



CITIES SKYLINES

HANDBUCH



Handbuch Cities: Skylines

Inhalt

Inhalt	1
Willkommen zu Cities: Skylines	3
Schnellstartanleitung	3
Systemanforderungen	4
Maussteuerung	5
Voreingestellte Tastenbefehle	5
Allgemeine Steuerung	5
Spielgeschwindigkeit	6
Hauptmenü	6
Spiel-Mods.....	7
Beginn eines neuen Spiels.....	7
Benutzeroberfläche.....	8
1) Bereiche	8
2) Meilensteine	8
3) Spielzeit.....	8
4) Stadtname	9
5) Berater	9
6) Gebietsnachfragen.....	9
7) Bankkonto.....	9
8) Fenster der städtischen Dienstleistungen	9
9) Bevölkerung und Zufriedenheit	10
10) Planierraupe	10
11) Modus Freilaufende Kamera	10
12) Info-Ansichten	10
13) Chirper	11
14) Pause-Menü.....	11
Bau Ihrer Stadt	11

Straßen	11
Gebiete und Gebäude	13
Strom.....	15
Wasser und Abwasser	17
Müllbeseitigung.....	17
Gesundheitswesen und Sicherheit.....	18
Bildung.....	18
Öffentlicher Nahverkehr	19
Dekoration.....	19
Bringen Sie Ihre Stadt zum Aufblühen	19
Meilensteine und Freischalten	20
Bürger.....	20
Wirtschaft.....	22
Richtlinien.....	23
Bodenrichtwert und Stadtattraktivität.....	23
Verbesserung von Gebäuden	23
Verlassene und abgebrannte Gebäude	24
Naturrohstoffe	25
Verschmutzung und Lärmbelastung.....	26
Ausgehende Verbindungen	27
Touristen	27
Einzigartige Gebäude	28
Monumente	29
Editor-Werkzeuge	30
Garantie.....	30
Kundenservice	30
Credits	31
Paradox Cities: Skylines team	33
Paradox Interactive AB	33
Produktionsteam.....	34
Markenverwaltungsteam	34
Marketing & PR	35
Vertrieb.....	35

Willkommen zu Cities: Skylines



In *Cities: Skylines* bauen Sie Ihre eigene Stadt. Dieses Städtebauspiel bietet Ihnen eine große Karte und ermöglicht schier endloses Sandbox-Spielen. In Ihrer Stadt gibt es ständig neue Gebiete, Rohstoffe und Technologien zu erforschen - an neuen Herausforderungen wird es Ihnen also garantiert nicht mangeln.

Bauen Sie Ihre eigene Stadt, indem Sie Straßen ziehen, Gebiete abgrenzen, Wasserrohre verlegen und Stromleitungen aufstellen, also quasi das Fundament Ihrer wachsenden Stadt bilden. Sie haben viel zu verwalten: Gesundheitswesen, Sicherheit, Bildung, Industrie und vieles mehr. Legen Sie Regeln für Ihre städtischen Richtlinien fest und schauen Sie sich an, wie Ihre Stadt immer wohlhabender und zur Stadt Ihrer Träume wird – oder Ihrer Alpträume.

Die Verwaltung einer Stadt ist eine aufregende Herausforderung, und wir wollen Ihnen hier die nötige Starthilfe geben!

Schnellstartanleitung

Sie können das Spiel durch Befolgung der folgenden zehn einfachen Schritte beginnen:

- 1) Wählen Sie im Hauptmenü „Neues Spiel“ aus.
- 2) Wählen Sie eine Karte aus.
- 3) Beginnen Sie den Bau Ihrer Stadt durch Auswahl des Straßenwerkzeugs über das Menü auf der Bildschirmunterseite.
- 4) Ziehen Sie eine Straße zu einer Autobahn hin. Mit dem Straßenbau beginnen Sie, indem Sie mit der linken Maustaste auf einen Ort auf der Karte klicken. Platzieren Sie die Straße durch erneutes Klicken mit der linken Maustaste.

- 5) Grenzen Sie mit dem Gebietsabgrenzungswerkzeug, das sich neben dem Straßenwerkzeug befindet, Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete ab. Sobald die Gebiete erstellt sind, werden dort Gebäude errichtet.
- 6) Wählen Sie das Stromwerkzeug aus, um ein Kraftwerk für Ihre Stadt zu bauen. Ihr Stromnetz wird in Form hellblauer Bereiche um die Gebäude und Kraftwerke herum angezeigt. TIPP: Mithilfe von Stromleitungen können Sie Strom über größere Entfernungen transferieren.
- 7) Bauen Sie neben einer Wasserquelle eine Wasserpumpenstation.
- 8) Verlegen Sie von der Wasserpumpenstation ein Netzwerk an Wasserrohren, um Ihre Stadt mit Frischwasser zu versorgen.
- 9) Bauen Sie ein Abwasserrohr und schließen es zum Ableiten von Abwasser an das Wassernetzwerk an.
- 10) Fahren Sie mit dem Ausbau Ihrer Stadt durch den Bau weiterer Straßen und der Zuteilung entsprechender Neugebiete fort. Im Zuge des Wachstums Ihrer Stadt werden neue Dienstleistungen freigeschaltet. Beseitigen Sie den anfallenden Müll durch den Bau von Mülldeponien, sorgen Sie über Ihr Gesundheitswesen für gesunde Bürger und bieten Sie ihnen Schulen zur Bildung, während die Dienstleistungen verfügbar werden. Polizei und Feuerwehr schützen Ihre Stadt vor Kriminalität und Bränden.

Systemanforderungen

Minimal: Mit einem System, das den angegebenen Spezifikationen entspricht oder sie übertrifft, kann das Spiel mit adäquater Grafikqualität gespielt werden.

Empfohlen: Mit einem System, das den angegebenen Spezifikationen entspricht oder sie übertrifft, läuft das Spiel mit voller Grafikqualität und ansprechender Bildfrequenz.

	Minimal	Empfohlen
Betriebssystem	Microsoft Windows XP/Vista/7/8/8.1 (64-bit) OSX Snow Leopard 10.6.3 Ubuntu 12.04 (64-bit)	Microsoft Windows 7/8/8.1 (64-bit) OSX Snow Leopard 10.6.3 oder neuer Ubuntu 14.10 (64-bit)
Prozessor	Intel Core 2 Duo, 3.0GHz AMD Athlon 64 X2 6400+, 3.2GHz	Intel Core i5-3470, 3.20GHz AMD FX-6300, 3.5Ghz
Systemspeicher	4 GB RAM	6 GB RAM
Festplattenspeicherplatz	4 GB	4 GB
Grafikkarte	nVIDIA GeForce GTX 260, 512 MB RAM oder ATI Radeon HD 5670, 512 MB RAM (keine Unterstützung von Intel Integrated	nVIDIA GeForce GTX 660, 2 GB RAM oder AMD Radeon HD 7870, 2 GB RAM (keine Unterstützung von Intel

	Graphics)	Integrated Graphics)
DirectX (nur Windows)	9.0c	11.0

Maussteuerung

IN-GAME	WINDOWS	OS X
Zeiger bewegen	Bewegung mit Maus/Trackpad	Bewegung mit Maus/Trackpad
Objekt auswählen/ Schaltfläche aktivieren	Linke Maustaste	Linke Maustaste
Kamera steuern	Bildrand-Scrollen	Bildrand-Scrollen
Kamera rotieren	Mittlere Maustaste (halten) + Maus nach links und rechts bewegen	Mittlere Maustaste (halten) + Maus nach links und rechts bewegen
Kamera zoomen	Mausrad (nach oben = hineinzoomen, nach unten = herauszoomen)	Mausrad (nach oben = hineinzoomen, nach unten = herauszoomen)
Kamera nach oben/unten neigen	Mittlere Maustaste + Maus nach oben und unten bewegen	Mittlere Maustaste + Maus nach oben und unten bewegen
Aktuelle Auswahl abbrechen	Rechte Maustaste	Rechte Maustaste
Eine Straße bauen	Linke Maustaste (klicken) + Maus bewegen + linke Maustaste (klicken)	Linke Maustaste (klicken) + Maus bewegen + linke Maustaste (klicken)

Voreingestellte Tastenbefehle

In Cities: Skylines können Sie die Tastenbelegung über das Optionsmenü jederzeit anpassen.

Allgemeine Steuerung

	WINDOWS	OS X
Kamera steuern	W/A/S/D/	W/A/S/D/
Kamera nach links/rechts rotieren	Q/E	Q/E
Kamera nach oben/unten neigen	POS1/ENDE	FN + linke Pfeiltaste/FN + rechte Pfeiltaste
Kamera zoomen	Z/X	Z/X
Aktuelles Menü oder Werkzeug verlassen	ESC	ESC
Abgrenzungswerkzeug für Wohngebiete (gering)	4	4
Abgrenzungswerkzeug für Wohngebiete (dicht)	5	5

Abgrenzungswerkzeug für Gewerbegebiete (gering)	6	6
Abgrenzungswerkzeug für Gewerbegebiete (dicht)	7	7
Abgrenzungswerkzeug für Industriegebiete	8	8
Abgrenzungswerkzeug für Bürogebiete	9	9
Werkzeug zum Aufheben von Gebietsabgrenzungen	0	0
Planierdrahtwerkzeug	B	B
Bildschirmfoto	F11 (Steam-Bildschirmfoto F12)	F11 (Steam-Bildschirmfoto F12)
Pause-Menü	ESC	ESC

Spielgeschwindigkeit

	WINDOWS	OS X
Pause	Leertaste	Leertaste
Normal (x1)	1	1
Schnell (x2)	2	1
Schnellste (x4)	3	1

Hauptmenü

Das Hauptmenü bietet Ihnen folgende Optionen:

- **FORTSETZEN** – Durch Klicken auf „Fortsetzen“ können Sie Ihr letztes Spiel sofort weiterspielen. Diese Option steht nur dann zur Verfügung, wenn das Spiel bereits gespielt wurde und es einen gespeicherten Spielstand gibt.
- **NEUES SPIEL** – Beginnt ein neues Spiel.
- **SPIEL LADEN** – Ruft eine Liste gespeicherter Spielstände auf. Wählen Sie ein gespeichertes Spiel aus der Liste und wählen Sie zum Spielen „Laden“.
- **WERKZEUGE** – Zu den Werkzeugen gehören verschiedene Editors und Werkzeuge zur Modifizierung bestehender Objekte oder zum Erstellen Ihrer eigenen Inhalte.
- **OPTIONEN** – Zu den Optionen gehören verschiedene Spieleinstellungen wie Grafik, Audio und Gameplay.
- **VERLASSEN** – Schließt das Spiel.
- **PARADOX-KONTO** – Melden Sie sich in Ihrem existierenden Paradox-Konto an, oder registrieren Sie ein neues Konto.
- **NEWS-FEED** – Zeigt die neuesten Nachrichten des Publishers und Developers über *Cities: Skylines* an.
- **STORE** – Store-Link zu verschiedenen käuflich erhältlichen Inhalten für *Cities: Skylines*.
- **STEAM-WORKSHOP** – Hier können Sie Mods herunterladen und Ihre selbst erstellten Inhalte mit anderen teilen.

