

HANDBUCH

CITIES in MOTION

US
ab

0

3

www.pegi.info

PC
CD-ROM
SOFTWARE



COLOSSAL ORDER
game development studio

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

HAUPTMENÜ

Neues Spiel

Spiel laden

Karteneditor

Einstellungen

Credits

Beenden

BENUTZEROBERFLÄCHE

Ansicht verändern

Reputation und Geld

Werkzeuge

Firmenzentrale

Fahrzeugkauf

Transportlinien

Graphen

Optionen

Karte

Datum und Geschwindigkeit

Newsticker

Miniaturbildschirm

SPIELMODI

Kampagne

Tutorial

Sandbox

Szenario

FAHRZEUGE

Busse

Straßenbahnen

U-Bahnzüge

Wassertaxis

Hubschrauber

HALTESTELLEN UND STATIONEN

4 Bushaltestellen 35

5 Straßenbahnhaltestellen 35

6 U-Bahn-Stationen 36

6 Wassertaxi-Anlegenstellen 36

7 Hubschrauberlandeplätze 36

7 **SOZIALE GRUPPIERUNGEN** 37

7 Arbeiter 37

8 Angestellte 37

8 Geschäftsleute 37

9 Studenten 38

9 Touristen 38

9 Pensionäre 38

10 Aussteiger 38

12 **STÄDTE** 39

14 Amsterdam 39

15 Berlin 39

17 Helsinki 40

18 Wien 40

20 **GESCHICHTE** 41

21 Generalmajor von Oppensdorf 41

22 Adrian Papadopoulos 41

22 Bruno Bauer 41

23 Fatemah Azodi 42

23 Kristian Härlin 42

23 Kristina Härlin 42

23 Patricia Segers 42

24 Petronilla Segers 43

25 **KARTENEDITOR** 44

25 Ort 44

28 Frühstmögliches Startjahr 44

30 Benutzung des Karteneditors 44

32 **TASTENKÜRZEL / SPIELSTEUERUNG** 46

33 **CREDITS** 47

35

EINLEITUNG

WILLKOMMEN ZU CITIES IN MOTION!

In Cities in Motion können Sie über eine Reihe einzigartiger Herausforderungen Ihre Fähigkeiten zum Bauen von Gebäuden und zum Betrieb eines öffentlichen Nahverkehrsnetzes testen. Jede Stadt wird von vielen unterschiedlichen Menschen bewohnt, die verschiedenen Lebensweisen nachgehen. Sie pendeln zwischen ihren Wohnorten und ihren Arbeitsstätten, fahren nach einem langen Arbeitstag zum Shopping, oder besuchen unterschiedliche Attraktionen. Zur Schaffung eines perfekten Netzwerks aus Transportlinien stehen Ihnen zahlreiche Fahrzeugtypen zur Verfügung.



SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

BETRIEBSSYSTEM: Microsoft Windows XP/Vista/7

PROZESSOR: 2 GHz Dual Core oder besser

SYSTEMSPEICHER: 2 GB RAM

FESTPLATTENSPEICHER: 2 GB

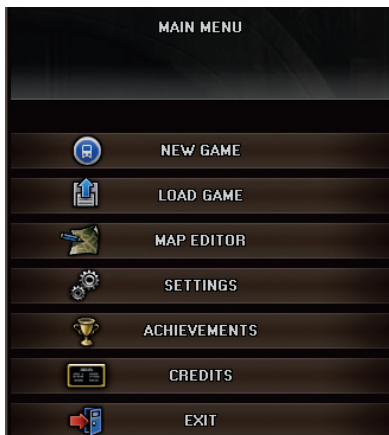
GRAFIKKARTE: NVIDIA GeForce 8800/ATI Radeon HD 3850 oder besser, 512 MB RAM, OpenGL 3.0

SOUNDKARTE: Soundkarte und Lautsprecher

SPIELSTEUERUNG: Maus mit drei Tasten und Tastatur

HAUPTMENÜ

NEUES SPIEL



Tutorial

Im Tutorial erlernen Sie die Grundlagen für das Spiel.

Kampagne

Die Kampagne besteht aus Szenarien, die verschiedene Herausforderungen an das Transportwesen enthalten und sich über Hundert Jahre erstrecken; Spielbeginn ist in den frühen 1920er Jahren. Wenn Sie ein Szenario absolvieren, schließen Sie dadurch die Stadt des Szenarien im **Sandbox**-Modus frei; das Szenario wird außerdem zur Wiederholung im **Szenario**-Modus freigeschaltet.

Sandbox

Im Sandbox-Modus können Sie die Stadt und das Startjahr selbst auswählen und so lange spielen wie Sie wollen. Ihre Stadt wird sich im Laufe der Zeit mit neuen Bürgern und Fahrzeugen verändern und Sie so vor neue Herausforderungen stellen. Durch den Spielfortschritt in der Kampagne schalten Sie zusätzliche Städte für den Sandbox-Modus frei. Darüber hinaus erscheinen sämtliche Städte, die Sie mit dem **Karteneditor** erstellen, auch im im Sandbox-Menü.

Szenario

Hier erscheinen Szenarien, die Sie während der **Kampagne** absolviert haben. Sie können einzelne Szenarien in beliebiger Reihenfolge erneut spielen, wenn Sie neue Taktiken ausprobieren oder Auszeichnungen verdienen möchten.

Nachdem Sie den Spielmodus gewählt haben, müssen Sie Ihre Firmenidentität erstellen, indem Sie für Ihre Firma einen Namen, eine Farbe und ein Logo bestimmen. Wenn Sie möchten, können Sie auch zufällig erstellte Einstellungen übernehmen. Für Sandbox-Spiele müssen Sie die Stadt und das Startjahr des Spiels auswählen.

SPIEL LADEN

Von hier aus haben Sie Zugriff auf alle gespeicherten Spielstände. Diese sind jeweils mit Zeitinformationen versehen, damit Sie das gewünschte Spiel schneller finden können.

KARTENEDITOR

Mit dem Karteneditor können Sie eigene Städte bauen. Solche Städte finden Sie im **Sandbox**-Modus unter **Neues Spiel**. Unter **Städtebau** auf Seite 44 finden Sie dazu noch genauere Informationen.

EINSTELLUNGEN

Im Menü Einstellungen können Sie die Spieleinstellungen Ihrem System und Spielstil anpassen. Es gibt separate Optionen für Grafik, Audio und die Spielsteuerung. Die voreingestellte Spielsteuerung finden Sie auf Seite 46.

Die Einstellungen sind in drei Kategorien unterteilt: **Grafik**, **Audio** und **Spielsteuerung**.

Grafik

Hier können Sie die grafische Darstellung des Spiels einstellen.

SYSTEM-CURSOR VERWENDEN: Wählen Sie zwischen dem Cursor des Spiels und dem voreingestellten Cursor Ihres Systems.

VERTIKALE SYNCHRONISATION: Aktivieren Sie Vertikale Synchronisation, wenn Sie einen älteren Monitor haben oder wenn es zu Bildstörungen kommt.

BILDWIEDERHOLRATE ANZEIGEN: Zeigt Ihnen während des Spiels die Bildwiederholrate an.

HDR-RENDERING: Verbessert die Spielgrafik, aber verschlechtert die allgemeine

Spieleleistung. Deaktivieren Sie die Option, wenn Sie Probleme mit der Spieleleistung haben.

BILDSÄTTIGUNG: Verändern Sie die Spielfarben zur perfekten Abstimmung auf Ihren Monitor.

SCHATTEN: Hier können Sie die Schattenauflösung der Spielwelt einstellen. Wenn Sie Probleme mit der Spieleleistung haben, sollten Sie die Option deaktivieren oder die Schattenauflösung niedrig einstellen.

ANTIALIASING: Reduziert gezackte Kanten. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie Probleme mit der Spieleleistung haben.

ANISOTROPISCHE FILTERUNG: Verbessert die Texturen dem Blickwinkel entsprechend.

VOLLBILDMODUS: Wählen Sie zwischen Fenster- und Vollbildmodus.

AUFLÖSUNG: Hier können Sie die Bildauflösung des Spiels einstellen.

BILDFREQUENZ: Hier können Sie die Bildwiederholrate bestimmen, wenn es für die ausgewählte Auflösung mehrere Bildwiederholraten gibt.

Audio

SPIELMUSIK ABSPIELEN: Wenn Sie die Spielmusik während des Spiels nicht hören möchten, wählen Sie dieses Kontrollkästchen nicht an.

AUDIOLAUTSTÄRKE: Mit diesem Schieberegler steuern Sie die Umgebungsgeräusche, also beispielsweise Gespräche, Motorgeräusche usw.

SPIELMUSIKLAUTSTÄRKE: Mit diesem Schieberegler steuern Sie die Spielmusik.

AUDIOGERÄT: Wählen Sie in dieser Liste Ihr bevorzugtes Audiogerät.

LAUTSPRECHER: Wählen Sie in dieser Liste für bestmögliche Klangwiedergabe Ihr Lautsprechersystem aus.

Spielsteuerung

Hier wird die gesamte Spielsteuerung des Spiels angezeigt. Sie können einzelne Steuerungen bearbeiten, indem Sie auf die zu ändernde Aktion klicken und daraufhin den Knopf oder die Taste zur Neubelegung der Aktion drücken. Für jede Aktion können Sie eine Primär- und Sekundäroption festlegen. Die voreingestellten Spielsteuerungen finden Sie auf Seite 46.

CREDITS

Hier sehen Sie, wer an der Entwicklung dieses Spiels beteiligt war!

BEENDEN

Beendet das Spiel.

BENUTZEROBERFLÄCHE



Zum Spielen des Spiels müssen Sie zuerst die Benutzeroberfläche kennenlernen. Auf Ihrem Bildschirm finden sich folgende Optionen und Bereiche:

ANSICHT VERÄNDERN

Zur Bewegung durch Ihre Stadt setzen Sie (falls vorhanden) Ihr Mausrad ein. Ansonsten können Sie zum Scrollen der Bildschirmansicht auch den Mauscursor an eine der Bildschirmkanten bewegen oder dafür die Tasten W, A, S und D benutzen. Mit den Pfeiltasten können Sie die Bildschirmansicht rotieren. Vergrößern bzw. verkleinern können Sie sie mit Hilfe des Mausekkrads.

