

Sim City (I): Erste Schritte mit Expertenhilfe

Gratulation, du bist Bürgermeister/-in

einer Stadt im Computer. Die Einwohner deiner Stadt heißen Sims. Wenn du deine Stadt schlecht planst und verwaltest, wählen sie dich ab oder ziehen weg. Also, streng dich an, denn es ist nicht ganz einfach, ein guter Bürgermeister zu sein. Den Namen deiner Stadt darfst du selbst wählen, schreibe ihn hier auf:

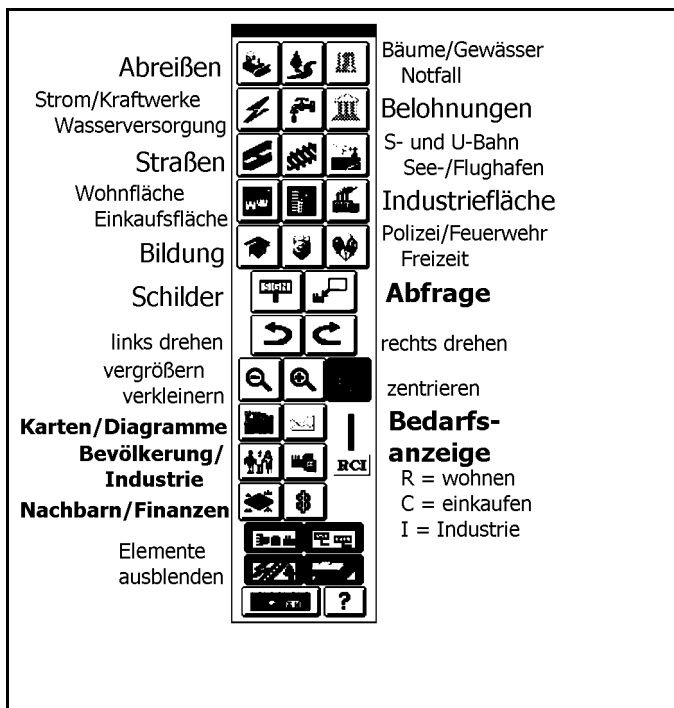
a. Der Reliefeditor und die Grundeinstellungen

Als erstes musst du das Programm *Sim City* aufrufen. Du findest es unter Start-> Programme-> Lernprogramme-> Erdkunde-> Sim City. Wenn du auf das Startbild zweimal klickst, erscheint ein Menü, dort klickst du mit der Maus auf Neue Karte editieren. Jetzt wird als erstes der *Reliefeditor* aufgerufen. Du darfst ein bisschen herumprobieren, um ein Gelände für deine Stadt zu entwerfen. Achte aber unbedingt darauf, dass es nicht zu viele Berge und Gewässer enthält. Wenn dir das Gelände gefällt, klicke auf fertig. Nun erscheint ein Fenster, in das du den Namen deiner Stadt eingeben musst, außerdem müssen die Punkte leicht und 1900 ausgewählt werden. Dann klicke auf fertig und es geht los: Eine Zeitung erscheint, die über deine Stadtgründung berichtet. Wenn du in die Artikel klickst, kannst du sie lesen. Um die Zeitung zu schließen, klickst du auf das x links oben im Zeitungsfenster.

Jetzt solltest du in den Menüs (am oberen Bildschirmrand) einige Grundeinstellungen vornehmen: Unter Geschwindigkeit wählst du Lama, unter Optionen schaltest du Ton und Musik aus, und unter Katastrophen wählst du keine Katastrophen.

b. Die Werkzeugleiste und die Stadtansichten

Vor dir hast du jetzt das Gelände, auf dem deine Stadt entstehen soll und die Werkzeugleiste (siehe Abbildung). Die Werkzeugleiste hat oben einen blauen Streifen an dem du sie mit gedrückter linker Maustaste anpacken und dorthin verschieben kannst, wo sie dich nicht stört. Auf dieser Leiste kannst du alle Hilfs- und Beobachtungsmittel auswählen, die dir als Bürgermeister zur Verfügung stehen. Rechts ist beschrieben, welche Hilfsmittel du durch Anklicken der einzelnen Icons (Bildchen) auswählst. Mit den Pfeilen in der Mitte etwa, kannst du dein Gelände drehen, mit den Lupen darunter kann du dich weiter heran- oder wegzoomen. Hinter vielen Icons verbergen sich noch weitere Auswahlmöglichkeiten. Sie erscheinen, wenn du mit der linken Maustaste etwas länger auf das Icon drückst. Wenn du z.B. etwas länger auf das Icon mit dem Blitz (zweite Reihe von oben) drückst, erscheint die Auswahl Stromleitungen oder Kraftwerke. Wählst du Kraftwerke an, werden dir verschiedene Kraftwerkstypen zur Auswahl angeboten. Wie groß diese Auswahl ist, hängt auch von dem Jahr ab, in dem sich deine Stadt befindet (es wird dir ganz oben in der blauen Bildschirmleiste angezeigt). Sonnenkraftwerke z.B. gibt es erst ab dem Jahr 1970.



c. Wir fangen einfach an zu bauen

Nun fängst du einfach mit dem Aufbau deiner Stadt an. Dabei musst du unbedingt **fünf Dinge besonders beachten**:

- Die Bedarfsanzeige zeigt dir, was für Flächen (für Industrie, wohnen etc.) am dringendsten gebraucht werden.
- Sims ziehen nur dorthin, wo eine Straße oder ein Bahnhof nicht weiter als drei Quadrate von ihrer Arbeits- oder Wohnstädte entfernt ist.
- Was deine Stadt am dringendsten benötigt, wird dir auf der unteren Fensterleiste angezeigt
- Strom fließt nur zwischen den Häusern, ohne dass du Leitungen legst (nicht über Straßen und unbebautes Gelände)
- In der oberen Fensterleiste steht, wieviel Geld du noch hast: gehe verantwortungsvoll mit deinem Geld um!

d. Die Stadt speichern und den Bildschirm drucken

Speichere deine Stadt (den Spielstand !) ab und zu auf einer Diskette ab. (Frage die Experten wie das geht.) Um ein Bild deiner Stadt zu speichern, drückst du die Druck-Taste, ganz oben rechts. Jetzt wird der ganze Bildschirm in den Zwischenspeicher gelegt. Nun kannst du eine Grafikprogramm wie Micrografx Picture Publisher aufrufen, dein Stadtbild aus dem Zwischenspeicher holen und z.B. mit einer Unterschrift versehen oder farbig ausdrucken.