Spiel-Mods

Im Spiel finden Sie verschiedene vorgefertigte Mods, die Sie zur Veränderung des Gameplays benutzen können. Zusätzlich dazu können Sie sich im Steam-Workshop weitere Mods holen. Dort können Sie auch selbst erstellte Mods mit anderen Spielern teilen.

- UNBEGRENZTE GELDMITTEL – Ihnen steht unendlich viel Geld zur Verfügung.
- ALLE FREISCHALTEN – Wenn diese Mod aktiviert ist, sind alle durch Meilensteine freigeschaltete Objekte freigeschaltet. Dadurch werden zwar keine Einzigartigen Gebäude oder Monumente per se freigeschaltet, dafür aber alle Stufen der Einzigartigen Gebäude.
- SCHWERER MODUS – Ein Modus für erfahrenere Spieler, der größere Herausforderungen bietet.
 - Baukosten +25%
 - Reduzierte Gebietsnachfrage
 - Unterhaltskosten +25%

Beginn eines neuen Spiels



Beim Start eines neuen Spiels können Sie eine Karte auswählen, die das allgemeine Klima und die Geländebeschaffenheit festlegt. Wenn Sie sich die Karte anschauen, sehen Sie die ausgehenden Verbindungen, Naturrohstoffe und andere wichtige Karte-Features. Das Spiel verfügt zwar über einige Karten, aber im Werkzeugmenü finden Sie einen Karten-Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Karten kreieren oder existierende bearbeiten können.

Außer der Karte können Sie hier auch noch Linksverkehr auswählen und Ihre Stadt umbenennen.

Benutzeroberfläche



1) Bereiche

Wechseln Sie zwischen der Gebiets- und der Spielansicht.

Die Karte besteht aus quadratischen Flächen, die Bereiche genannt werden. Den ersten Bereich erhalten Sie kostenlos, andere Bereiche werden später beim Erreichen bestimmter Meilensteine freigeschaltet.

2) Meilensteine

Klicken Sie zum Aufrufen des Meilensteinfensters auf die Meilensteinschaltfläche.

Im Meilensteinfenster sehen Sie die Anforderungen für den nächsten Meilenstein und den damit verbundenen Freischaltungen. Bereits erfüllte Meilensteine können Sie sich über die Pfeilschaltflächen neben der Meilenstein-Fortschrittsleiste erneut anschauen.

Der Meilenstein-Fortschritt ist auch über die Meilensteinschaltfläche ersichtlich. Während Sie sich den Anforderungen des nächsten Meilensteins nähern, füllt sich die Schaltfläche im Uhrzeigersinn grün.

3) Spielzeit

Beim Spielen von *Cities: Skylines* verstreicht die Spielzeit bei einer voreingestellten Geschwindigkeit von einer Spielwoche pro Gameplay-Minute. Das aktuelle Spieldatum können Sie im Zeitfenster ablesen, wo Sie auch einstellen können, wie schnell die Spielzeit verstreicht. *Tipp: Die Spielgeschwindigkeit können Sie auch mit den Tasten 1, 2 und 3 einstellen, und mit der Leertaste können Sie das Spiel anhalten oder fortsetzen.*

- SPIELEN/ANHALTEN – Hält das Spiel an oder setzt es fort.
- SPIELZEIT – Zeigt das Datum im Spiel.

- ZEIT BESCHLEUNIGEN – Für die Spielzeit gibt es drei verschiedene Geschwindigkeiten: Normal, Schnell und Sehr schnell. „Schnell“ verdoppelt die normale Geschwindigkeit, „Sehr schnell“ vervierfacht sie.

4) Stadtname

Hier sehen Sie den Namen der Stadt, und wenn Sie auf die kleine Info-Schaltfläche daneben klicken, werden Ihnen weitere Informationen über Ihre Stadt angezeigt.

5) Berater

Die Anzeige des Beraters können Sie über die Beraterschaltfläche umschalten.

Wenn es sichtbar ist, zeigt Ihnen das Beraterfenster Informationen und Tipps über das aktive Werkzeug oder Feature an.

6) Gebietsnachfragen

Die Gebietsbedarfsleisten zeigen an, welche Gebiete zur Beibehaltung der Wirtschaftskraft und des Wohlergehens Ihrer Stadt benötigt werden.

Die Industrie braucht Arbeiter und jemand, der ihre Güter kaufen, Bürger benötigen zur Erfüllung ihrer täglichen Bedürfnisse Geschäfte und Lebensmittel, und Geschäften bedarf es an Kunden, die ihre Produkte und Dienstleistungen erwerben. Ungleichgewichte bei der Gebietsabgrenzung führen zu Arbeitslosigkeit, Bankrott und allgemeiner Unzufriedenheit. Dies führt wiederum dazu, dass Bürger Gebäude und/oder Ihre Stadt verlassen. Je voller die jeweilige Gebietsbedarfsleiste ist, desto höher ist der Bedarf für Gebiete dieses Typs.

Jede Zone hat ihre eigene Farbe:

- GRÜN = Wohngebiete (gering und dicht besiedelt)
- BLAU = Gewerbegebiete (gering und dicht besiedelt)
- GELB = Industrie- und Bürogebiete (Industrie und Büros)

7) Bankkonto

Das Bankkonto zeigt, wie viel Geld Ihnen derzeit zur Verfügung steht und wie viel Sie wöchentlich einnehmen und ausgeben.

8) Fenster der städtischen Dienstleistungen

In den Fenstern der städtischen Dienstleistungen finden Sie alle wichtigen Werkzeuge, um Ihre Stadt zu bauen und für die Sicherheit Ihrer Bürger zu sorgen. Deren Zufriedenheit darf natürlich auch nicht zu kurz kommen. Einige der städtischen Dienstleistungen werden im Zuge des Wachstums Ihrer Stadt freigeschaltet. Die Anforderungen dafür erfahren Sie, wenn Sie auf einen Menüpunkt klicken oder den Mauszeiger darüber bewegen. Bei den städtischen Dienstleistungen finden Sie die folgenden Fenster:

- STRASSEN – Das Straßenfenster kommt beim Straßenbau zum Einsatz.
- GEBIETSABGRENZUNGEN – Gebiete werden im Gebietsfenster abgegrenzt und aufgehoben.
- STADTVIERTEL – Im Stadtviertelfenster verwalten Sie Ihre Stadtviertel und deren Industrie-Spezialisierungen.
- STROM – Das Stromfenster bietet Ihnen Optionen zum Bau von Stromleitungen und Kraftwerken.
- WASSER & ABWASSER – Über das Fenster für Wasser & Abwasser können Sie die Stadt mit Frischwasser und den Mitteln zur Abwasserentsorgung versorgen.

- MÜLL – Das Müllfenster hält Optionen zur Müllbeseitigung für Sie bereit.
- GESUNDHEITSWESEN – Über das Gesundheitswesen-Fenster können Sie Ihrer Stadt medizinische Dienstleistungen bieten, hier können Sie sich aber auch um Ihre Verstorbenen kümmern.
- FEUERWEHR – Mit dem Feuerwehrfenster können Sie die Brandsicherheit in Ihrer Stadt verwalten.
- POLIZEIKOMMISSARIAT – Über Polizeikommissariatsfenster können Sie die Kriminalitätsraten in Ihrer Stadt verwalten.
- BILDUNG – Im Bildungsfenster gibt es verschiedene Optionen für die Ausbildung Ihrer Bürger.
- NAHVERKEHR – Das Nahverkehrsfenster bietet Ihnen Optionen zur Verwaltung der verschiedenen Nahverkehrsmodi.
- DEKORATION – Über das Dekorationsfenster können Sie Ihre Stadt verschönern und Ihren Bürgern das Leben angenehmer machen.
- EINZIGARTIGE GEBÄUDE – Über das Fenster für Einzigartige Gebäude können Sie verfügbare Einzigartige Gebäude auswählen und in Ihrer Stadt platzieren.
- MONUMENTE – Monumente sind die ultimativen städtischen Dienstleistungen. Über dieses Fenster können Sie Monumente für Ihre Stadt bauen.
- WIRTSCHAFT – Die Wirtschaft Ihrer Stadt können Sie über das Geldfenster verwalten, dort die Besteuerung und städtische Dienstleistungen anpassen und Darlehen aufnehmen.
- RICHTLINIEN – Die Richtlinien für die Stadt und Stadtviertel werden über das Richtlinienfenster verwaltet.

9) Bevölkerung und Zufriedenheit

Der Bevölkerungszähler zeigt Ihnen die Zahl der aktuell in Ihrer Stadt lebenden Bürger und die derzeitigen Bevölkerungstrend an.

Neben dem Bevölkerungszähler befindet sich das Zufriedenheitssymbol, das die allgemeine Zufriedenheit bzw. das Wohlergehen der Bürger anzeigt.

10) Planierraupe

Den Planierraupenmodus können Sie mit der Planierraupe-Schaltfläche an- und ausschalten. Bei aktivem Planierraupenmodus sind andere Werkzeuge und Fenster deaktiviert.