REPUTATION UND GELD

In der oberen linken Bildschirmcke können Sie Ihre aktuelle Reputation und Ihre finanzielle Situation ablesen. Die Reputation steht für den Ruf Ihrer Firma bei der Stadtbevölkerung und beeinflusst, wie sie auf Ihre Dienstleistungen reagiert. Wenn Sie auf die Reputationsleiste klicken, wird eine genauere Aufstellung davon angezeigt, wie die unterschiedlichen sozialen Gruppierungen über Sie denken. Reputation ist wichtig, und Sie



können sie erhöhen, indem Sie dafür sorgen, dass Ihre Angestellten zufrieden sind, es an den Haltestellen nur kurze Wartezeiten gibt, Darlehen schnell zurückgezahlt werden und Ihre Fahrzeugflotte ordnungsgemäß in Schuss gehalten wird. Die Steigerung Ihrer Reputation ist auch durch die Absolvierung von Aufgaben und Petitionen möglich, die Ihnen unterbreitet werden. Natürlich kann Ihre Reputation auch leiden, und zwar aus einer Vielzahl an Gründen. Dazu gehören die Verschlechterung Ihrer finanziellen Situation, Kunden, die an Haltestellen lange warten müssen, häufiges Fahrzeugversagen oder der Abriss von Stadtgebäuden.

WERKZEUGE

Am oberen Bildschirmrand finden Sie mittig die Werkzeuge zum Auswählen, Bauen und Abreißen.

Auswahlwerkzeug

Das **Auswahlwerkzeug** ist Ihr normaler Mauscursor. Sie können auf Gebäude, Menschen und Fahrzeuge klicken, worauf Informationen über sie im Miniaturbildschirm angezeigt werden. Wenn Sie den Mauszeiger über Gegenstände bewegen, wird ihr Name oder ihre Adresse angezeigt.

Bau

Die Auswahl von **Bau** ruft das Baumenü auf. An der Oberkante des Baumenüs können Sie den Fahrzeugtyp auswählen, für den Sie Infrastruktur bauen möchten. Abhängend vom Spieljahr werden unter jedem Fahrzeugtyp eine oder mehrere Haltestellen bzw. Stationen angezeigt (siehe: **Haltestellen und Stationen** auf Seite 35), außerdem Gleise, falls diese für den betreffenden Fahrzeugtyp benötigt werden. Im fortschreitenden Spielverlauf werden immer mehr Haltestellen- und Stationstypen freigeschaltet. Informationen zum Einrichten von **Transportlinien** finden Sie auf Seite 15.

Infrastrukturbau

Die Infrastrukturbedürfnisse der Fahrzeugtypen unterscheiden sich etwas voneinander. Manche Fahrzeuge können auf Schienen umkehren, manche benötigen Rundstrecken oder Streckenschleifen, für manche müssen einfach nur Haltestellen in bestimmten Intervallen aufgestellt werden.

U-Bahn-Infrastruktur

U-Bahnstrecken können ebenerdig, auf Hochgleisen oder auf einer von drei Untergrundebenen verlaufen. Eine Strecke kann auch zwischen verschiedenen Ebenen wechseln. Bauen Sie dazu Segmente auf den gewünschten Ebenen, die verbindenden Gleisstücke rasten dann automatisch eine Ebene höher oder tiefer ein. U-Bahnzüge können auf Gleisen ohne die Zuhilfenahme von Streckenschleifen umkehren, weshalb Sie Strecken einfach in einer Station enden oder die Strecke offen lassen können. Achten Sie bei der Auswahl von Stationen darauf, dass Sie situationsbedingt den richtigen Stationstyp auswählen, da es verschiedene Stationstypen für Hochgleise, ebenerdige Gleise und Untergrundgleise gibt. Mit der rechten Maustaste können Sie eine Station bei ihrer Platzierung rotieren. Eine einzelne Station kann von zwei oder mehreren Transportlinien angefahren werden. Dazu müssen Sie die Gleise nur an einem Punkt verbinden, damit die Züge zur betreffenden Station fahren können.

Straßenbahninfrastruktur

Straßenbahnen fahren auf Gleisen und benötigen Haltestellen, die Sie beliebig anordnen können. Zum Betrieb einer Straßenbahnlinie müssen Sie Gleise und Haltestellen bauen. Sie können entweder eine Rundstrecke anlegen oder den Streckenenden Streckenschleifen hinzufügen, damit die Straßenbahnen maximalen Zugang zu den Haltestellen haben. Wenn Sie eine Rundstrecke anlegen, auf der nur eine Linie fahren soll, müssen Sie darauf achten, dass die Haltestellen alle auf einer Streckenseite liegen. Beachten Sie, dass Sie Straßenbahngleise außer auf Straßen überall verlegen können: in Fußgängerzonen, auf Grasflächen zwischen mehrspurigen Straßen und in bestimmten Parkbereichen. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Straßenbahnen aus dem allgemeinen Verkehr herauszuhalten.

Businfrastruktur

Bauen Sie entlang der gewünschten Strecke Bushaltestellen. Da sich die Busse automatisch den besten Weg zwischen den jeweiligen Haltestellen suchen, können Sie die Haltestellen nach Belieben positionieren.

Wassertaxi-Infrastruktur

Wassertaxis fahren Anlegestellen an, die Sie an der Wasserlinie errichten können. Da sich die Wassertaxis automatisch die optimale Route suchen, können Sie die Anlegestellen nach Belieben positionieren.

Hubschrauberinfrastruktur

Da Hubschrauber fliegen, können Sie Hubschrauberlandeplätze überall positionieren. Hubschrauber und Hubschrauberlandeplätze stehen Ihnen ab den späten 1950er Jahren zur Verfügung.

Planieren

Mit dem Planierwerkzeug können Sie Gebäude zerstören und verkaufen. Sie können Ihre eigenen Gebäude, also Haltestellen, Stationen und Gleisstücke, für einen Prozentsatz des Anschaffungspreises verkaufen. Wenn Sie ein Gebäude planieren, wird es automatisch verkauft. Die Höhe der Rückerstattungssumme richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad des Spiels. Die Planierung von Stadtgebäuden jedoch kostet Geld und hat negativen Einfluss auf Ihre Reputation.

FIRMENZENTRALE

Im Fenster der Firmenzentrale verwalten Sie Ihre Firma durch die Anpassung der Fahrpreise, die Aufnahme von Darlehen und den Start von Werbekampagnen.



Lassen Sie uns nun einen genaueren Blick auf die einzelnen Register werfen:

Budget

Das Register **Budget** zeigt Ihnen einen Schätzwert der finanziellen Situation des laufenden Monats an. Hier bekommen Sie einen Überblick über Ihre sämtlichen Ausgaben, und wie viel Profit Ihre Dienstleistungen wahrscheinlich erwirtschaften werden.

Banken

Im Register **Bank** können Sie sich Darlehen verschiedener Banken ansehen und sie verwalten. Die Geldbeträge, die Ihnen die Banken zu leihen bereit sind, richten sich am aktuellen Wert Ihrer Firma und steigen mit der Expansion Ihres Unternehmens. Je mehr Banken es gibt, desto mehr Geld können Sie sich leihen. Vergessen Sie nicht, die Darlehensbedingungen im Auge zu halten, denn manche Banken haben bessere Angebote als andere. Da sich der Zinssatz nach der Lage des globalen Finanzmarkts richtet, sollten Sie Ihre Darlehen schneller abzahlen, wenn die Zinsen hoch sind.

Energie

Alle Fahrzeuge verbrauchen Energie, ganz gleich, ob es sich um Strom oder Treibstoff handelt. Im Register **Energie** sehen Sie, wie viel Energie Ihre Fahrzeuge verbrauchen und welche Kosten damit verbunden sind. Da die Energiepreise den Fluktuationen des globalen Finanzmarkts unterworfen sind, kann es sich manchmal wirklich lohnen, durch die Auswahl entsprechender Fahrzeugtypen Ihren Energieverbrauch zu senken.

Firmenpolitik

Im Register **Firmenpolitik** können Sie Fahrpreise, Gehälter und das Wartungsbudget festlegen. Die Gehälter und Fahrpreise sollten Sie regelmäßig überprüfen, da sich die Erwartungen der Bevölkerung mit der wirtschaftlichen Situation verändern. Besonders mit den Fahrpreisen sollten Sie vorsichtig umgehen, denn wenn sie zu hoch sind, vergraulen Sie potentielle Kunden, und bei zu niedrigen Fahrpreisen reduziert sich der Wert Ihrer Firma. Außerdem verschaffen Ihnen gut bezahlte und zufriedene Angestellte eine bessere Reputation. Auch die Wartung von Haltestellen, Stationen und Fahrzeugen ist wichtig: Wenn Sie für



Wartungszwecke nur ein kleines Budget vorgesehen haben, wird es bei Ihren Fahrzeugen häufiger zu Betriebsstörungen kommen, was natürlich Ihre Reputation verschlechtert. Gleichmaßen sind saubere und sichere Haltestellen bzw. Stationen für Ihre Fahrgäste attraktiver.

Werbung

Mit Werbekampagnen können Sie Ihre Kunden sehr effizient erreichen und außerdem die Reputation Ihrer Firma erhöhen. Im Register **Werbung** können Sie verschiedene Werbekampagnen starten und sich die Effekte ansehen, die Sie auf unterschiedliche soziale Gruppierungen haben werden. Manche Kampagnentypen stehen Ihnen erst später im Spiel zur Verfügung, Zeitungs- und Straßenwerbung dagegen ist immer möglich.

Kundenprofile

Mit Hilfe von Kundenprofilen können Sie ermitteln, wie sich Ihr Nahverkehrsnetzwerk an der gesellschaftlichen Basis schlägt. Wenn Sie einen Bürger sehen, den Sie mögen, können Sie sein Profil zur späteren Referenz speichern. Klicken Sie dazu auf einen beliebigen Bürger und wählen Sie im Miniaturbildschirm dann die Informationsansicht aus. Dort sehen Sie die Schaltfläche „Profil speichern“, über die der Bürger direkt der Liste **Kundenprofile** hinzugefügt wird.

FAHRZEUGKAUF

Im Fenster **Fahrzeugkauf** können Sie Fahrzeuge kaufen und verkaufen. Wenn nur das Fenster zum Fahrzeugkauf geöffnet ist, werden gekaufte Fahrzeuge direkt dem Fahrzeugdepot hinzugefügt und Sie können sie im Fenster **Transportlinien** selbigen zugeteilen. Fahrzeuge können Sie so lange wie Sie möchten im Fahrzeugdepot parken. Machen Sie sich vor dem Kauf eines Fahrzeugs mit dessen Eigenschaften vertraut. Durch Anklicken des Blaupausesymbols des Fahrzeugs erhalten Sie eine genauere Fahrzeugbeschreibung.

KAPAZITÄT: Die Anzahl an Passagieren, die das Fahrzeug befördern kann.

ATTRAKTIVITÄT: Wie ansprechend das Fahrzeug für potentielle Fahrgäste ist. Je attraktiver das Fahrzeug ist, desto mehr Fahrgäste zieht es an.

TREIBSTOFF-/STROMVERBRAUCH: Der monatliche Verbrauch des Fahrzeugs an Treibstoff oder Strom.



STÖRUNGSWAHRSCHEINLICHKEIT: Die Wahrscheinlichkeit, dass das Fahrzeug eine Betriebsstörung hat und repariert werden muss. Manche Fahrzeuge bekommen schneller Probleme als andere.

