnbevölkerung	146
	Industriebevölkerung	146
	Handelsbevölkerung	146
	Kriminalität	147
	Landwert	148
	Verkehrswege	149
	Stromversorgung	150
	Luftverschmutzung	151
<b>Kapitel 7:</b>	<b>Tips und Tricks</b>	<b>153</b>
	Tricksen gehört zum Handwerk	155
	Die Maxis-Commercial-Zone	155
	Verkehrs- und andere Wege, Geld zu sparen	156
	Wiederbelebungsmaßnahmen	158
	Beeinflussen von Wohngebieten	159
	Tricksen mit Polizei und Feuerwehr	161
	Cobra, übernehmen Sie: Kriminalitätsbekämpfung	163
	...draußen vor der Stadt: Industriegebiete	164
	Da wird nicht nur der Regen sauer: Luftverschmutzung	164
	Der Flughafen: Über den Wolken...	165
	Der Hafen: Umschlagplatz wichtiger Exportgüter	166
	Ab in die Ecke: Kraftwerke	167
	49ers 7, Bears 10	168
	Geld sparen ohne Feuerwehr	168
	Grundstückswerte	169
	Rekultivierung atomar verseuchter Zonen	170
	Vom Dorf zur Großstadt: Stadtentwicklung	171
	Alternative Spielziele	173
	Stadtgrößen	174
	Auch Schummeln gehört zum Handwerk	174
	Wunderbare Geldvermehrung, I. Teil	174
	Wunderbare Geldvermehrung, II. Teil	175

<b>Kapitel 8:</b>	<b>Mysteriöse Meldungen</b>	<b>179</b>
	Meldungen in der Statuszeile und in Auswertungen von SimCity für Windows	181
	Meldungen in Mitteilungsboxen von SimCity für Windows	188
<b>Kapitel 9:</b>	<b>Die Szenarien - vorgegebene Probleme müssen gelöst werden</b>	<b>193</b>
	Bürgermeister gesucht...	195
	Szenario 1: Dullsville, USA, 1900 - Langeweile	197
	Erste Schritte	198
	Das zweite Jahr in Amt und Würden	201
	1903 bis 1906	202
	1907 bis 1910	202
	1911 bis 1920	203
	1921 bis 1930	204
	Schade, knapp verfehlt...	204
	Szenario 2: San Francisco, USA, 1906 - Schweres Erdbeben	205
	Erste Schritte	207
	An einem sonnigen Morgen, April 1906	209
	1907	210
	1908 bis 1911	210
	Szenario 3: Hamburg, Deutschland, 1944 - Bombenangriffe	211
	Erste Schritte	212
	Bomben auf Hamburg	215
	Waffenstillstand	216
	Abschließend	217
	Szenario 4: Bern, Schweiz, 1965 - Verkehrskollaps	217
	Erste Schritte	219
	Das Jahr des Bulldozers (Teil I)	220
	Das Jahr des Bulldozers (Teil II)	222
	Szenario 5: Tokio, Japan, 1957 - Ein Monster greift an	224
	Erste Schritte	226
	Und es bewegt sich doch...	226
	Operation gelungen - Patient tot	228
	Szenario 6: Detroit, USA, 1972 - Die Gewalt droht überhandzunehmen	229
	Erste Schritte	230
	Phoenix aus der Asche	233
	Die Muskeln spielen lassen...	233
	Den Bulldozer spielen lassen...	234

Szenario 7: Boston, USA, 2010 - Ein GAU in Ihrem AKW	234
Erste Schritte	236
Das Unglück nimmt seinen Lauf...	237
Die Jahre danach	239
Szenario 8: Rio de Janeiro, Brasilien, 2047 - Überschwemmung	239
Erste Schritte	241
Bevor Ihnen das Wasser bis zum Halse steht	242
<b>Kapitel 10: Die Zusatzprogramme</b>	<b>245</b>
Übersicht	247
Der Terrain-Editor	247
Installation	247
Erste Schritte	249
Eine Landschaft nach Ihren Vorstellungen	250
Größere Flächen einfach auffüllen	251
Ein Schiff wird kommen...	252
Beeinflussen des Zufallsgenerators	253
Weitere Gestaltungsmöglichkeiten	254
Die Architektur-Sets 1 & 2	255
Die Installation	257
Zeitreisen, leichtgemacht	258
<b>Kapitel 11: Destallation</b>	<b>263</b>
Das Gegenteil von "Installation"	265
WIN.INI-Eintrag entfernen	265
Programmdateien und Zubehör entfernen	267
<b>Anhang</b>	<b>269</b>
Kurzbefehle mit der <b>[Alt]</b> -Taste	271
Kurzbefehle mit der <b>[Strg]</b> -Taste	272
Besondere Kurzschlüssel	273
Verzeichnis der auf der Diskette befindlichen Dateien	275
<b>Stichwortverzeichnis</b>	<b>277</b>