Wenn sich das Spiel im Planierraupenmodus befindet, können Sie Straßen, Gebäude und andere Infrastrukturelemente zerstören, indem Sie den Mauszeiger über das betreffende Objekt bewegen und mit der linken Maustaste klicken. Wenn Sie ein kürzlich gebautes Gebäude bzw. eine frisch angelegte Straße einebnen, werden Ihnen die Kosten erstattet.

11) Modus Freilaufende Kamera

Mit dieser Schaltfläche können Sie den Modus Freilaufende Kamera an- und ausschalten. Wenn dieser Modus aktiviert ist, können Sie die Ansicht uneingeschränkt bewegen und kontrollieren.

Wenn der Modus Freilaufende Kamera aktiviert ist, wird die Benutzeroberfläche des Spiels ausgeblendet. Zum normalen Spielmodus kehren Sie über die Taste ESC zurück.

12) Info-Ansichten

Info-Ansichten bieten Ihnen tiefere Einblicke in verschiedene städtische Dienstleistungen, Rohstoffe und Probleme wie beispielsweise Feuersicherheit, Bodenrichtwert und Verschmutzungsgrad. Die Kartenansicht ändert sich je nachdem, welche Info-Ansicht gerade aktiv ist und die ausgewählte Abdeckung auf der Karte hervorhebt.

Einige Info-Ansichten verfügen über Reiter, die verschiedene Aspekte der ausgewählten Ansicht anzeigen können. Die Info-Ansicht für Bildung zum Beispiel hat separate Reiter für die Ausbildung an Grundschulen, Oberschulen und Universitäten.

Info-Ansichten sind nicht nur praktisch dafür, Informationen über die Abdeckung mit Dienstleistungen, Wasser und Strom einzuholen, sondern auch zur Vorhersage möglicher Probleme und steigender Nachfrage in der Stadt.

13) Chirper

Chirper ist ein soziales Medium im Spiel, das Ihnen "Chirps" Ihrer Bürger anzeigt. Diese Chirps können sich auf verschiedene Ereignisse und aktuelle Begebenheiten in Ihrer Stadt beziehen, aber sie können auch die Stimmungen Ihrer Bürger und ihre Meinungen über verschiedene Themen reflektieren, zum Beispiel Richtlinien oder städtische Dienstleistungen.

Behalten Sie Chirper im Auge, denn dadurch könnten Sie wichtige Hinweise über das Wohlergehen Ihrer Bürger erhalten.

14) Pause-Menü

Wenn Sie das Pause-Menü aufrufen, wird das Spiel angehalten und Sie haben die folgenden Optionen:

- **SPIEL SPEICHERN** – Ruft ein Fenster zum Abspeichern Ihres aktuellen Spielstands auf. Dort können Sie entweder einen alten Spielstand überschreiben oder einen neuen Spielstand speichern und ihm einen spezifischen Namen geben.
- **SPIEL LADEN** – Diese Option lädt eine Liste gespeicherter Spielstände. Wählen Sie den zu ladenden Spielstand aus und wählen Sie zum Spielen „Spiel laden“ aus.
- **OPTIONEN** – Unter Optionen finden Sie Einstellungen für Grafik, Audio und Gameplay. Außerdem gibt es hier eine Option, das Spiel auf die Voreinstellungen zurückzusetzen.
- **VERLASSEN** – Beendet das Spiel und kehrt zum Hauptmenü zurück.

Bau Ihrer Stadt

Zum Bau einer städtischen Dienstleistungs-Infrastruktur oder von Gebäuden müssen Sie im Fenster der städtischen Dienstleistungen eine Dienstleistung auswählen. Dies ruft weitere Optionen im Zusammenhang mit der ausgewählten städtischen Dienstleistung auf. Bei „Straßen“ gibt es beispielsweise Werkzeuge und Optionen zum Straßenbau und im Stromfenster finden sich Optionen zum Bau von Stromleitungen oder verschiedenen Kraftwerken.

Straßen

Straßen sind das grundlegendste Mittel zum Aufbau Ihrer Stadt, gleichzeitig aber auch das wichtigste. Ihnen stehen mehrere verschiedene Straßentypen zur Auswahl, die hauptsächlich zwei Zwecken dienen: Verkehr und Gebietsabgrenzung.

Bestimmte Straßentypen eignen sich mehr für Wohngebiete, andere dagegen für schnelleren und stärkeren Verkehr. Manche der größeren Straßen gestatten neben Ihnen keine Gebietsabgrenzungen. Außerdem erzeugen sie mehr Lärmbelastung und verringern den Bodenrichtwert um sie herum.

Bau einer Straße

Straßen können mit dem Straßenwerkzeug gezogen werden. Dafür gibt es vier verschiedene Optionen. Darüber hinaus ist es möglich, Straßen an einem Gebietsraster auszurichten.

- **GERADE STRASSE** – Mit diesem Werkzeug können Sie nur gerade Straßen ziehen.

- GEBOGENE STRASSE – Mit dem Werkzeug für gebogene Straßen können Sie kurvige und gebogene Straßen erstellen. Beim Erstellen einer kurvigen Straße markiert der erste Klick mit der linken Maustaste einen Punkt, der zum Biegen der Straße benutzt wird, und mit dem zweiten Mausklick wird dann die Straße gebaut.
- FREIE STRASSENFORM – Mit dem Werkzeug für freie Straßenformen können Sie gerade und kurvige Straßen ziehen.
- STRASSE VERBESSERN – Mit dem Verbesserungswerkzeug können Sie existierende Straßen zu einem anderen Straßentyp verbessern. Städtische Dienstleistungsgebäude und andere überlappende Objekte können die Verbesserung von Straßen verhindern.

Zum Bau einer geraden Straße klicken Sie zuerst mit der linken Maustaste auf den Startpunkt und ziehen den Mauszeiger dann zur Planung der Straßenplatzierung, worauf Sie zum Bau der Straße abermals klicken. Mit der rechten Maustaste können Sie den Bau einer Straße abbrechen.



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Startpunkt.



Planen Sie die Straße, indem Sie den Endpunkt mit dem Mauszeiger ziehen.



Klicken Sie abermals mit der linken Maustaste auf den Endpunkt. Die Straße ist nun gebaut, und neben ihr wird das Gitternetz der Gebietsabgrenzung angezeigt.

Einbahnstraßen

Einige der Straßen sind Einbahnstraßen, auf denen man nur in einer Richtung fahren kann. Die Richtung, in die die Straße gezogen wird, gibt auch die Fahrrichtung des Verkehrs vor, der sich vom Startpunkt zum Endpunkt der Straße bewegt.

Gebiete und Gebäude



Mit Gebieten können Sie entscheiden, wo Häuser, Geschäfte und Fabriken gebaut werden. Wenn Sie einem leeren Gebiet einen Gebietstyp zuteilen, werden dort im Laufe der Zeit automatisch Gebäude errichtet.

Gebietstypen sind nach dem Gebäudetyp, der in ihnen spawnt, in vier verschiedene Kategorien unterteilt:

- **WOHNGBIET** – In Wohngebieten gibt es Wohnraum für Bürger.
- **GEWERBEGBIET** – In Gewerbegebieten gibt es Geschäfte und andere Dienstleistungen, die in Industriegebieten produzierte Waren verkaufen.
- **INDUSTRIEGBIET** – Industriegebiete bieten Arbeitsplätze und Produkte für die Gewerbegebiete.
- **BÜROGBIET** – Bürogebiete bieten Bürgern mit höherem technischen Knowhow saubere Arbeitsplätze, dort werden aber nur geringe Warenmengen produziert.

Besiedlungsdichten von Gebieten

Für Wohn- und Gewerbegebiete gibt es verschiedene Besiedlungsdichten, die wiederum abhängig vom Gebietstyp unterschiedliche Effekte haben. Im Allgemeinen gilt, dass dichter besiedelte Gebiete effizienter arbeiten als weniger dicht besiedelte, aber hier kommen auch noch andere Effekte zum Tragen. Ein Beispiel: Gering besiedelte Wohngebiete locken Familien mit Kindern an, dicht besiedelte Wohngebiete sind dagegen für junge Erwachsene attraktiver. Dichter besiedelte Gewerbegebiete können mehr Kunden bedienen als weniger dicht besiedelte.

Für Industrie- und Bürogebiete gibt es keine separaten Besiedlungsdichten. Stattdessen sind beide der Gebietsnachfrage unterworfen, funktionieren aber unterschiedlich.

Gebietsabgrenzung

Wenn Sie Ihrer Stadt neue Gebäude hinzufügen möchten, müssen Sie zuerst eine Straße bauen, neben der Sie Gebiete abgrenzen können. Sobald die Straße gebaut ist, können Sie das Gebietsabgrenzungswerkzeug auswählen und aus den verfügbaren Gebieten des Gebietstyp festlegen. Für die Gebietsabgrenzung gibt es vier grundlegende Werkzeuge.

- **FÜLLEN** – Mit dem Füllwerkzeug können Sie Gebiete vollständigen Bereichen zuteilen.
- **AUSWAHLRECHTECK** – Mit dem Auswahlrechteck-Werkzeug können Sie ein rechteckigen Bereich erstellen, worauf alle Gebietszellen in diesem Bereich dem ausgewählten Gebietstyp zugeteilt werden.
- **PINSEL (zwei Größen)** – Mit Pinselwerkzeugen können Sie leere Gebietszellen durch „Bemalen“ abgrenzen.

Aufhebung von Gebietsabgrenzung

Zugeteilte Gebiete können durch Aufhebung der Gebietsabgrenzung auf leere Gebiete zurückgesetzt werden. Dies können Sie durchführen, indem Sie im Gebietsfenster unter den Gebietsoptionen den „Aufhebungs-Gebietstyp“ auswählen, oder indem Sie auf ein Gebiet rechtsklicken. Dies ist auch für Gebiete mit Gebäuden möglich. In diesem Fall werden die Gebäude allmählich mit Gebäuden des neuen Gebietstyps ersetzt.

Gebäude

Wenn einem Gebietstyp ein leerer Bereich zugeteilt wird, füllt dieser sich allmählich mit Gebäuden. Letztere gibt es in verschiedenen Größen und ihr Erscheinungsbild richtet sich nach dem Gebietstyp, in dem sie gebaut werden.