GESCHWINDIGKEIT: Die Maximalgeschwindigkeit des Fahrzeugs.

An der Oberseite des Fensters können Sie zwischen den Fahrzeugtypen wechseln.

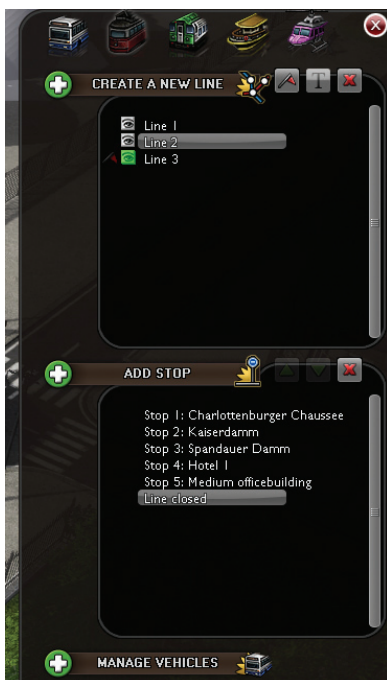
TRANSPORTLINIEN

Alle Ihre Linien werden im Fenster Transportlinien angezeigt. Hier können Sie sich Ihre bestehenden Linien ansehen oder neue einrichten. Zur Einrichtung einer neuen Linie müssen Sie Haltestellen bzw. Stationen und Gleise bauen, die Sie dann über das Fenster Transportlinien einer Linie zuteilen.

Gehen Sie zum Einrichten einer neuen Linie wie folgt vor:

1. Wählen Sie an der Oberseite des Fensters den korrekten Fahrzeugtyp aus
2. Klicken Sie auf Neue Linie
3. Klicken Sie auf Haltestelle hinzuf.; geben Sie die Haltestellen dann in der

- Reihenfolge ein, in der sie das Fahrzeug anfahren soll
4. Nach der letzten Haltestelle klicken Sie zum Abschluss der Strecke auf die erste Haltestelle
 5. Klicken Sie auf Fahrzeuge verwalten und kaufen Sie ein Fahrzeug für Ihre Linie oder teilen Sie ihr ein Fahrzeug aus Ihrem Fahrzeugdepot zu
 6. Zum Eröffnen einer Linie klicken Sie im Fenster Transportlinien auf das Flaggensymbol nehmen ihrem Namen



Sie können Ihre Linien individuell benennen, indem Sie eine Linie auswählen und auf die durch ein T-Symbol dargestellte Schaltfläche **Linie umbenennen** klicken.

Sehen, wie die Haltestellen im Fenster angezeigt werden? Zum Hinzufügen einer Haltestelle wählen Sie einfach die vorhergehende Haltestelle aus und klicken auf **Haltestelle hinzuf.**, worauf Sie die neue Haltestelle auf der Karte auswählen. Außerdem können Sie die

Reihenfolge ändern, in der die Haltestellen angefahren werden, indem Sie sich in der Liste im Fenster Transportlinien nach oben oder unten verschieben. Dies erreichen Sie, indem Sie eine Haltestelle auswählen und auf die **grünen Pfeiltasten** klicken. Auch das Entfernen von Haltestellen ist denkbar einfach: Wählen Sie die zu entfernende Haltestelle aus und klicken Sie auf die **rote Schaltfläche „X“**. Bitte beachten Sie: Wenn Sie eine Linie bearbeiten, wird sie automatisch angehalten und erst wieder reaktiviert, wenn Sie durch Anklicken des **roten Flaggensymbols** die Bearbeitung abgeschlossen haben.

GRAPHEN



Im Fenster Graphen sehen Sie die neuesten Entwicklungen der Weltwirtschaft und Ihrer Firma. Das Fenster ist in zwei Register unterteilt: **Firmengraphen** und **Wirtschaftsgraphen**.

Firmengraphen

Unter Firmengraphen finden Sie **Netzabdeckung**, **Popularität**, **Monatsgewinn**, **Firmenreputation**, **Gesamtschulden** und **Firmenwert**. Jede dieser



Schaltfläche ist mit einem korrespondierenden Graph verbunden, und über einen Schieberegler können Sie den zeitlichen Rahmen kontrollieren. Über Graphen können Sie sich gut ein Gesamtbild darüber verschaffen, wie sich Ihre Firma schlägt.

Wirtschaftsgraphen

In diesem Register finden Sie Graphen, die Ihnen genaue Informationen über folgende Aspekte geben: **Wirtschaftswachstum**, **Strompreis**, **Treibstoffpreis**, **Stadtbevölkerung**, **Arbeitslosenquote** und **Privatfahrzeuge**. Diese Graphen geben Ihnen eine gute Perspektive über die Weltwirtschaft. Durch das Studium der Graphen können Sie lernen, Fluktuationen des Finanzmarkts vorauszusehen und rechtzeitig bestimmte Maßnahmen zu ergreifen, also beispielsweise die Aufnahme von Darlehen bei niedrigen Zinsen und den Fahrzeugkauf bei niedrigem Preisniveau.

Listenfenster

Das Fenster Listen hilft Ihnen dabei, den Überblick über Probleme mit Ihren Linien und Fahrzeugen zu behalten. Im Register **Fahrzeugliste** können Sie alle Fahrzeuge eines bestimmten Typs auflisten und sich ihre Statistiken ansehen. Mit Hilfe der kleinen grünen Pfeile neben den Fahrzeugabbildungen können Sie durch die verschiedenen Fahrzeugtypen navigieren. Durch Anklicken der Spalten können Sie auch die Reihenfolge ändern, in der die Fahrzeuge angezeigt werden. Erneutes Anklicken kehrt die Reihenfolge der betreffenden Spalte wieder um. Unter **Haltestellenliste** sehen Sie eine nach Typ sortierte Liste Ihrer Haltestellen und Stationen. Diese verfügen über Statistiken, die Sie im Auge behalten sollten, um Problemen wie überbelegten Linien schon früh entgegenwirken zu können.

OPTIONEN

Die Auswahl von Optionen pausiert das Spiel. Hier bieten sich Ihnen folgende Möglichkeiten: **Speichern**, **Laden** und **Beenden** (Hauptmenü). Darüber hinaus können Sie hier die Spieleinstellungen modifizieren.

Spiel speichern

Dies speichert Ihren Spielstand. Sie können Ihre gespeicherten Spiele benennen und pro Spielsession mehrere Spiele speichern.

Spiel laden

Dies lädt einen gespeicherten Spielstand. Alle gespeicherten Spiele sind benannt und zeigen den Speicherzeitpunkt an. So können Sie schnell den neuesten Spielstand ermitteln.

Einstellungen

Im Menü Einstellungen können Sie die Spieleinstellungen Ihrem System und Spielstil anpassen. Es gibt separate Optionen für Grafik, Audio und die Spielsteuerung. Hier finden Sie dieselben Optionen wie im **Hauptmenü**, die Sie auch während des Spiels verändern können. Es gibt separate Optionen für Grafik, Audio und die Spielsteuerung. Die voreingestellte Spielsteuerung finden Sie auf Seite 46.

Die Einstellungen sind in drei Kategorien unterteilt: **Grafik**, **Audio** und **Spielsteuerung**.

Grafik

Hier können Sie die grafische Darstellung des Spiels einstellen.

SYSTEM-CURSOR VERWENDEN: Wählen Sie zwischen dem Cursor des Spiels und dem voreingestellten Cursor Ihres Systems.

VERTIKALE SYNCHRONISATION: Aktivieren Sie Vertikale Synchronisation, wenn Sie einen älteren Monitor haben oder wenn es zu Bildstörungen kommt.

BILDWIEDERHOLRATE ANZEIGEN: Zeigt Ihnen während des Spiels die Bildwiederholrate an.

HDR-RENDERING: Verbessert die Spielgrafik, aber verschlechtert die allgemeine Spielleistung. Deaktivieren Sie die Option, wenn Sie Probleme mit der Spielleistung haben.

BILDSÄTTIGUNG: Verändern Sie die Spielfarben zur perfekten Abstimmung auf Ihren Monitor.

SCHATTEN: Hier können Sie die Schattenauflösung der Spielwelt einstellen. Wenn Sie Probleme mit der Spielleistung haben, sollten Sie die Option deaktivieren oder die Schattenauflösung niedrig einstellen.

ANTIALIASING: Reduziert gezackte Kanten. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie Probleme mit der Spielleistung haben.

ANISOTROPISCHE FILTERUNG: Verbessert die Texturen dem Blickwinkel entsprechend.

VOLLBILDMODUS: Wählen Sie zwischen Fenster- und Vollbildmodus.

AUFLÖSUNG: Hier können Sie die Bildauflösung des Spiels einstellen.

BILDFREQUENZ: Hier können Sie die Bildwiederholrate bestimmen, wenn es für die ausgewählte Auflösung mehrere Bildwiederholraten gibt.

Audio

SPIELMUSIK ABSPIELEN: Wenn Sie die Spielmusik während des Spiels nicht hören möchten, wählen Sie dieses Kontrollkästchen nicht an.

AUDIOLAUTSTÄRKE: Mit diesem Schieberegler steuern Sie die Umgebungsgeräusche, also beispielsweise Gespräche, Motorgeräusche usw.

SPIELMUSIKLAUTSTÄRKE: Mit diesem Schieberegler steuern Sie die Spielmusik.

AUDIOGERÄT: Wählen Sie in dieser Liste Ihr bevorzugtes Audiogerät.

LAUTSPRECHER: Wählen Sie in dieser Liste für bestmögliche Klangwiedergabe Ihr Lautsprechersystem aus.

Spielsteuerung

Hier wird die gesamte Spielsteuerung des Spiels angezeigt. Sie können einzelne Steuerungen bearbeiten, indem Sie auf die zu ändernde Aktion klicken und daraufhin den Knopf oder die Taste zur Neubelegung der Aktion drücken. Für jede Aktion können Sie eine Primär- und Sekundäroption festlegen. Die voreingestellten Spielsteuerungen finden Sie auf Seite 46.

KARTE



In der unteren linken Bildschirmcke befindet sich Ihre Karte. Sie können sich die gesamte Stadt auf einmal ansehen, wobei Ihre Linien in den entsprechenden Farben angezeigt werden. U-Bahnlinien sind grün, Buslinien blau, Straßenbahnlinien rot, Wassertaxilinen gelb und Hubschrauberlinien violett. Jede Haltestelle auf einer Linie wird als Höcker aus der Linie angezeigt.