Sie können einzelne Gebäude auswählen und sich Informationen über sie und ihre Bewohner anzeigen lassen. Die Gebäudeinformationen unterscheiden sich je nach Gebäudetyp.

- **Allgemeine Informationen**
 - Gebäudename und -typ
 - Gebäudestatus (Sie erhalten weitere Informationen, indem Sie den Mauszeiger über die Statussymbole bewegen)
- **Wohngebietsinformationen**

- Gebäudestufe und Tipps zur Verbesserung des Gebäudes (Trifft nicht auf städtische Dienstleistungsgebäude zu)
- Bewohneranzahl
- Bildungsstufe der Bewohner
- Altersgruppen der Bewohner
- **Gewerbegebiets- und Industriegebietsinformationen**
 - Gebäudestufe und Tipps zur Verbesserung des Gebäudes (Trifft nicht auf städtische Dienstleistungsgebäude zu)
 - Arbeiter
 - Bildungsstufe der Arbeiter
 - Verfügbare Arbeitsplätze

Städtische Dienstleistungsgebäude

Die meisten städtischen Dienstleistungsgebäude müssen in Gebieten neben Straßen gebaut werden. Wählen Sie aus den Optionen ein Gebäude aus und platzieren Sie es auf der Karte. Bei Auswahl eines städtischen Dienstleistungsgebäudes können Sie seine Abdeckung auf der Karte sehen, bevor Sie es platzieren. Grüne Straßen bedeuten, dass die Dienstleistung in diesem Bereich zur Verfügung steht, rote Straßen stehen dagegen dafür, dass die Dienstleistung diesen Teil der Stadt nicht erreichen kann.

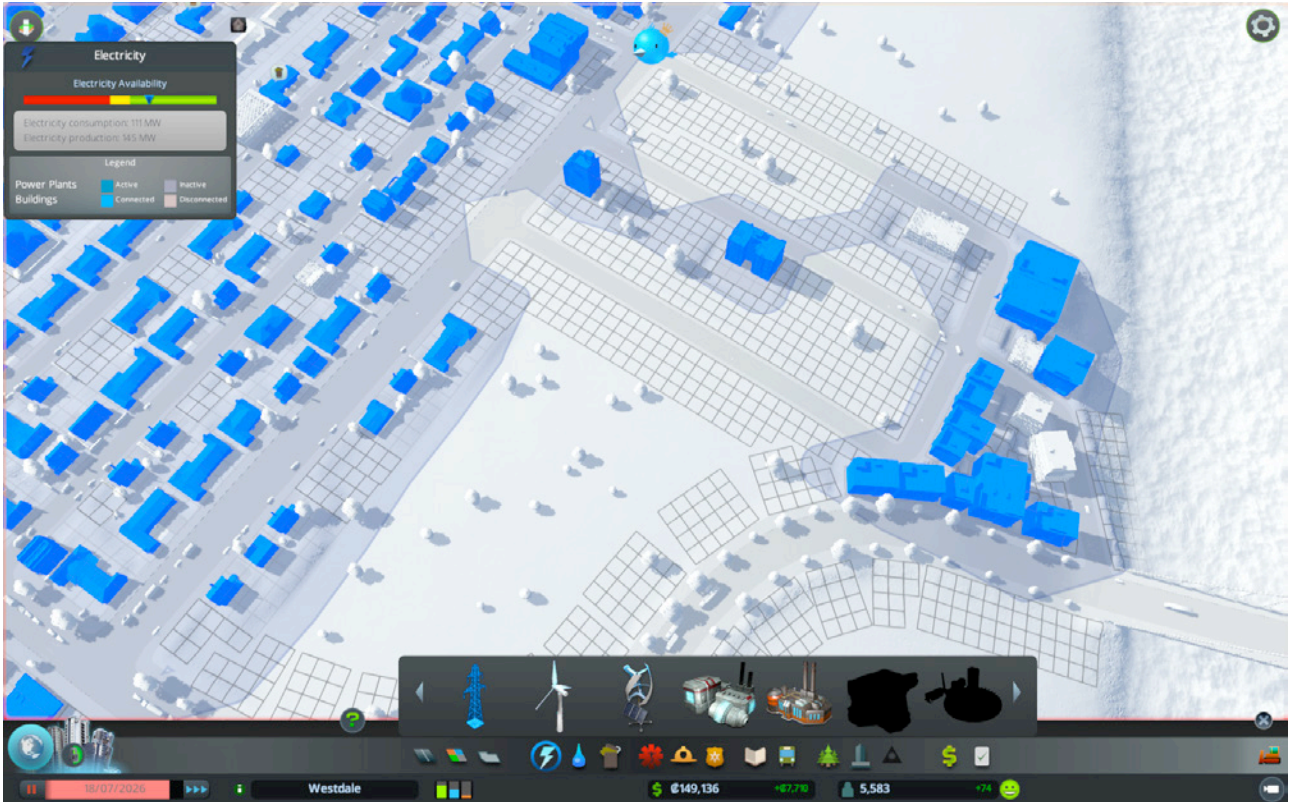
- **Städtische Dienstleistungsgebäude - Informationen**
 - Gebäudename und -typ
 - Gebäudestufe und Tipps zur Verbesserung des Gebäudes (Trifft nicht auf städtische Dienstleistungsgebäude zu)
 - Betriebsstatus
 - Beschreibung
 - Unterhaltskosten / Woche
 - Kapazität/Effizienz (Fahrzeuge, Rohmaterialvorrat, Ausgangsleistung, Wasseraufnahme usw.)
 - Anzahl der betriebsbereiten Fahrzeuge (Müllwagen, Löschfahrzeuge, Streifenwagen usw.)

Strom

Den von Ihrer Stadt benötigten Strom können Sie mithilfe verschiedener Kraftwerkstypen zur Verfügung stellen. Kraftwerke verursachen üblicherweise Bodenverschmutzung und/oder Lärmbelastung, was Sie vor der Platzierung des Kraftwerks berücksichtigen sollten.

Einige Kraftwerke wie Windturbinen oder Wasserkraftwerke erzeugen Strom mit Wind bzw. mit fließendem Wasser. Da sich ihre Ausgangsleistung dabei nach der Windgeschwindigkeit oder der Fließgeschwindigkeit des Wassers richtet, sollten Sie diese Kraftwerke mit Bedacht platzieren, um optimale Leistung zu erzielen. Bei ihrer Platzierung wird ihre potenzielle Ausgangsleistung neben ihnen angezeigt.

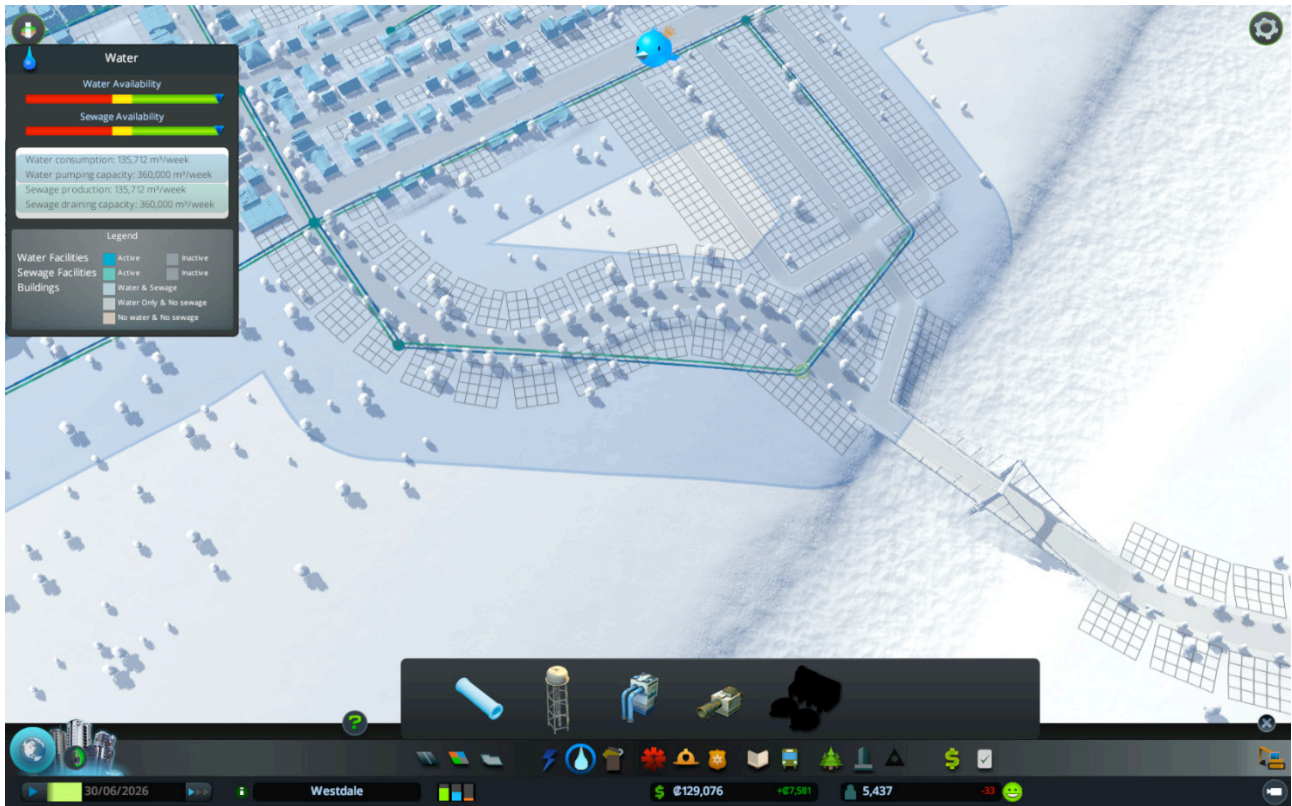
Stromnetz & Stromleitungen



Gebäude unterstützen ein Stromnetz um sie herum. Dies können Sie in der Ansicht der Stromdienstleistung oder der diesbezüglichen Info-Ansicht in Form von hellblauen Bereichen sehen.