Die Karte verfügt über wichtige Werkzeuge, mit deren Hilfe Sie

entscheiden können, wo Sie Ihre Linien bauen. Außerdem finden Sie hier die Schaltfläche **Datenansicht**. Diese Schaltfläche ist mit einem Menü verbunden, über die Sie verschiedene Filter über die Karte legen können. In der linken Spalte sehen Sie alle Gebäudetypen der Stadt, die rechte Spalte zeigt die sozialen Gruppierungen, die in der Stadt leben. Wenn Sie zum Beispiel sehen möchten, wo sich die Mehrzahl der Arbeiter niedergelassen hat, klicken Sie in der linken Spalte auf Wohnhäuser und in der rechten Spalte auf Arbeiter. Gebäude ohne Arbeiter sind rot, und Gebäude mit vielen Arbeitern werden grün dargestellt. Die Farben dazwischen sind orange, gelb, und hellgrün – sie weisen auf die steigende Anzahl der Arbeiter in den Gebäuden hin. Ziehen Sie Nutzen aus diesen Informationen, indem Sie Gebäudetypen auswählen, zu denen die Arbeiter mit höherer Wahrscheinlichkeit fahren. Arbeitsstätten sind gute Optionen, da sie immer Menschen anziehen. Wenn Sie überprüft haben, wo sich die Arbeitsstätten befinden, können Sie eine Line zwischen den am dichtesten besiedelten Wohngebieten und den Gebieten mit den meisten Arbeitsstätten bauen. Auf diese Weise können Sie stets mir zahlreichen Passagieren rechnen.

Farben der Datenansicht

ROT – Minimaler Verkehr für ausgewählte soziale Gruppierung

ORANGE – Sehr geringer Verkehr für ausgewählte soziale Gruppierung

GELB – Geringer Verkehr für ausgewählte soziale Gruppierung

HELLGRÜN – Moderater Verkehr für ausgewählte soziale Gruppierung

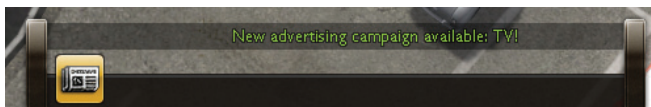
GRÜN – Starker Verkehr für ausgewählte soziale Gruppierung

Unter der Schaltfläche Datenansicht befindet sich die Schaltfläche **Untergrundebene**. Diese Schaltfläche zeigt alle Untergrundgebäude wie Tunnel und U-Bahn-Stationen an.

DATUM UND GESCHWINDIGKEIT

Unterhalb der Karte, in der unteren linken Bildschirmcke, wird das aktuelle Datum angezeigt. Daneben befinden sich Schaltflächen zur Steuerung der Geschwindigkeit, mit denen Sie zwischen Pause, Normal, Schnell und Sehr schnell wechseln können. Auch mit den Zifferntasten 1 bis 3 können Sie die Geschwindigkeit anpassen; die Leertaste pausiert das Spiel. Gebäude können Sie auch bei pausiertem Spiel bauen.

NEWTICKER



Neben der Karte befindet sich der Newsticker, der Sie mit Informationen über Ereignisse in der Stadt und auf der ganzen Welt informiert. Die vorbeiscrollenden Informationen sind farbkodiert: Rote Nachrichten sind Unfälle, Beschwerden und Fahrzeugstörungen, die Ihr Netzwerk betreffen, grüne Nachrichten drehen sich um kaufbare Gegenstände und andere positive Veränderungen, weiße Nachrichten schließlich sind Nachrichten aus aller Welt oder über kleinere Vorfälle. Wenn Sie auf eine Nachricht klicken, begeben Sie sich zum Ort des Ereignisses. Wenn Sie zum Beispiel auf eine Nachricht über einen Brand klicken, wird Ihre Bildschirmansicht auf das brennende Gebäude zentriert.

MINIATURBILDSCHIRM

Der Miniaturbildschirm befindet sich in der unteren rechten Bildschirmcke. Sie können Menschen, Gebäude, Haltestellen, Stationen und Fahrzeuge an einem beliebigen Ort in der Stadt zur Anzeige im Miniaturbildschirm auswählen. Durch die Auswahl von „Daten anzeigen“ am linken Rand des Miniaturbildschirm können Sie sich Informationen über Fahrzeuge, Passagierprofile sowie über Gebäude und ihre Bewohner bzw. über Arbeiter anzeigen lassen. Wenn Sie auf einen beliebigen Ort in der Kameransicht des Miniaturbildschirms klicken, können Sie Ihre Bildschirmansicht sofort auf den angeklickten Ort zentrieren.



SPIELMODI

Die beiden Hauptspielmodi von Cities in Motion sind Kampagne und Sandbox. Der Sandbox-Modus ist ein offener Spielmodus, in dem Sie das Spiel ohne dringende Zielvorgaben so lange spielen können wie Sie möchten. Die Kampagne verfügt über eine Handlung und separate Szenarien, die in verschiedenen Städten und zu verschiedenen Zeiten spielen.

KAMPAGNE

Die Kampagne besteht aus 12 separaten Szenarien. Jedes Szenario hat eine Geschichte und eine Ausgangssituation. Während Sie die Szenarien durchspielen, schalten Sie Städte für den Sandbox-Modus frei. Im Szenariomodus können Sie auch Szenarien nachspielen, die Sie bereits absolviert haben. Für die Kampagne können Sie für Ihre Firma einen Namen, ein Logo und eine Farbe bestimmen oder sich mit den Zufallseinstellungen zufrieden geben.

TUTORIAL

Die Tutorialkarte bietet Ihnen ein kurzes Szenario, in dem Sie die Spielgrundlagen erlernen. Sie können das Tutorial jederzeit wiederholen. Durch das Spielen des Tutorials können Sie keine Auszeichnungen erlangen.

SANDBOX

Die Städte, in denen Sie in der Kampagne spielen, werden für den Sandbox-Modus freigeschaltet. Dort erscheinen auch mit dem Karteneditor erstellte Städte. Sie können das Startjahr, den Kontostand, die Schwierigkeit, die Stadt und andere Optionen für die Firma auswählen. Der Sandbox-Modus ist ein freier Spielmodus, in dem Sie so lange spielen können wie Sie möchten. Im Laufe der Zeit verändern sich die Städte und neue Fahrzeugtypen erscheinen.

SZENARIO

Bereits absolvierte Szenarien können Sie im Szenariomodus wiederholen. Dabei wird Ihnen jeweils nur ein Szenario präsentiert. Die Wiederholung von Szenarien zählt für die Erlangen von Auszeichnungen.



FAHRZEUGE

Fahrzeuge sind ein wichtiger Bestandteil von Cities in Motion. In früheren Ären haben Sie nur wenige Fahrzeuge, obwohl mehr im Laufe der Zeit verfügbar werden. Es gibt viele verschiedene Fahrzeuge zur Bedienung der verschiedenen Strecken- und Passagiertypen.

BUSSE

Busse sind die häufigsten Fahrzeuge in großen Städten. Sie eignen sich gut für Kurzstrecken in dichtbesiedelten Gebieten und Langstrecken zu weit entfernten Wohngebieten. Für Busse gibt es eine Faustregel: Je mehr Kapazität ein Bus hat, desto geringer ist seine Durchschnittsgeschwindigkeit. Busse können dazu eingesetzt werden, Linien mit besserer Kapazität mit Fahrgästen zu versorgen oder um isolierte Stadtteile in das öffentliche Nahverkehrsnetzwerk zu integrieren.



NAME: Maurice Astor

IN VERWENDUNG VON: 1920-1945

BESCHREIBUNG: Der Maurice Astor war einer der ersten in England hergestellten Busse und ein direkter Nachfolger des Pferdewagens. Der Maurice Astor ist klein und nicht besonders schnell, aber insgesamt ein stimmiges Fahrzeug, in dem sich die Fahrgäste wohlfühlen. Er verfügt über einfach zu reinigende Holzsitze und einen Sondersitz für den Schaffner.

NAME: Livingstone Ocelot

IN VERWENDUNG VON: 1927-1953

BESCHREIBUNG: Der Ocelot hat große Fenster, durch die die Passagiere während der Fahrt die Aussicht vorzüglich genießen können. Sein kräftiger Benzinmotor sorgt für eine gute Durchschnittsgeschwindigkeit, und trotz der großen Panoramafenster und geräumigen Sitze kann er immer noch 10 Fahrgäste befördern.

NAME: Bismarck 36

IN VERWENDUNG VON: 1936-1958

BESCHREIBUNG: Der Bismarck 36 war der erste Doppeldeckerbus auf dem Fahrzeugmarkt. Er bietet viel Platz und hat sogar Hecktüren, die das Zu- und



Aussteigen an Haltestellen beschleunigen. Der Stolz der Bismarck-Fabrik ist eine vortreffliche Wahl für Kurzstrecken mit massivem Fahrgastaufkommen, und trotz seiner relativ geringen Geschwindigkeit ist er ein ausgezeichnetes Fahrzeug. Der Fahrgastraum des Bismarck 36 ist nicht sehr modern gestaltet, da zugunsten großer Kapazität einige Abstriche beim Komfort gemacht werden müssen. Der Treibstoffverbrauch des Fahrzeugs ist ziemlich hoch, aber im Vergleich zur Fahrgastkapazität akzeptabel.

NAME: Jubilee Carrier

IN VERWENDUNG VON: 1941-1963

BESCHREIBUNG: Der Jubilee Carrier ist ein stimmiges Fahrzeug mit großzügiger Kapazität, und der ausgeklügelte Motor sorgt für eine gute Durchschnittsgeschwindigkeit. Kombiniert mit Zuverlässigkeit und attraktivem Design ist der Jubilee Carrier eine gute Wahl für kurze und mittlere Strecken. Darüber hinaus muss er nicht so oft gewartet werden wie viele andere Fahrzeuge.

NAME: Pavlov Extended

IN VERWENDUNG VON: 1949-1977

BESCHREIBUNG: Der Pavlov Extended war der erste Gelenkbus überhaupt. Seine Passagiere hatten trotz der Einstöckigkeit des Busses viel Platz. Im Vergleich zu anderen Fahrzeugen mit hoher Kapazität ist der Pavlov Extended schnell, verbraucht aber auch viel Treibstoff. Er ist ein gutes Fahrzeug für längere Strecken mit vielen Fahrgästen.

NAME: Stern-Berger Urban

IN VERWENDUNG VON: 1955-1980

BESCHREIBUNG: Der Stern-Berger Urban wurde speziell für Fahrten in der Stadt entworfen. Er ist sehr schnell und muss nur selten gewartet werden, verbraucht aber viel Treibstoff. Dank seiner guten Fahrgastkapazität ist er dennoch ein hervorragender Bus für viele Streckentypen.

NAME: Pathfinder City

IN VERWENDUNG VON: 1960-1993

BESCHREIBUNG: Dieser hervorragende Stadtbus der Pathfinder-Fabrik wurde speziell für grobe Straßen und wenig Wartung entwickelt. Seinen Passagieren bietet er bequeme Sitze mit viel Beinfreiheit. Die gute Durchschnittsgeschwindigkeit und der robuste Bau egalisieren den hohen Energieverbrauch. Pathfinder-Stadtbusse sind vor allem als die roten Doppeldeckerbusse auf den Straßen Londons bekannt, aber sie können in jeder Stadt gute Dienste leisten.

NAME: Stern-Berger 1200

IN VERWENDUNG VON: 1969-1985

BESCHREIBUNG: Der Stern-Berger 1200 war einer der beliebtesten Busse Europas. Er hat viele verschiedene Varianten, aber das Modell 1200 ist aufgrund seiner Kapazität und Geschwindigkeit am besten für dicht bebaute Städte geeignet. Der Preis ist angesichts der Optionen gut, aber die Attraktivität für Fahrgäste ist nicht die stärkste Seite des Stern-Berger 1200. Dank der neuen Automaten, an denen die Fahrgäste ihre Fahrkarten selbst abstempeln können, benötigt er keinen Schaffner.

NAME: Jubilee Turtle

IN VERWENDUNG VON: 1976-1998

BESCHREIBUNG: Die Fahrgastkapazität des Jubilee Turtle ist aufgrund der durchdachten Sitzpositionen und seiner Auslegung als Doppeldeckerbus hervorragend. Ein neuer Türmechanismus garantiert schnelles Aus- und Zusteigen, was die niedrige Durchschnittsgeschwindigkeit des Busses ausgleicht. Seine überragende Kapazität und sein geringer Treibstoffverbrauch machen den Turtle zu einer guten Wahl für Kurzstrecken. Die automatischen Türen des Turtle können auch feststellen, ob sich jemand im Türdurchgang befindet, was ihn sicherer für Kinder macht.

NAME: Pavlov Stretch

IN VERWENDUNG VON: 1981-2002

BESCHREIBUNG: Dieser Pavlov-Gelenkbus bietet hohe Fahrgastkapazität und Durchschnittsgeschwindigkeit, ist aber ziemlich unzuverlässig. Der überarbeitete Gelenkteil macht das Fahrzeug manövrierfähiger und steigert seine Geschwindigkeit in Städten. Die Pavlov-Fabrik berichtet, dass der Stretch eines ihrer populärsten Modelle war und in vielen Großstädten Europas eingesetzt wurde.

NAME: Arnauld Supra

IN VERWENDUNG VON: 1985-2005

BESCHREIBUNG: Der Arnauld Supra ersetzte den alten Stern-Berger 1200, der zu Zeiten, als ein regulärer Bus benötigt wurde, noch die beste Option war. Die besten Eigenschaften des Supra sind sein geringer Preis und seine hohe Geschwindigkeit. Er ist am besten für staufreie Überlandstrecken mit wenig Fahrgästen geeignet.

NAME: Stern-Berger Doppel

IN VERWENDUNG VON: 1993-Heute

BESCHREIBUNG: Der Stern-Berger Doppel ist das neueste Modell der Stern-Berger-Fabriken. Auf beiden Ebenen dieses Doppeldeckerbusses gibt es bequeme Sitze, und generell ist er eines der zuverlässigsten Fahrzeuge überhaupt. Trotz seines hohen

Treibstoffverbrauchs ist er aufgrund seiner Popularität bei den Fahrgästen und dem geringen Wartungsbedarf ein hervorragender Bus für Städte mit viel Verkehr.

NAME: Comet XL

IN VERWENDUNG VON: 1999-Heute

BESCHREIBUNG: Der Comet XL bedient Strecken mit großem Fahrgastaufkommen. Er ist teuer, aber das macht er mit seiner überragenden Fahrgastkapazität und seiner hohen Durchschnittsgeschwindigkeit, die ihm sein neues Motordesign ermöglicht, wieder wett. Da man bei der Entwicklung nicht sehr viel Wert auf den Fahrgastraum gelegt hat, ist der Comet XL bei den Passagieren aber kaum erste Wahl.

NAME: Jubilee Compact

IN VERWENDUNG VON: 2003-Heute

BESCHREIBUNG: Jubilee präsentiert den Compact, einen kleinen, aber äußerst schnellen Stadtbus. Er ist sehr robust, hat eine gute Innenausstattung und verbraucht wenig Treibstoff, besonders auf Langstrecken. Der Compact ist das schnellste verfügbare Fahrzeug und außerdem sehr vielseitig.

NAME: Maurice Futura

IN VERWENDUNG VON: 2012-Heute

BESCHREIBUNG: Der Maurice Futura ist für Passagiere sehr attraktiv und überzeugt durch minimalen Treibstoffverbrauch. Seine Zuverlässigkeit, gute Fahrgastkapazität und Durchschnittsgeschwindigkeit machen ihn zu einem äußerst stimmigen Fahrzeug für alle Streckentypen. Die Maurice-Fabrik hat eine spezielle Fahrzeugkarosserie entwickelt, die das Gewicht und so auch den Treibstoffverbrauch senkt. Dies erhöht auch trotz seiner robusten Bauart die Geschwindigkeit. Spezielle Kartenlesegeräte lesen die Fahrkarten der Passagiere ein, wenn sie in den Bus einsteigen.

STRASSENBAHNEN

Straßenbahnen fahren auf Gleisen. Ihr Betrieb ist umweltfreundlich, sie sind schnell und haben gute Fahrgastkapazitäten. Ein gutes Gleissystem vorausgesetzt, können sie leicht aus dem allgemeinen Verkehr herausgehalten werden. Straßenbahnen sind ein wichtiger Teil der Infrastruktur jeder europäischen Stadt und normalerweise zudem noch äußerst profitabel.



NAME: Zossen Mark-1

IN VERWENDUNG VON: 1920-1962

BESCHREIBUNG: Die Zossen Mark-1-Straßenbahn ist ein kleines Fahrzeug, das sich mit Strom betrieben auf Gleisen fortbewegt. Straßenbahnen sind hervorragend für Städte geeignet, da sie nur wenig Platz benötigen und weil ihre Gleise an Orten gelegt werden können, wo größere Fahrzeuge nicht fahren können. Die Mark-1 ist eine gute Entwicklung und benötigt nicht viel Wartung.

NAME: James Cook

IN VERWENDUNG VON: 1934-1966

BESCHREIBUNG: Die James Cook-Straßenbahn ist mit allen Bestandteilen des modernen Fahrgastkomports ausgerüstet: Sitze mit Polsterung, Heizung und große Fenster. Dadurch ist der Energieverbrauch etwas höher als normal, aber die gute Fahrgastkapazität der James Cook kann die höhere Stromrechnung wettmachen.

NAME: Pavlov Elekrika

IN VERWENDUNG VON: 1947-1992

BESCHREIBUNG: Die Elekrika, einst Pavlows Flaggschiff, bietet Passagieren nur minimalen Komfort, aber sie ist zuverlässig und kostengünstig. Die revolutionäre zweiteilige Struktur verbessert die Kapazität enorm und gibt der Straßenbahn ein modernes Aussehen.

NAME: Espen 1

IN VERWENDUNG VON: 1966-2005

BESCHREIBUNG: Die Espen 1-Straßenbahn wird speziell für grobe Gleise und starke Auslastung gebaut. Sie ist schwer, widerstandsfähig und benötigt weniger Wartung als alle anderen Straßenbahnen. Die Espen 1 hat außerdem einen zweiteiligen Triebwagen, der aufgrund der durchdacht positionierten Sitze viel Platz für Passagiere bietet und trotzdem komfortabel ist. Diese Straßenbahn verfügt außerdem über einen Automaten, an dem Fahrgäste ihre Fahrkarten selbst abstempeln können, was den Einsatz von Schaffnern überflüssig macht.

NAME: Railcad Volatio

IN VERWENDUNG VON: 1992-Heute

BESCHREIBUNG: Die Railcad Volatio ist ziemlich teuer, verfügt aber über hervorragende Fahrgastkapazität und gute Durchschnittsgeschwindigkeit. Die Railcad-Fabriken erhöhen die Widerstandsfähigkeit ihrer Straßenbahnen mit einer Spezialtechnik, während der Einsatz qualitativ hochwertiger Teile den Wartungsbedarf stark reduziert. Die Volatio hat eine fünfteilige Struktur, die bei hoher Manövrierbarkeit und Geschwindigkeit hohe Fahrgastkapazität garantiert.

NAME: Louis Enviro X

IN VERWENDUNG VON: 2005-Heute

BESCHREIBUNG: Die Fahrgastkapazität der fünfteiligen Louis Enviro X ist überlegend, außerdem ist die Straßenbahn aufgrund ihrer Attraktivität ein wahrer Passagiermagnet. Mit der Enviro X zu fahren ist immer ein Vergnügen! Leider ist das Fahrzeug aber sehr störungsanfällig. Trotzdem ist die Enviro X durch ihren geringen Energieverbrauch und ihre leichte Struktur aufgrund ihrer Geschwindigkeit wettbewerbsfähig. Der Hersteller hat viel Mühe darin gesteckt, dem Straßenbahnfahrer seine Arbeit zu erleichtern: Enviro X-Straßenbahnen verfügen über einen zusätzlich gepolsterten Fahrersitz, und große Spiegel machen es auch in verkehrsreichen Stätten eine Leichtigkeit, die Umgebung im Blick zu halten.

NAME: Scanditram Multi

IN VERWENDUNG VON: 2011-Heute

BESCHREIBUNG: Scanditram, der größte Straßenbahnhersteller Norwegens, ist auf die Multi sehr stolz. In punkto Technik und Komfort ist sie auf dem neuesten Stand, also schnell, attraktiv und wendig. Sie wurde in Hinblick auf die Energiekrise entworfen und hat daher nur einen Bruchteil des Stromverbrauchs älterer Modelle. Fahrgastkomfort war bei ihrer Entwicklung oberste Priorität, und obwohl ihre Kapazität nicht hoch ist, ist eine Fahrt mit der Multi immer das reinste Vergnügen.

U-BAHNZÜGE

U-Bahnstrecken können ebenerdig, auf Hochgleisen oder auf einer von drei Untergrundebenen gebaut werden. U-Bahnstrecken sind unerlässlich dafür, große Menschenmassen bei gleichbleibend geringen Betriebskosten zu befördern. Der Bau der erforderlichen Infrastruktur ist relativ teuer, aber der U-Bahnbetrieb selbst ist günstig und zieht große Passagierzahlen an. U-Bahnlinien sind die beste Möglichkeit zur Verbindung großer Vororte mit dem Stadtzentrum.



NAME: Brotzeitschachtel

IN VERWENDUNG VON: 1920-1958

BESCHREIBUNG: Die Brotzeitschachtel war der erste U-Bahnzug des deutschen Herstellers und brachte der breiten Masse den Untergrundtransport nahe. Das klobige Erscheinen dieser U-Bahn lag daran, dass man bei der Entwicklung Funktionalität vor Komfort setzte. Der Nachteil, eine der ersten U-Bahnen zu sein,

macht sich beim Motor bemerkbar, der den Zug nur ziemlich langsam antreiben kann. Die Brotzeitschachtel muss aufgrund ihres robusten Designs aber nur wenig gewartet werden.