Normalerweise wird Strom über Kurzstrecken von Gebäude zu Gebäude geleitet. Manchmal, wenn dies über größere Strecken erforderlich ist, kommen Stromleitungen zum Einsatz. Letztere finden Sie im Stromfenster der städtischen Dienstleistungen. Stromnetze können Sie verbinden, indem Sie Stromleitungen in ihnen platzieren.

Wasser und Abwasser



Damit sie nicht erkranken bzw. weiterhin gut funktionieren, benötigen Ihre Bürger und städtischen Dienstleistungen Frischwasser und eine Möglichkeit zur Ableitung von Abwasser. Vergessen Sie nicht, die Wasserpumpenstationen so zu platzieren, dass sie kein verschmutztes Wasser aufnehmen, da dies bei Ihren Bürgern gesundheitliche Probleme hervorrufen würde.

Bauen Sie an ein Wasserrohrnetz angeschlossene Wasserpumpenstationen, um Ihre Stadt mit Frischwasser zu versorgen. Dazu müssen Sie auch ein Abwasserrohr bauen und es zur Ableitung des Abwassers mit dem Wassernetzwerk verbinden. Die Wasserrohre und das von ihnen abgedeckte Gebiet können Sie in der Ansicht der Wasserdienstleistung oder der diesbezüglichen Info-Ansicht in Form von hellblauen Bereichen sehen.

Müllbeseitigung

Die Gebäude in Ihrer Stadt produzieren Müll, den Sie beseitigen müssen. Zur Müllverarbeitung benötigen Sie eine Mülldeponie oder eine Müllverbrennungsanlagen.

Im Zuge des städtischen Wachstums müssen Sie weitere Mülldeponien und/oder Müllverbrennungsanlagen bauen. Bitte berücksichtigen Sie dabei, dass die Müllwagen zum Abholen des Mülls die städtischen Straßen benutzen müssen. Staus oder lange Fahrtstrecken behindern deshalb die Müllabfuhr und können zu Müllbergen führen.

Entfernung von Mülldeponien

Mülldeponien, die nicht leer sind, können Sie auch nicht einebnen. Die Entleerung von Mülldeponien ist zwar möglich, aber während sie Platz für noch mehr Müll schaffen, können Sie keinen weiteren Müll mehr aufnehmen. Während der Entleerung von Mülldeponien wird der Müll zu anderen leeren Mülldeponien oder Müllverbrennungsanlagen transportiert.

Entleerung von Mülldeponien

Wenn eine Mülldeponie voll ist, können Sie ihren Entleerungsmodus aktivieren. Dies bewirkt, dass Müllwagen den Müll zu einer Müllverbrennungsanlage befördern, bzw. zu einer anderen Mülldeponie, falls keine Müllverbrennungsanlagen zur Verfügung stehen.

Gesundheitswesen und Sicherheit

Wenn Sie möchten, dass Ihre Bürger gerne in Ihrer Stadt leben, müssen Sie für ihre Gesundheit und Sicherheit sorgen.

Gesundheitswesen

Medizinische Dienstleistungseinrichtungen wie Krankenhäuser und Arztpraxen verbessern die Gesundheit ihrer Bürger und kümmern sich um die Kranken. Sie verfügen über Krankenwagen, die kranke Menschen zur Behandlung in die Krankenhäuser und Arztpraxen transportieren. Sollte kein Krankenwagen zur Verfügung stehen, werden die kranken Bürger versuchen, zu Fuß das nächste Krankenhaus bzw. die nächste Arztpraxis zu erreichen.

Bestattungswesen

Auch in einer Stadt voller Leben sterben früher oder später Kranke und Alte. Verstorbene Bürger müssen zu Friedhöfen und Krematorien transportiert werden, wo man sich entsprechend um sie kümmert. Friedhöfe und Krematorien stellen Leichenwagen in den Dienst Ihrer Stadt, um die Verstorbenen zu den Bestattungseinrichtungen zu befördern. Sollte ein Leichnam nicht innerhalb einer bestimmten Frist abgeholt werden, führt das schließlich dazu, dass das ganze Gebäude verlassen wird.

Wenn einem Friedhof der Platz ausgeht, kann er entsprechend demselben Verfahren wie Mülldeponien entleert werden: Wird der Entleerungsmodus aktiviert, beginnen die Leichenwagen mit der Verlegung der Leichname in Krematorien oder andere Friedhöfe, falls kein Krematorium zur Verfügung steht.

Feuersicherheit

In der Geschichte der Menschheit wurden schon viele Städte von Bränden verwüstet. Zum Schutz vor Bränden benötigt Ihre Stadt Feuerwehrrhäuser und Feuerwachen. Schließlich kann es zu Unfällen kommen, und dann werden die Feuerwehrmänner benötigt.

Feuerwehrrhäuser und Feuerwachen reduzieren die Feuergefahr in Ihrer Stadt, da sie immer eine Reihe von Löschfahrzeugen für Notfälle einsatzbereit halten.

Polizei und Kriminalität

Die Kriminalität in Ihrer Stadt wird durch Arbeitslosigkeit und allgemeine Unzufriedenheit gesteigert. Zur Beibehaltung von Recht und Ordnung in der Stadt benötigen Sie die Hilfe der Polizei, die gegen Verbrecher vorgeht und sich um Verkehrsunfälle kümmert.

Polizeiliche Dienstleistungen steigern das Wohlergehen der Bürger und reduzieren die Kriminalität in der Stadt.

Bildung

Schulen bieten Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen Bildung. Die Bildungsstufe beeinflusst, wie sehr die Gebäude in Ihrer Stadt verbessert werden können.

- **Grundschulen** bilden Kinder aus und bieten Ihren Bürgern grundlegende Bildung.
- **Oberschulen** bilden hauptsächlich Jugendliche aus und stellen Industrie und Unternehmen gut ausgebildete Arbeitskräfte zur Verfügung.
- **Universitäten** bilden junge Erwachsene und Erwachsene aus, und sie stellen Industrie und Unternehmen hochgebildete Bürger als Arbeitskräfte zur Verfügung.

Öffentlicher Nahverkehr

Der öffentliche Nahverkehr dient den Bürgern und reduziert die Anzahl von Privatautos auf den Straßen. Dies erleichtert es durch die Reduzierung von Verkehrsstaus städtischen Dienstleistungsfahrzeugen und kommerziellen Transportern, sich in der Stadt zu bewegen.

Der öffentliche Nahverkehr besteht aus Bussen, U-Bahnen, Zügen, Schiffen und Flugzeugen. Ein gut etabliertes öffentliches Transportsystem kann durch den Verkauf von Fahrkarten sogar Profite erwirtschaften. Dies erfordert jedoch sorgfältige Planung und das Wissen, wie sich die Massen in der Stadt fortbewegen. Große Transportnetzwerke und –infrastrukturen sind außerdem sehr kostspielig. Besonders für den Betrieb von U-Bahnen und Zügen ist sehr teure Infrastruktur erforderlich.

Es gibt verschiedene Gebäude des öffentlichen Nahverkehrs wie Busdepots und U-Bahn-Stationen, die Sie im Nahverkehrsfenster der städtischen Dienstleistungen finden. Dort finden Sie für jeden relevanten Transporttyp auch ein Werkzeug, mit dem Sie Transportlinien erstellen können.

Während Busse inmitten des allgemeinen Straßenverkehrs kleinere Passagiermengen befördern, können U-Bahnen, die große Passagiermengen mit hoher Geschwindigkeit transportieren, komplett umgehen. Zusätzlich zu Bussen und U-Bahnen können Sie einen Bahnhof bauen, um noch mehr Touristen und Güter befördern zu können. Häfen und Flughäfen funktionieren wie Bahnhöfe, haben aber größeren Effekt auf den Gütertransport und den Tourismus.

Erstellen einer Nahverkehrslinie

Mit dem Linienstellungswerkzeug können Sie Haltestelle für Busse platzieren und solche Stationen bzw. Bahnhöfe markieren, an denen U-Bahnen und Züge halten sollen. Zusätzliche Bushaltestellen platzieren Sie auch ganz einfach, indem Sie irgendwo mitten auf die Linie klicken.

Eine öffentliche Nahverkehrslinie muss in einer ringförmigen Linie verlaufen, so dass ihr Endpunkt mit ihrem Startpunkt zusammenfällt.