NAME: Livingstone Bulwark

IN VERWENDUNG VON: 1935-1960

BESCHREIBUNG: Die Livingstone Bulwark ist ein wahrer Repräsentant des Zeitalters der Rationalisierung und des Proto-Futurismus. Sie war der Vorreiter einer neuen Designrichtung beim U-Bahnbau. Der Fahrgastraum wurde im Hinblick auf hohen Passagierkomfort mit qualitativ hochwertiger Ausrüstung bestückt – von den gepolsterten Sitzen bis hin zu den Instrumenten in der Fahrerkabine. Zur Kostenreduzierung wird der leistungsstarke Motor aus günstigeren Teilen gefertigt und benötigt zum reibungslosen Betrieb deshalb häufige Wartung.

NAME: Arnauld Mobilé

IN VERWENDUNG VON: 1956-1988

BESCHREIBUNG: Die Arnauld Mobilé ist dank ihrer größeren Fahrgastkapazität ein vielseitiger U-Bahnzug für mittlere Strecken. Diese zuverlässige und widerstandsfähige U-Bahn bietet auch hohe Fahrgastsicherheit. Der Motor, einer der ersten in der Massenproduktion, hat jedoch zur Beschleunigung der Produktion keine Feinabstimmung, was sich im relativ hohen Energieverbrauch bemerkbar macht.

NAME: Brighton Roller 72

IN VERWENDUNG VON: 1972-2003

BESCHREIBUNG: Die Brighton Roller 72 kann als geräumig, widerstandsfähig und fahrgastfreundlich beschrieben werden. Sie bietet bequeme Sitze und geräumige Abteile und sorgt so für ein angenehmes Fahrerlebnis. Ihr neues Motordesign macht sie zuverlässig für alle Situationen. Der wirtschaftliche Stromverbrauch steht in direktem Bezug zur mittelmäßigen Höchstgeschwindigkeit.

NAME: Musketeur C4

IN VERWENDUNG VON: 1992-Heute

BESCHREIBUNG: Die Musketeur C4 ist eine schwedische Entwicklung. Sie kombiniert hohe Durchschnittsgeschwindigkeit mit unübertroffener Fahrgastkapazität, was diese U-Bahn zur idealen Option für die Beförderung großer Menschenmassen zwischen verschiedenen Stadtgebieten macht. Die Musketeur C4 ist aus leichtgewichtigen Materialien gebaut, wodurch die große Anzahl an Fahrgästen ausgeglichen werden kann. Aus diesem Grund ist ihr Energieverbrauch auf allen Streckenlängen passabel.

NAME: Galaxie Zoner

IN VERWENDUNG VON: 2010-Heute

BESCHREIBUNG: Diese Hochgeschwindigkeits-U-Bahn aus Japan repräsentiert die allgemeine Transportdesign-Ideologie dieses Landes. Als teuerster U-Bahnzug ist ihr Design zur Gewährleistung des optimalen Fahrerlebnis unübertroffen. Der enorme Anschaffungspreis wird zu gewissem Maße durch ihren geringen Stromverbrauch und ihre hohe Geschwindigkeit egalisiert. Die moderne Technologie der Galaxie Zoner ist jedoch sehr störungsanfällig und benötigt ständige Überwachung und Wartung.

WASSERTAXIS

In vielen europäischen Städten gibt es Wasserstraßen bzw. die Städte liegen an der Küste, was den Passagierverkehr auf dem Wasser zu einer guten Option macht. Dies trifft besonders auf die frühen Jahrzehnte der Transportgeschichte zu. Wassertaxis eignen sich gut für den Transport der Massen, aber sie sind eher langsam.



NAME: Mandrake Steamer

IN VERWENDUNG VON: 1920-1970

BESCHREIBUNG: Der Mandrake Steamer ist ein robuster Raddampfer mit hoher Fahrgastkapazität. Aufgrund seiner schweren Bauweise und Antriebstechnologie ist er ziemlich langsam. So aber haben die Passagiere im relativ geräumigen Fahrgastraum mehr von der Fahrt. Der moderate Energieverbrauch ist ein weiterer Vorteil des Mandrake Steamers.

NAME: Ciapada Lontra

IN VERWENDUNG VON: 1961-2000

BESCHREIBUNG: Die Ciapada Lontra stammt aus Venedig, dem Zentrum des Wassertaxiverkehrs. Der niedrige Preis wird durch den hohen Wartungsbedarf ausgeglichen, und auch hinsichtlich Schönheit und Komfort wird die Ciapada Lontra wohl keine Preise gewinnen. Dennoch hat sie sich dank ihrer relativ hohen Durchschnittsgeschwindigkeit als nützlich erwiesen. Andererseits führt die hohe Geschwindigkeit auch zu hohem Energieverbrauch.

NAME: Donau Caravel

IN VERWENDUNG VON: 1994-Heute

BESCHREIBUNG: Die Donau Caravel ist dank ihrer Stromlinienförmigkeit ein überlegendes Wassertaxi. Das geschmeidige und moderne österreichische Design

wird durch den komfortablen und eleganten Fahrgastraum noch verstärkt. Der Attraktivität für Passagiere und der hohen Durchschnittsgeschwindigkeit steht der hohe Energieverbrauch entgegen. Trotzdem wird die Donau Caravel häufig als öffentliches Verkehrsmittel und für Tourismuszwecke eingesetzt.

HUBSCHRAUBER

Hubschrauber sind besonders für Touristen interessant, die eine bessere Sicht auf die Stadt möchten. Außerdem werden sie gerne von vielbeschäftigten Geschäftsleuten benutzt, für die Geld keine Rolle spielt. Im Allgemeinen sind Hubschrauber teuer und haben eine äußerst geringe Kapazität, dafür sind sie aber ziemlich vielseitig und schnell. Ein Hubschrauber kann niemals im Stau stecken!



NAME: Colossal Mosquito

IN VERWENDUNG VON: 1957-1985

BESCHREIBUNG: Die Colossal Mosquito war der erste kommerzielle Tandemhubschrauber und stellte unter Beweis, dass Hubschrauber-Charterdienste einen rentablen Zweig der Transportindustrie bilden können. Dieser Hubschrauber hat die größte Kapazität und vermittelt durch seinen geräumigen Innenraum den Eindruck eines flugfähigen Busses. Das beeindruckende Design ist aber auch ziemlich massig und verbraucht deshalb viel Treibstoff.

NAME: Lancer 620

IN VERWENDUNG VON: 1973-2006

BESCHREIBUNG: Der Lancer 620 war anfangs als Militärhubschrauber für medizinische Evakuierungen konzipiert, ist aber dank seiner Zuverlässigkeit für alle Situationen geeignet. Den hohen Treibstoffverbrauch macht er durch seine Durchschnittsgeschwindigkeit wett. Dank der ursprünglichen Konzipierung des Hubschraubers geht das Ein- und Ausladen von Passagieren schnell vonstatten. Da er aber eher im Hinblick auf Funktionalität als auf Ästhetik entwickelt wurde, ist er optisch nicht der ansprechendste Hubschrauber.

NAME: Aerocruiser 4

IN VERWENDUNG VON: 2004-Heute

BESCHREIBUNG: Der Aerocruiser 4 ist die Versinnbildlichung des kommerziellen Lufttransports. Er bietet Passagieren schnelle und leise Stadtflüge. Sein fast schon luxuriöser Innenraum verfügt auch über großräumige Gepäckablagen. Die mod-

erne Antriebstechnologie, die fast geräuschlose Flüge und hohe Durchschnittsgeschwindigkeiten ermöglicht, muss zur Gewährleistung reibungslosen Betriebs und zur Vermeidung von Abstürzen ständig gewartet werden. Da für die Kabine Verbundstoffe verwendet wurden, ist das Gewicht des Hubschraubers recht gering, was sich in seinem relativ wirtschaftlichen Treibstoffverbrauch bemerkbar macht.



HALTESTELLEN UND STATIONEN

Die Bedürfnisse Ihrer Kunden können Sie mit vielen unterschiedlichen Haltestellen und Stationen bedienen. Manche Stationen sind für Passagiere attraktiver, erzeugen aber normalerweise höhere Wartungskosten. Wählen Sie Ihre Haltestellen sorgfältig aus, denn wenn Sie in Bereichen mit geringer Bevölkerung teure Haltestellen bauen, wird das an Ihren Profiten nagen.

BUSHALTESTELLEN



NAME: Bushaltestelle mit Schild

VORKOMMEN AB: 1920

BESCHREIBUNG: Die einfachste Bushaltestelle: Ein Schild markiert, wo das Fahrzeug anhalten wird.

NAME: Bushaltestelle mit Unterstand

VORKOMMEN AB: 1931

BESCHREIBUNG: Bietet wartenden Fahrgästen Sitzplätze und macht das Warten bei regnerischem Wetter angenehmer.

NAME: Luxuriöse Bushaltestelle

VORKOMMEN AB: 1981

BESCHREIBUNG: Das Warten wird in dieser Bushaltestelle, die viele Fahrgäste anzieht, zum Vergnügen. Eine moderne Bushaltestelle mit einem Fahrkartenautomat, die vielen Kunden gefällt. Sie hat allerdings die höchsten Wartungskosten aller Bushaltestellen.

STRASSENBAHNHALTESTELLEN



NAME: Straßenbahnhaltestelle mit Schild

VORKOMMEN AB: 1920

BESCHREIBUNG: Einfache Haltestelle für Straßenbahnen, bei der ein Schild den Wartebereich markiert.

NAME: Straßenbahnhaltestelle mit Unterstand

VORKOMMEN AB: 1926

BESCHREIBUNG: Schützt Fahrgäste vor Regen und Wind.

NAME: Luxuriöse Straßenbahnhaltestelle

VORKOMMEN AB: 1965

BESCHREIBUNG: Eine gut ausgeleuchtete, moderne Haltestelle mit Glaswänden. Die hohen Wartungskosten werden von ihrer Attraktivität ausgeglichen.

U-BAHN-STATIONEN



NAME: U-Bahn-Station

VORKOMMEN AB: 1920

BESCHREIBUNG: Eine U-Bahn-Station kann viele Passagiere aufnehmen. Sie muss jedoch mit Untergrundgleisen verbunden sein und erzeugt hohe Wartungskosten. U-Bahn-Stationen sind eine gute Wahl für dicht besiedelte Gebiete, da sie an der Oberfläche nur wenig Platz belegen.

NAME: Ebenerdige U-Bahn-Station

VORKOMMEN AB: 1920

BESCHREIBUNG: Die ebenerdige U-Bahn-Station erzeugt die geringsten Wartungskosten aller U-Bahn-Stationstypen, nimmt aber viel Platz ein.

NAME: Erhöhte U-Bahn-Station

VORKOMMEN AB: 1946

BESCHREIBUNG: Erhöhte U-Bahn-Stationen eignen sich gut für dicht bebaute Städte. Ihre Wartungskosten sind vertretbar und sie sind sehr attraktiv.