Dekoration

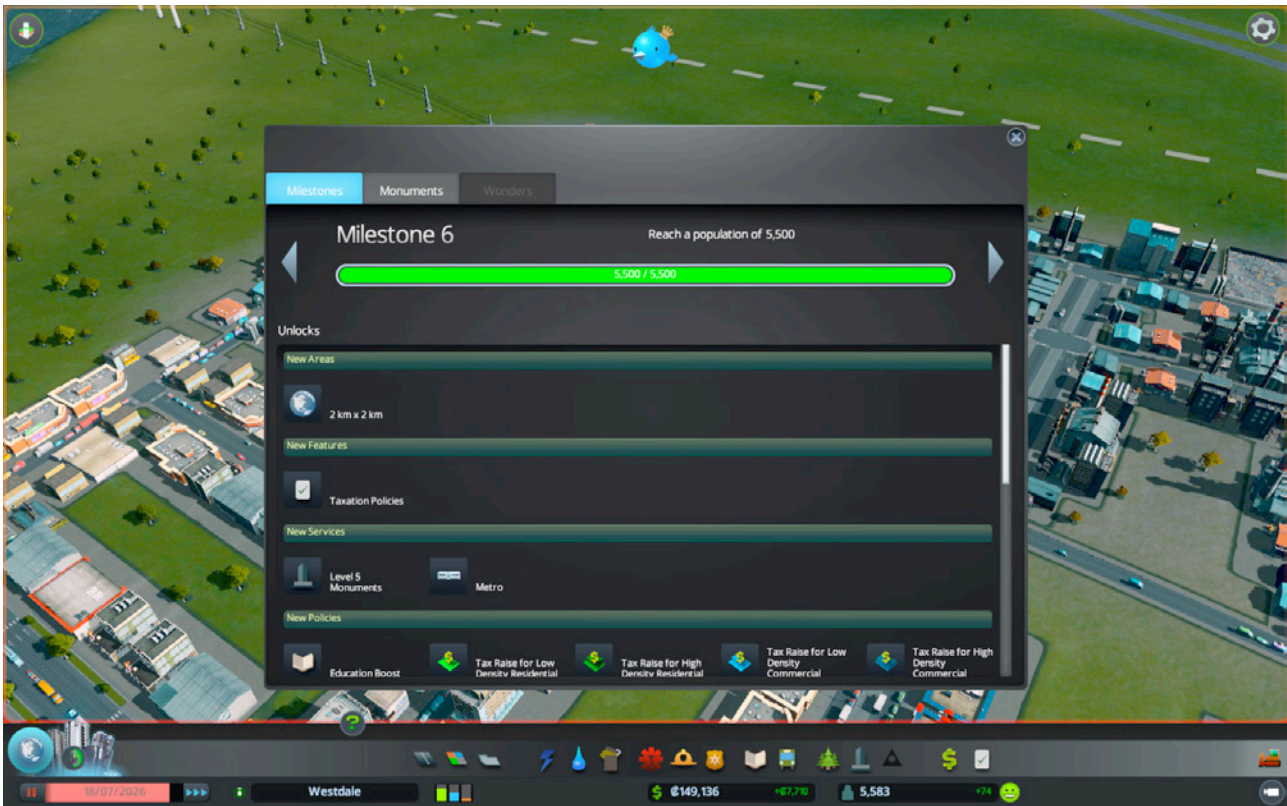
Sie können Ihre Stadt mit Parks, Plätzen, Wegen, Bürgersteigen und Bäumen dekorieren. Durch Dekorationen wird Ihre Stadt zu einem schöneren Ort, in dem es sich noch besser leben und Urlaub machen lässt. Dies hat positive Auswirkung auf die Bodenrichtwerte und das Wohlergehen Ihrer Bürger, und wird außerdem noch mehr Touristen anlocken. Sie können Dekorationen einfach nur hinzufügen, um leere Flächen in Ihrer Stadt aufzuhübschen und ihnen etwas Flair zu verleihen.

Zum Hinzufügen von Dekorationen wählen Sie im Dekorationsmenü eine Dekoration aus und platzieren sie in Ihrer Stadt. Bürgersteige und Wege ziehen Sie auf dieselbe Weise wie Straßen.

Bringen Sie Ihre Stadt zum Aufblühen

Im Allgemeinen kann gesagt werden, dass das Platzieren von Gebäuden allein nicht ausreicht, um Ihre Stadt voranzubringen. Sie müssen auch das Budget Ihrer Stadt verwalten, zum Erreichen neuer Bevölkerungsmeilensteine das Bevölkerungswachstum ankurbeln und dafür sorgen, dass Ihre Bürger zufrieden und gesund bleiben.

Meilensteine und Freischalten



Während Ihre Stadt wächst, erreichen Sie neue Bevölkerungsmeilensteine, die neue Dienstleistungen, Gebäude, Gebiete und Bereiche für Ihre Stadt freischalten.

- **Neue Dienstleistungen** ermöglichen Ihnen, Ihrer Stadt neue Dienstleistungen hinzuzufügen. Wenn Sie eine Dienstleistung freischalten, haben Sie normalerweise Zugriff auf grundlegende Dienstleistungen dieses Typs. Im weiteren Spielverlauf können Sie neue Gebäude für Dienstleistungen freischalten. Diese neuen Gebiete geben Ihnen normalerweise effizientere Verwaltungswerkzeuge für Ihre Stadt in die Hand.
- In den Bereich **Neue Gebiete** fallen dichter besiedelte Wohn-, Gewerbe- und Bürogebiete.
- **Einzige Gebäude** beinhalten verschiedene bedeutende Gebäude, die mit eigenen Anforderungen verbunden sind.
- Wenn ein **Neuer Bereich** freigeschaltet wird, können Sie in der Bereichsansicht einen der angrenzenden Bereiche kaufen, um Ihre Stadt zu erweitern. In manchen der Bereiche kann es Wassergebiete, Autobahnen und/oder Naturrohstoffe geben. Bis zum Ende des Spiels können Sie insgesamt neun Bereiche freischalten.

Bürger

Ohne die Bürger, die die Arbeitskräfte für die Industrie, die Facharbeiter für die verschiedenen städtischen Dienstleistungen, Kunden für die Geschäften uvm. stellen, würde Ihre Stadt nicht überleben können.

Damit Ihre Stadt weiter wachsen kann, müssen Sie sich um die Gesundheit, die Bildung und das allgemeine Wohlergehen Ihrer Bürger kümmern. Gesunde, gut ausgebildete und zufriedene Bürger sind der Schlüssel für die effiziente Verwaltung Ihrer Stadt.

Jeder Bürger verfügt über eine Reihe an Attributen, mit deren Hilfe seine Bedürfnisse bemessen werden, und wie er sich in Ihrer Stadt einbringen kann.

Alter

Der Bedarf eines Bürgers nach verschiedenen städtischen Dienstleistungen richtet sich nach seinem Alter. Medizinische Dienstleistungen und Bildung sind für Kinder wichtiger als für Erwachsene. Senioren haben auch einen größeren Bedarf für medizinische Leistungen, aber auch für polizeiliche und Feuerwehr-Dienstleistungen.

Junge Erwachsene und Erwachsene sind das Rückgrat der Arbeiterschaft Ihrer Stadt.

Bildung

Die Bildungsstufe Ihrer Bürger beeinflusst die Müllansammlung sowie den Strom- und Wasserverbrauch in Ihrer Stadt. Außerdem steht sie in direktem Zusammenhang mit der allgemeinen Technologiestufe Ihrer Stadt, die wiederum Einfluss auf die Verbesserung der Gebäude haben. Aus diesem Grund ermöglichen gut ausgebildete Bürger die Einführung komplexerer Industrien und Dienstleistungen in Ihrer Stadt.

Gesundheit

Die Gesundheit Ihrer Bürger hat Einfluss auf ihre Lebenserwartung und Arbeitseffizienz. Schlechte Gesundheit belastet die Dienstleistungen Ihres Gesundheitswesens und hat negativen Einfluss auf das Wohlergehen Ihrer Bürger.

Eine gute Verwaltung in den Bereichen Gesundheitswesen, Müllabfuhr und Frischwasserversorgung trägt zur Gesundheit Ihrer Bürger bei. Lärmbelastung, Umweltverschmutzung, verseuchtes Wasser und Kriminalität verschlechtern die Gesundheit Ihrer Bürger, wodurch sie schließlich krank und arbeitsunfähig werden.

Zufriedenheit

Die Zufriedenheit Ihrer Bürger beeinflusst, wieviel Geld sie ausgeben, ihren Arbeitsplatz und die Kriminalitätsrate. Schwere Defizite beim Wohlergehen können manche Bürger aufgrund der schlechten Bedingungen zum Verlassen der Stadt bringen.

Sie können die Zufriedenheit Ihrer Bürger beeinflussen, indem Sie für ihre Sicherheit sorgen und ihnen Freizeit- und Bildungsmöglichkeiten anbieten.

Dienstleistungen unter anderem in den Bereichen Polizei und Feuerwehr, Parks und Plätze, Schulen und Strom steigern die Zufriedenheit Ihrer Bürger. Brände und schlechte Gesundheit dagegen haben negative Effekte auf die Zufriedenheit.

Wirtschaft



Die Verwaltung der Wirtschaft Ihrer Stadt ist ein wichtiger Teil Ihres Erfolgs. Über das Geldfenster können Sie die Besteuerung und Budgets anpassen und auch Darlehen aufnehmen, sollte Ihnen das Geld ausgehen.

Einnahmen / Ausgaben

Hier sehen Sie eine Aufstellung Ihrer Einnahmen und Ausgaben sowie Ihren aktuellen Kontostand.

Steuern

Die Besteuerung können Sie auch für einzelne Gebiete einstellen. Geringere Steuern steigern die Zufriedenheit und erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass Gebäude verbessert werden. Höhere Steuern verringern die Zufriedenheit und können die Effizienz von Gebieten mit hohen Steuern reduzieren oder die Bürger zum Verlassen der Stadt zwingen.

Die Besteuerung verschiedener Gebiete wird mit der Verfügbarkeit der Gebiete im Spielverlauf im Laufe der Zeit freigeschaltet.

Städtisches Dienstleistungsbudget

Sie können das Budget verschiedener städtischer Dienstleistungen anpassen. Höhere Budgets stellen mehr Ressourcen für Dienstleistungen zur Verfügung und erhöhen deren Effizienz. Konkret kann dies erhöhte Dienstleistungskapazität oder Produktionsleistung bedeuten, weniger Verschmutzung, mehr Krankenwagen, mehr Streifenwagen, Löschfahrzeuge usw.

Darlehen

Wenn Ebbe in Ihrem Konto herrscht und neue städtische Dienstleistungen gebaut werden müssen, können Sie sich über ein Darlehen sofort Geldmittel beschaffen. Sie können Darlehen nach festgelegten Fristen zurückzahlen, jedoch gegen Zinsen.

Richtlinien



Richtlinien zur Beeinflussung der Stadt und Ihrer Stadtviertel können Sie von einer vorgefertigten Liste auswählen. Richtlinien haben positive wie negative Effekte. Ein Rauchverbot kann beispielsweise die Gesundheit der Bürger fördern, sie aber gleichzeitig unzufrieden stimmen. Für die einzelnen Stadtviertel können Sie unterschiedliche Richtlinien aufstellen, was das Aussehen, die Spielweise und das Flair der Stadtviertel verändert.

Die Richtlinien für ein Stadtviertel können Sie bei geöffnetem Richtlinienfenster einstellen.

Bodenrichtwert und Stadtattraktivität

Der Bodenrichtwert gibt den Gesamtwert der Stadt wieder, die Stadtattraktivität deutet die Bereitschaft von Touristen an, Ihrer Stadt einen Besuch abzustatten.

Beeinflusst wird der Bodenrichtwert von mehreren positiven und negativen Faktoren. Sie können den Bodenrichtwert aktiv durch die Platzierung von Parks und Plätzen steigern, die die Attraktivität der Stadt steigern, und außerdem städtische Dienstleistungen einführen, die das Wohlergehen der Bürger in dem Bereich verbessern.

Verschmutzung und Kriminalität gehören zu den Aspekten, die das Wohlergehen und den Wohlstand der Bürger reduzieren – und einen negativen Effekt auf den Bodenrichtwert haben.

Der Bodenrichtwert hat direkten Effekt auf die Gebäudestufen.

Verbesserung von Gebäuden

Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete machen einen Großteil der Stadt aus. Sie stehen für Privatwohnungen, Einkaufszentren und Arbeitsplätze der Bürger, die für Ihre Steuereinnahmen sorgen. Während sich der Bodenrichtwert und die Lebensqualität im Allgemeinen durch verschiedene städtische Dienstleistungen und Bildungsbemühungen erhöhen, werden die Gebäude auf höhere Gebäudestufen

verbessert. Wenn das geschieht, werden sie größer und schöner – und auch ihre Effizienz legt eine Schippe drauf.

Ein hochstufiges Wohngebäude kann mehr Bewohner aufnehmen als seine niedrigstufigeren Gegenstücke. Gewerbegebiete werden durch Verbesserungen vielseitiger. Sie bieten verschiedene Einkaufs- und Freizeitmöglichkeiten an, außerdem können Sie auf Nachfragen wohlhabenderer Bürger eingehen. Industriegebäude können nach ihrem Stufenanstieg größere Gütermengen produzieren, was im Gegenzug zu höheren Steuereinnahmen führt. Darüber hinaus belasten hochstufige Industriegebäude die Umwelt nicht so stark.

Jedes Gebiet hat für Verbesserungen eigene Anforderungen:

- **Wohngebiete** hängen von der Bildungsstufe Ihrer Bürger und dem Bodenrichtwert ab.
- **Industrie- und Gewerbegebiete** hängen von der Bildungsstufe Ihrer Bürger und einer Reihe von unmittelbar verfügbaren städtischen Dienstleistungen ab.

Verlassene und abgebrannte Gebäude

Manchmal werden Gebäude wegen schlechten Lebensbedingungen oder geschäftlichen Schief lagen verlassen. Mögliche Gründe für das Verlassen eines Gebäudes können exzessive Müllansammlungen, kein Strom oder ein Mangel an Arbeitern oder Kunden sein.

Gelegentlich, wenn die Feuerwehr einen Brand mal zu spät löscht, kann ein Gebäude auch komplett abbrennen.

Verlassene und abgebrannte Gebäude verringern den Bodenrichtwert um sie herum, da sie keinen Wohnraum bereitstellen oder keine Güter produzieren. Solch Gebäude können Sie einebnen, um ihre negativen Effekte auf ihre Umgebungen zu entfernen.

Wenn die verlassenen Gebäude nicht eingeebnet werden, finden sich nach frühestens 4 Wochen In-Game-Zeit neue Bewohner. Abgebrannte Gebäude müssen eingeebnet werden, um Raum für neue Gebäude zu schaffen.

Naturrohstoffe



Auf Karten kann es Naturrohstoffe wie Wälder, fruchtbares Land, Öl und Erze geben. Diese Rohstoffe können Sie sich durch die Abgrenzung von Industriegebieten nutzbar machen bzw. indem Sie im Menü für städtische Dienstleistungen in Stadtviertel relevante Industriespezialisierungen anwenden.

Nachdem eine Richtlinie angewendet wurde, erscheinen im beeinflussten Industriegebiet allmählich neue Gebäude und verändern sein Erscheinungsbild. In einem Industriegebiet mit Ölindustrie-Spezialisierung gibt es zum Beispiel Ölpumpen und Erdölverarbeitungseinrichtungen, in Gebieten mit Forstwirtschaft-Spezialisierung dagegen Wälder und Sägemühlen.

Falls relevante Naturrohstoffe vorhanden sind, bringen Ihnen Industriespezialisierungen mehr Steuereinnahmen ein.

Jeder Naturrohstoff und die mit ihm verbundene Spezialisierung hat eigene Vor- und Nachteile.

Rohstofftyp	Erneuerbar	Steuereinnahmen (im Vergleich zu allg. Industrie)	Umweltbelastung (im Vergleich zu allg. Industrie)	Anforderungen (im Vergleich zu allg. Industrie)
Öl	Nein	+35%	+30%	Benötigt 15% mehr Strom
Erz	Nein	+20%	+20%	Benötigt 10% mehr Strom
Wald	Ja	+10%	+7%	Benötigt 7% mehr Strom
Fruchtbares Land	Ja	+10%	Keine Bodenverschmutzung, verwandelt benutztes Frischwasser in Abwasser	Benötigt 15% mehr Wasser

Wälder (Forstindustrie)

Wälder sind ein erneuerbarer Rohstoff, der eine moderate Steigerung der Steuereinnahmen bewirkt, aber auch die Umweltbelastung leicht erhöht.

Fruchtbares Land (Agrarindustrie)

Fruchtbares Land ist ein erneuerbarer Rohstoff, der eine moderate Steigerung der Steuereinnahmen bewirkt, ohne dabei zusätzliche Bodenverschmutzung zu verursachen. Stattdessen benötigt die Landwirtschaft-Spezialisierung mehr Wasser und produziert auch mehr Abwasser.

Öl (Ölindustrie)

Öl ist ein limitierter Rohstoff, der die Steuereinnahmen beträchtlich steigert, aber auch viel mehr Bodenverschmutzung hervorruft und auch mehr Strom benötigt.

Erz (Erzindustrie)

Erz ist ein limitierter Rohstoff, der mehr Steuereinnahmen und Bodenverschmutzung generiert, wenngleich nicht so viel wie die Ölindustrie. Die Erzindustrie benötigt mehr Strom als die allgemeine Industrie.

Verschmutzung und Lärmbelastung

Zusätzlich zu Müll und Abwasser gibt es noch Bodenverschmutzung und Lärmbelastung, vorwiegend erzeugt von Industriegebieten, Müllbeseitigungsanlagen wie Mülldeponien, starkem Verkehrsaufkommen und Kraftwerken.

Bodenverschmutzung und Lärmbelastung breiten sich radial um Gebäude aus, und wenn sie sich in benachbarte Wohngebiete fortpflanzen, verschlechtern sie die Gesundheit der dortigen Bürger. Zur Vermeidung dieser Situation sollten Sie Wohngebiete in genügend großer Entfernung zu Verschmutzungsquellen bauen ... aber immer noch nah genug, dass die Bürger ohne große Umstände zur Arbeit kommen.

Verschmutzung kann mit bestimmten Richtlinien, durch Verbesserung der Industriegebäude oder durch die Auswahl weniger verschmutzender Optionen (z. B. Windturbinen statt Kohlekraftwerken) reduziert werden.

Den Grad der Umweltbelastung können Sie in den relevanten Info-Ansichten verfolgen, dafür finden Sie in der Stadt aber auch visuelle Hinweise. Die Industrie verschmutzt ihre Umgebung und Abwasser kontaminiert Frischwasser.

Ausgehende Verbindungen



Ausgehende Verbindungen steigern die Effizienz von Industrie- und Gewerbegebieten, da sie mehr Kunden aus benachbarten Städten in die Stadt bringen. Dadurch hat die Industrie mehr Orte, zu denen sie ihre Güter transportieren kann, was ihre Produktivität und ihre Verkaufszahlen ankurbelt – und Ihrer Stadt so mehr Steuereinnahmen beschert. Gewerbegebiete erhalten in Form von Touristen ebenfalls mehr Kunden, steigern ihre Verkäufe und somit ihren Gewinn.

Durch die Errichtung eines Bahnhofs, eines Hafens oder eines Flughafens können Sie eine ausgehende Verbindung bauen.

- Für eine ausgehende **Zugverbindung** müssen Sie Gleise bis zum Kartenrand bauen oder bestehende Gleise mit existierenden verbinden, die an den Kartenrand führen.
- Eine ausgehende Verbindung für einen **Hafen** benötigt eine Wasserstraße bis an den Kartenrand.
- Ein **Flughafen** gestattet ausgehende Verbindungen automatisch und ohne Einschränkungen.

Touristen

Touristen sind temporäre Bürger, die Geld in der Stadt ausgeben, aber keine grundlegenden Dienstleistungen benötigen aber in Ihrer Stadt ein Zuhause haben. Der Tourismus steigert die Steuereinnahmen der Gewerbegebiete, da die Touristen in Hotels übernachten, ihr Geld in Geschäften ausgeben und in Restaurants essen.

Die Anzahl der die Stadt besuchenden Touristen wird durch die verfügbaren Nahverkehrsmittel und die Stadtattraktivität bestimmt. Gehen Sie zur Förderung des Tourismus in Ihrer Stadt wie folgt vor:

- Sorgen Sie dafür, dass die Transportkapazität zur Beförderung der Touristen ausreicht
- Fügen Sie Ihrer Stadt Einzigartige Gebäude hinzu
- Behalten Sie hohe Bodenrichtwerte bei
- Sorgen Sie dafür, dass Ihre Bürger zufrieden bleiben

Einzigartige Gebäude



Einzigartige Gebäude sind besondere Gebäude und Attraktionen, die als Belohnungen für die Erfüllungen bestimmter Sonderanforderungen im Spiel freigeschaltet werden. Sie funktionieren hauptsächlich als Attraktionen für Bürger und Touristen, erhöhen aber auch den Bodenrichtwert und bieten Bürgern Arbeitsplätze.

Zu den Einzigartigen Gebäuden gehören kulturelle Gebäude wie zum Beispiel ein Stadion und eine Konzerthalle, außerdem real existierende Wahrzeichen wie die Freiheitsstatue. Wenn Sie eins in der Stadt bauen, erhöht sich dadurch die Anzahl der Touristen, die Ihre Stadt wöchentlich besuchen. Die meisten kulturellen Gebäude haben demographische Zielgruppen: Das Stadion zielt hauptsächlich auf Bürger im arbeitsfähigen Alter und auf Studenten ab, während die Konzerthalle ihr Publikum hauptsächlich unter gebildeten, arbeitenden Bürgern und Senioren findet. Ungeachtet ihrer demographischen Zielgruppen wirken Einzigartige Gebäude in geringerem Maße auch auf alle anderen Bürgertypen anziehend.