WASSERTAXI-ANLEGESTELLEN



NAME: Wassertaxi-Anlegestelle

VORKOMMEN AB: 1920

BESCHREIBUNG: Bietet Passagieren Zugang zu Wassertaxis.

HUBSCHRAUBERLANDEPLÄTZE



NAME: Heliport

VORKOMMEN AB: 1957

BESCHREIBUNG: Ein Landeplatz, wo Hubschrauber Passagiere aufnehmen können.

SOZIALE GRUPPIERUNGEN

In Städten wohnen und arbeiten viele unterschiedliche Menschen. Manchmal möchten sie in ihrer Freizeit zum Shoppen gehen oder sich vielleicht im Kino einen Film ansehen. Dazu benötigen Sie Ihre Transportdienstleistungen. Die Hauptunterschiede der verschiedenen sozialen Gruppierungen bestehen darin, wie sie ihr Geld einsetzen und welche Orte sie potentiell aufsuchen.

ARBEITER

Arbeiter sind meistens als Fabrikarbeiter oder in anderen physisch anstrengenden Berufen beschäftigt. Sie sind nicht bereit, für Transport viel Geld zu bezahlen. Viele von ihnen besitzen keine Autos, weshalb sie oft öffentliche Verkehrsmittel bevorzugen, sofern sie damit ihre täglichen Bestimmungsorte bequem erreichen können. Sie sind meistens auf dem Weg zur Arbeit oder nach Hause.



ANGESTELLTE

Im Gegensatz zu den Arbeitern sind Angestellte in Büros, Geschäften und Regierungsgebäuden beschäftigt. Sie erhalten etwas bessere Gehälter und achten nicht so sehr auf die Fahrpreise. Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit interessieren sie viel mehr. Wie Arbeiter sind auch Angestellte auf ihre Arbeit fokussiert und geben nicht viel auf Shopping oder Freizeitaktivitäten.



GESCHÄFTSLEUTE

Geschäftsleute porträtieren die Oberklasse: Direktoren, Ärzte, Anwälte, Bankiers und so weiter. Sie sind wohlhabend und viele von ihnen besitzen Autos. Die Fahrpreise interessieren sie nicht, sie möchten ihre Bestimmungsorte nur so schnell und bequem wie möglich erreichen.



STUDENTEN

Wo es eine Universität gibt, sind Studenten nicht weit entfernt. Sie besitzen keine Autos und laufen lieber, als die teuren öffentlichen Verkehrsmittel zu benutzen - es sei denn, es gibt eine günstige Transportmöglichkeit zwischen ihren Wohnheimen, Studien- und Freizeitorten.



TOURISTEN

Touristen möchten die Stadt sehen und haben noch genügend Kleingeld für ihren Urlaub übrig. Bei den Fahrpreisen sind sie nicht pingelig und ihr Urlaubsvergnügen steht für sie im Mittelpunkt. Als Besucher der Stadt wohnen sie in Hotels und suchen keine Arbeitsstätten auf.



PENSIONÄRE

Pensionäre, das Salz der Erde, geben ihre mühsam verdienten Renten nicht für Autos aus. Sie gehen langsam und würden stattdessen lieber Sitze in öffentlichen Verkehrsmitteln in Beschlag nehmen. Da ihr Arbeitsleben bereits hinter ihnen liegt, füllen Pensionäre gerne Formulare in Regierungsbüros aus, kaufen Lebensmittel ein, treffen Altersgenossen in Kirchen und spazieren in Parks umher.



AUSSTEIGER

Aussteiger leben am Rand der Gesellschaft, müssen aber wie alle anderen Bürger von A nach B kommen. Sie besitzen kaum eigene Autos, fahren nicht zur Arbeit und haben nur sehr wenig Geld zur Verfügung.



AMSTERDAM

Amsterdam ist eine relativ kleine Stadt, deren besonderes Merkmal ihre Wasserkanäle,

bzw. Grachten sind.

Die Bevölkerungszahl Amsterdams wird von der Regierung reguliert, wodurch die Größe der Stadt in vernünftigen Maßen gehalten und die Entstehung von großen Vororten vermieden

wird. Die Architektur Amsterdams ist sehr individuell und verströmt rustikales Flair. Die Kanäle geben dem öffentlichen Verkehrsnetz eine besondere Note.



BERLIN

Berlin ist eine emsige Metropole im Herzen Europas.

Die Stadt steigt aus großen Veränderungen und Notzeiten immer wie der Phönix aus der Asche hervor. Berlin wächst schnell und ist im steten Wandel begriffen. Die Stadt ist sehr modern und ihre Bürger sind an allem

Neuen interessiert, sei es Unterhaltung oder technische Innovationen.



HELSINKI

Helsinki, die Hauptstadt Finnlands, liegt an der Ostsee. Ihre geringe Bevölkerung ist auf ein großes Gebiet verteilt, was das öffentliche Verkehrsnetz vor Herausforderungen stellt. Nach dem Krieg ist Helsinki eine wachsende, ländliche Stadt voller Fabriken und Arbeiterunterkünften. Sobald neue Technologien aufkommen, verwandelt sie sich in ein europäisches Innovationszentrum.



WIEN

Wien streckt sich entlang der Donauufer. Die ursprünglich von Römern gegründete Stadt stieg schließlich zum Zentrum von Kaiserreichen auf. Die Donau stellt das öffentliche Verkehrsnetz vor einzigartige Aufgaben, da sie die Stadt teilt und den Verkehr über wenige Brücken bündelt. Wien ist eine altmodische Stadt, die stolz auf ihre glorreiche Vergangenheit ist, der aber neue Herausforderungen bevorstehen.



Im Verlauf der Kampagne treffen Sie viele Menschen, die Ihre Hilfe benötigen oder Ihnen ihre Unterstützung anbieten. Im Folgenden finden Sie einige von ihnen:

GENERALMAJOR VON OPPENDORF

Der Generalmajor, ein Relikt des großen österreichisch-ungarischen Kaiserreichs, hat in vielen Kriegen tapfer gekämpft. Der letzte Krieg in seinem Lebenslauf ist der erste Weltkrieg. Obwohl er als effizienter Anführer beschrieben wird, hat von Oppendorf die Konzepte der Moderne nicht vollständig begriffen und gerät immer wieder in Verlegenheit, wenn es um neue Erfindungen und Lösungen geht.



ADRIAN PAPADOPOULOS

Herr Papadopoulos kommt ursprünglich aus Griechenland. Er hat in der Politik eine großartige Karriere hingelegt, aber sein kürzlicher Wechsel in den Transportsektor hat klar gemacht, dass dies nicht sein Spezialgebiet ist. Seine Fähigkeiten kann er am besten bei Vorträgen oder in Verhandlungen mit Regierungsoffiziellen ausspielen. Gerüchten zufolge soll an ihm nichts Zwielfichtes sein, aber wer weiß?



BRUNO BAUER

Bruno arbeitete früher als Busfahrer, doch große Veränderungen in der Firma und sein unermüdlicher Einsatz für den Betriebsrat haben ihn schließlich auf den Chefsessel gehievt. In seinem Herzen träumt Bruno immer noch davon, in seinem eigenen Bus herumzufahren, und er würde die Firmenleitung liebend gerne jemand anderem übergeben.



FATEMAH AZODI

Fräulein Azodi hat ihren Abschluss an der Universität von Teheran als Klassenbeste bestanden. Sie ist auf Umwelttechnik spezialisiert, die Natur und verrückte Gadgets sind ihre großen Leidenschaften. Wenn es in einer Stadt Umweltprobleme gibt, wenden sich die Stadtbehörden immer zuerst an sie.



KRISTIAN HÄRLIN

Kristian Härlin stammt aus einer erfolgreichen Unternehmerfamilie. Er lebt in Helsinki und ist die treibende Kraft hinter einem öffentlichen Nahverkehrsnetz, das die wachsende Stadt bedienen soll. Aufgrund der anderen Familienunternehmen hat Herr Härlin ständig viel zu tun, aber er ist entschlossen, Helsinki zu einer modernen europäischen Stadt zu machen, auf die er stolz sein kann.



KRISTINA HÄRLIN

Als Spross der Härlin-Familie ist Kristina gewöhnt, luxuriös zu leben und ihren Willen durchzusetzen. Am liebsten geht sie auf Parties, zieht sich schön an und kümmert sich um Pixie, ihren Lieblingshund. Zum Glück kann sie es sich leisten, jemand anderen zur Führung der Firma einzustellen!



PATRICIA SEGERS

Fräulein Segers ist eine holländische Ökonomin, die stets kluge Investitionen tätigt. Ihr kürzlicher Kauf der Rechte an Amsterdams öffentlichem Nahverkehrsnetz könnte sich als Goldmine erweisen. Sie ist im Bezug auf Geld sehr eigen und pflegt diese Eigenschaft.



PETRONILLA SEGERS

Petronilla ist Patricias Tochter, und dieser Apfel ist tatsächlich nicht weit vom Stamm gefallen: Sie folgt in den Fußstapfen ihrer Mutter und hat die Leitung des öffentlichen Nahverkehrsnetzes übernommen. Wirtschaftliche Veränderungen erfordern aber eine Überarbeitung des gesamten Systems.



KARTENEDITOR

Mit dem Karteneditor können Sie für Sandbox-Spiele Ihre eigenen Städte erstellen. Karten, die Sie mit dem Karteneditor erstellt haben, erscheinen im Sandbox-Modus, wo Sie Ihre neue Stadt auswählen und ein Spiel beginnen können. Wenn Sie eine Karte erstellen, wird der Kartenattribute-Bildschirm aufgerufen. Sie müssen Ihre Stadt benennen, ihr einen Ort geben, das frühestmögliche Startjahr und die Größe der Karte auswählen. Sie können auch eine Beschreibung Ihrer Stadt hinzufügen.

ORT

Der Ort definiert die Sprache, die in der Stadt verwendet wird, also welche Straßennamen verwendet werden, welche Art von Namen die Einwohner haben und so weiter.

FRÜHESTMÖGLICHES STARTJAHR

Durch die Definition des Startjahrs können Sie ausschließen, dass es in Ihrer Stadt der 1930iger Jahre Bürogebäude aus dem 21. Jahrhundert gibt. Sämtliche Gebäude und andere Spielelemente können Sie ungeachtet des Startjahrs einsetzen, aber wenn Sie die Konsistenz zwischen dem Erscheinungsbild der Stadt und der Zeitperiode wahren möchten, können Sie das Startjahr beschränken.

BENUTZUNG DES KARTENEDITORS

Der Karteneditor kann in drei Phasen unterteilt werden: **Landschaftsbau**, **Bau** und **Dekoration**.

Landschaftsbau

Bevor Sie Gebäude oder Straßen platzieren, können Sie die Landschaft den Bedürfnissen Ihrer Stadt anpassen. Mit dem Freiform-Geländewerkzeug können Sie Gebiete anheben, absenken oder eineben. Außerdem können Sie Wald- und Wasserflächen hinzufügen.

Bau

Bauen besteht neben der Errichtung von Gebäuden aus dem Verlegen der Straßen und Gleise. Cities in Motion bietet verschiedene Straßentypen, die für unterschiedliche Verkehrsstärken geeignet sind. Alle Gebäude verfügen über eine festgelegte Anzahl an Wohn- und Arbeitsflächen. Die Anzahl der Wohnungen in einer Stadt beeinflusst deren Bevölkerung: Größere Städte verfügen demnach über mehr Wohnflächen als kleinere.

Dekoration

Dekoration bezieht sich auf die Platzierung verschiedener dekorativer Spielelemente, die dem Stadtbild mehr Tiefe und Detail geben. Im Gegensatz zu Gebäuden sind diese Dekorationen keine spielmechanischen Elemente und bieten Ihnen keine greifbaren Vorzüge. Sondertexturen sind spezielle Oberflächentexturen wie Abriebspuren und Schmutz, die über bestehende Geländeplatten gelegt werden können.



EINSTELLUNGEN

TASTENKÜRZEL / SPIELSTEUERUNG

KAMERA NACH LINKS ROTIEREN: Linke Pfeiltaste

KAMERA NACH RECHTS ROTIEREN: Rechte Pfeiltaste

ANSICHT VERGRÖßERN: Mausrad nach oben

ANSICHT VERKLEINERN: Mausrad nach unten

KAMERA SCHWENKEN: Mittlere Maustaste

KAMERABEWEGUNG NACH LINKS: A (oder Mauscursor an linken Bildschirmrand)

KAMERABEWEGUNG NACH RECHTS: D (oder Mauscursor an rechten Bildschirmrand)

KAMERABEWEGUNG NACH VORNE: W

KAMERABEWEGUNG NACH HINTEN: S

SIMULATION PAUSIEREN: O oder Leetaste

GESCHWINDIGKEIT: NORMAL: 1

GESCHWINDIGKEIT: SCHNELL: 2

GESCHWINDIGKEIT: SEHR SCHNELL: 3

FENSTER: FIRMENZENTRALE: H

FENSTER: FAHRZEUGE: V

FENSTER: TRANSPORTLINIEN: L

FENSTER: GRAPHEN: G

FENSTER: HALTESTELLENLISTE: R

AUSWAHLWERKZEUG: Z

BAUMENÜ: C

PLANIERWERKZEUG: B

OBJEKT ANHEBEN: Bild ↑

OBJEKT ABSENKEN: Bild ↓

GITTERNETZ UMSCHALTEN: Pos1

CREDITS

COLOSSAL ORDER

PRODUZENT: Mariina Hallikainen

TECHNISCHE LEITUNG: Antti Lehto

KREATIVE LEITUNG: Mikko Tyni

DESIGN-LEITUNG: Karoliina Korppoo

KARTENDESIGN: Ville Morkki, Antti Lehto, Karoliina Korppoo

ZUSÄTZLICHES DESIGN: Sampsa Semi, Jussi Autio

LEVELPROGRAMMIERUNG: Damien Morello

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Antti Isosomppi, Mikko Tyni

KÜNSTLER: Henri Haimakainen, Tarkko Oikkonen, Tuuli Juntunen

KÜNSTLERISCHE UNTERSTÜTZUNG: Peter Finnberg, Joonas Korpilaakso

ANIMATIONEN: Suvi Salminen, Pekka Saari

SOUNDDESIGN-LEITUNG: Oleksi Onttonen

KOMPONISTEN: Tuomas M. Mäkelä, Oleksi Onttonen, Ilpo Kärkkäinen

URSPRÜNGLICHES SPIELKONZEPT: Mikko Tyni, Antti Lehto

ZUSÄTZLICHER INHALT: Tuonela Productions, Huumos, Dicework Games

FMOD-Soundsystem - Firelight Technologies

BESONDERER DANK AN:

Will Wright, Chris Sawyer und Hans Schilcher für ihre Beiträge

AVEK / Digitaaliset demot

TEKES / Manu Setälä

ELY-keskus / Pirjo Isometsä

Neogames / K-P. Hiltunen

TUT / Mikko Nieminen

Arto Koistinen, Atte Kotiranta, Johannes Kivikangas, Terje Koskinen, Seppo Santapukki, Timo Pietilä, Ville Kivistö, Sami Koistinen, Niko Leskinen, Aki Raula, Petri Järvilehto, Lauri Hyvärinen, Atte & Gastropub Nordic, president Sampo J. Välimaa, Teemu Berglund, Dr. Rikhard Hautala, Sami Kalliokoski, Jari Paananen, Juho Korhonen, Jari Viskari, Jouni Lahdensivu / Beremo Oy, Eila Lehto, Tapio Lehto, Pekka Paavola, Jyri Leppänen, Pertti Kainulainen, Juhana Virtanen, Samuli Syvähuoko, Jussi Laakkonen

Freunde & Familien der Entwickler



PARADOX INTERACTIVE CREDIT LIST

CEO: Fredrik Wester

CFO: Lena Blomberg

EVP ENTWICKLUNG: Johan Andersson

EVP VEKAUF: Reena M Miranda

EVP MARKETING: Susana Meza

PRODUKT & EVENT MANAGER: Jeanette Bauer

PR & MARKETING MANAGER: Boel Bermann

ENTWICKLUNG 3RD PARTY: Mattias Lilja

PRODUKTIONSASSISTENT: Shams Jorjani

COMMUNITY MANAGER: Linda Kiby

VERKAUFSASSISTENT: Andrew Ciesla

FINANZEN UND RECHNUNGSWESEN: Emilia Hanssen

COVER - DESIGN: Brendan McCaffrey

PACKSHOTS: Martin Doersam

MARKETING: Mick Pollaci

VERPACKUNGSLAYOUT: Christian Sabe/Retrographics

HANDBUCHLAYOUT: Jorunn Grasmeyr / Retrographic

LOGO: Martin Doersam

EDITIERUNG: Digital Wordsmithing/Ryan Newman

MARKETING ASSETS: 2Coats

LOKALISIERUNG: S&H Entertainment Localization

Wir danken allen unserer Partner weltweit, besonders unseren langjährigen Partnern. Besonderer Dank gilt den Mitgliedern unserer Foren und unseren Fans, die der Schlüssel für unseren Erfolg sind.

HIGHLIGHTS VON PARADOX INTER

Ship Simulator

EXTREMES



WWW.SHIPSIM.COM



paradox
INTERACTIVE

© 2011 Paradox Interactive. Alle Rechte vorbehalten.

The Medieval Strategy Game CRUSADER KINGS™

Forge a dynasty
to rule a kingdom



WWW.FACEBOOK.COM/CRUSADERKINGS



paradox
INTERACTIVE

© 2011 Paradox Interactive. Alle Rechte vorbehalten.

KUNDENBETREUUNG

Paradox Interactive bietet seinen Kunden und Mitgliedern ein breites Dienstleistungsspektrum. Um Ihnen die bestmögliche Unterstützung bieten zu können, besuchen Sie bitte die untenstehende Adresse und wählen Sie die Option, die Ihr Problem am Besten umschreibt.

<http://www.paradoxplaza.com/support/>

FIRMENADRESSE

Paradox Interactive AB. Åsögatan 108, 11. Stock, 118 29 Stockholm, Schweden.

ÜBER PARADOX INTERACTIVE

Seit 1999 ist Paradox Interactive ein weltweit führender Entwickler und Herausgeber von Strategiespielen auf PC. Das Unternehmen ist auf der ganzen Welt für seinen Strategiespiel-Katalog bekannt und ist besonders in den Vereinigten Staaten und Europa vertreten.

Das ständig wachsende Portfolio beinhaltet selbst entwickelte Titel wie das hoch gelobte Europa Universalis und die Hearts of Iron-Reihe, sowie die veröffentlichten Titel der Penumbra-Serie, Elven Legacy, Lead&Gold, Mount&Blade Wargang und Majesty 2 – The Fantasy Kingdom Sim. Für mehr Informationen besuchen Sie bitte www.paradoxplaza.com und folgen Sie @pdxinteractive auf Twitter.

Unsere Firmensitze befinden sich in New York, USA und Stockholm, Schweden. Wir arbeiten mit bekannten Verlegern auf der ganzen Welt und sind in allen großen digitalen Download-Portalen vertreten.

LIZENZVEREINBARUNG

Diese Software wird von Paradox Interactive AB und seinen autorisierten Lizenznehmern nicht an den Benutzer verkauft, sondern nur lizenziert. Die Nutzung darf nur in Übereinstimmung mit den hier aufgeführten Bestimmungen erfolgen. Paradox Interactive AB behält sich alle Rechte vor, die nicht ausdrücklich an den Benutzer abgetreten werden.

Kopieren. Diese Lizenzvereinbarung gestattet es dem Benutzer, die Software auf einem Computer zu installieren. Ausgenommen davon sind Netzwerk-Spiele wie sie in der beiliegenden Dokumentation beschrieben werden. Die Vervielfältigung der Software ist illegal.

Einschränkung der Benutzerrechte. Die Software und die mitgelieferten Druckmaterialien sind urheberrechtlich geschützt. Der Benutzer verpflichtet sich, den Quellcode der Software in keiner Weise abzubilden, die es ihm oder einem Dritten ermöglicht, den Quellcode weiterzuverwenden. Der Benutzer hat nicht das Recht, die Software zu verändern, anzupassen, zu übersetzen, zu unterlizenzieren, zu verleasen, mit Profit zu verkaufen oder zu vertreiben. Er hat ebenfalls nicht das Recht, die Software auf einem öffentlichen Netzwerk zu speichern oder andere Produkte auf Grundlage dieser Software oder Teile von ihr zu entwickeln. Der Benutzer verpflichtet sich, die Software weder in Teilen noch als Ganzes noch ihre Dokumentation an andere weiterzugeben oder mittels elektronischem Transfer über ein öffentliches Netzwerk auf einen anderen Computer zu übertragen.

Rechte. Der Benutzer besitzt die Original-CDs, auf denen die Software gespeichert ist, aber Paradox Interactive behält sich das Recht an allen tatsächlichen Kopien der Software vor. Diese Software ist urheberrechtlich geschützt.



WWW.CITIESINMOTIONGAME.COM

WWW.PARADOXPLAZA.COM • HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM

Bitte registrieren Sie Ihr Spiel mit Hilfe des Aktivierungscodes. Durch die Registrierung können Sie ganz einfach auf unsere Supportforen und andere nützliche Diskussionsforen rund um das Spiel zugreifen: <http://forum.paradoxplaza.com>

PDX7205GE. Gedruckt in der EU

© 2011 Paradox Interactive. Cities in Motion ist ein Warenzeichen von Paradox Interactive. Alle Rechte vorbehalten.