Freischalten eines Einzigartigen Gebäudes

Bei den Anforderungen zum Freischalten eines Einzigartigen Gebäudes kann es sich um positive und negative Errungenschaften im Spiel handeln – zum Beispiel die Produktion einer bestimmten Gütermenge, um eine Kriminalitätsrate von 90% oder mehr zu erreichen. Nachdem Sie ein Einzigartiges Gebäude freigeschaltet haben, können Sie es bauen. Wie der Name schon sagt, können Sie ein Einzigartiges Gebäude nur einmal bauen, nicht zwei davon gleichzeitig. Durch den Bau Einzigartiger Gebäude wiederum können Sie Monumente freischalten. Es gibt kleine und große Einzigartige Gebäude, wo bei die großen im Allgemeinen schwerer zu erlangen sind als die kleinen.

Nach der Freischaltung eines Einzigartigen Gebäudes ist es nicht mehr an seine Anforderungen gebunden und kann jederzeit gebaut werden.

Bau eines Einzigartigen Gebäudes

Zum Bau eines Einzigartigen Gebäudes müssen Sie es freischalten und seine Kosten tragen. Die Auswahl und Platzierung Einzigartiger Gebäude erfolgt so wie bei allen anderen städtischen Dienstleistungsgebäuden.

Monumente



Die Monumente stellen bei *Cities: Skylines* die Spitze der Entwicklung dar. Bei einem Monument handelt es sich um ein städtisches Dienstleistungsgebäude, das so fortschrittlich ist, dass es die gesamten Bedürfnisse der Stadt für diese Dienstleistung decken kann. Ein Fusionskraftwerk bietet beispielsweise unendlich viel kostenlosen Strom und ein Hightech-Krankenhaus bietet der gesamten Stadt kostenlose medizinische Dienstleistungen.

Anforderungen zum Bau von Monumenten

Zum Bau eines Monuments müssen Sie über alle Einzigartigen Gebäude verfügen, die für das betreffende Monument erforderlich sind, und noch dazu alle neun Kartenbereiche freigeschaltet haben. Bei Erfüllung der Anforderungen werden Monumente freigeschaltet und können gekauft werden. Wenn ein beliebiges Einzigartiges Gebäude, das zu den Anforderungen des Monuments gehört, eingeebnet oder sonstwie aus der Stadt entfernt wird, steht Ihnen das Monument nicht mehr zur Verfügung.

Nach dem Bau eines Monuments bleibt es in Ihrer Stadt, selbst wenn ein Einzigartiges Gebäude entfernt wird. In Ihrer Stadt kann es so viele Monumente geben, wie Sie freischalten können.

Editor-Werkzeuge



Cities: Skylines bietet Ihnen verschiedene Editor-Werkzeuge, mit denen Sie zum Beispiel Karten und Objekte frei bearbeiten können. Genauere Informationen können Sie vom Steam-Workshop herunterladen.

Garantie

TBD

Kundenservice

<http://forum.paradoxplaza.com/>

<http://www.skylineswiki.com/>

Credits



Colossal Order Ltd

Produzent

Mariina Hallikainen

Game Design

Karoliina Korppoo

Henri Haimakainen

Miska Fredman

Programmierung

Antti Lehto

Damien Morello

Zusätzliche Programmierung

Essi Suurkuukka

Timo Kellomäki

Art

Antti Isosomppi

Hans Zenjuga

Henri Haimakainen

Suvi Salminen

Tony Kihlberg

Mikko Finneman



ULYSSES GRAPHICS

"Services of Art Creation"

Ulysses Graphics

Musik

Jonne Valtonen

Jani Laaksonen

Soundeffekte

Tapio Liukkonen

Unterstützung

Emmi Hallikainen

Praktikanten

Szabolcs Sárosi (Art)

Nico Takeda (art)

Janne Suhonen (Art)

David Rabineau (Game Design)

Vielen Dank an alle, die bei Colossal Order und Paradox Interactive an der Entwicklung von Cities: Skylines beteiligt waren. Außerdem ein dickes Dankeschön an unsere Community, die uns dabei geholfen hat, das Spiel noch besser zu machen! Besonderer Dank gilt den Freunden und Familien der Entwickler und alle, die uns bei der Entwicklung eines klassischen Städtebauspiels inspiriert und unterstützt haben!



paradox[®]
I N T E R A C T I V E

Paradox Cities: Skylines team

Produzenten

Andreas Renström
Karl Leino

Markenverwaltung

Jakob Munthe

Marketing

Malin Söderberg

Vertrieb

Filip Sirc

Paradox Interactive AB

CEO

Fredrik Wester

CFO

Andras Vajlok

COO

Susana Meza Graham

CIO

John Hargelid

Executive Vice President Game Development

Johan Andersson

Executive Vice President Brands

Johan Sjöberg

Executive Vice President of Business Development

Tobias Sjögren

Vice President of Product Acquisition

Shams Jorjani

Vice President Marketing
Daniela Sjunnesson

Executive Assistant
Anna Norrevik

Produktionsteam

Senior Line Producers
Andreas Renström
Jörgen Björklund

Associate Line Producer
Peter Cornelius

Senior Game Producer
Joe Fricano

Senior Mobile Producer
Florian Schwarzer

Game Producers
Staffan Berglén
Karl Leino
Ina Bäckström

Senior QA Manager
Artur Foxander

QA Manager
Niklas Lundström

QA Specialists
Johan Dorell
Tobias Viklund

QA Testers
Emil Andersson
Erik Elgerot
Niklas Ivarsson
Anna Ström
Kajsa Falck
Malin Furöstam
Pontus Anehäll
Victor Järnberg
Henrik von Warnstedt

Markenverwaltungsteam

Brand Managers
Marco Behrmann
Robin Cederholm
Jakob Munthe

Director of Publishing

Tomas Härenstam

Vice President Mobile

Jónas Antonsson

Marketing & PR

PR Manager

David Martinez

Streaming Producer

Matthijs Hoving

Trailer & Video Producer

Steven Wells

Senior PR & Event Manager

Anna Westerling

PR & Event assistant

Veronica Gunlycke

Community Manager

Björn Blomberg

Online Marketing Manager

Mats Wall

User Acquisition Specialist

Ferruccio Cinquemani

Graphics Producer

Max Collin

Adam Skarin

Social Media & Email Manager

Malin Söderberg

Community Developers

John Rickne

Graham Murphy

Vertrieb

Vertriebsleiter

Vic Basse

Filip Sirc

Business Developers

Sandra Neudinger

Daniel Lagergren

Paradox Online Publishing Services & IT

Senior Backend Developer

Christian Westman

BI & Analytics Manager

Brynjólfur Erlingsson

Backend Developers

Samuel Haggren
Alexander Altanis

Information Technology

Monika Nilimaa
Richard Lindkvist

Vielen Dank an unsere weltweiten und vor allem unsere langjährigen Partner. Zu guter Letzt möchten wir uns noch bei allen Forenmitgliedern, Kooperationspartnern und Unterstützern bedanken, die wesentlich für unseren Erfolg sind.

<http://www.remotesensing.org/libtiff/>

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler

Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Hiermit wird die kostenlose Genehmigung zum Verwenden, Kopieren, Modifizieren, Verteilen und Verkaufen dieser Software und der beigefügten Dokumentation zu beliebigen Zwecken unter folgenden Voraussetzungen gewährt: (i) Die obenstehenden Copyright-Anmerkungen und diese Genehmigung erscheint auf sämtlichen Kopien der Software und der beigefügten Dokumentation. (ii) Die Namen von Sam Leffler und Silicon Graphics dürfen ohne vorherige, schriftliche Genehmigung von Sam Leffler und Silicon Graphics nicht zu Bewerbung der Software oder für diesbezügliche, öffentlichkeitswirksamen Aktivitäten benutzt werden.

DIE SOFTWARE WIRD IM VORLIEGENDEN ZUSTAND ZUR VERFÜGUNG GESTELLT UND STEHT UNTER KEINERLEI AUSGERDRÜCKTER, IMPLIZIERTER ODER SONSTIGER GARANTIE, EINSCHLIESSLICH, UND OHNE BESCHRÄNKUNG, JEDLICHER GARANTIE BEZÜGLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT ODER DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK.

SAM LEFFLER ODER SILICON GRAPHICS HAFTEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN FÜR JEDLICHE BESONDEREN, ZUFÄLLIGEN, INDIREKTEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS NUTZUNGS AUSFALL, DATEN- ODER PROFITVERLUST HERRÜHREN, UND EGAL, OB AUF DIE MÖGLICHKEIT VON SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE ODER NICHT. DIES SCHLIESST JEDLICHE HAFTUNGSTHEORIEN MIT EIN, DIE SICH AUS DER BENUTZUNG ODER LEISTUNG DIESER SOFTWARE ERGEBEN ODER DAMIT IN VERBINDUNG STEHEN.

<http://www.zlib.net/>

Copyright (C) 1995-2013 Jean-Loup Gailly und Mark Adler

<http://cimg.sourceforge.net/>

Copyrights (C) ab Oktober 2004, David Tschumperlé - GREYC UMR CNRS 6072, Image team.

Copyrights (C) Januar->September 2004, David Tschumperlé.

Copyrights (C) 2000->2003, David Tschumperlé - INRIA Sophia-Antipolis. Odyssee group.

<https://code.google.com/p/nvidia-texture-tools/>

Copyright © 2015 NVIDIA Corporation

Hiermit wird allen Personen, die eine Kopie dieser Software und der beigefügten Dokumentation erhalten (die „Software“), die kostenlose Genehmigung zum Verwenden, Kopieren, Modifizieren, Zusammenfügen, Veröffentlichen, Verteilen, Unterlizenzieren und/oder Verkaufen dieser Software und der beigefügten Dokumentation zu beliebigen Zwecken unter folgenden Voraussetzungen gewährt:

Die obenstehenden Copyright-Anmerkungen und diese Genehmigung erscheint auf sämtlichen Kopien der Software und der beigefügten Dokumentation.

<http://www.ijg.org/>

<http://www.libpng.org/pub/png/libpng.html>