

# *SIN CITY*

ARCHITECTURE 1

DOCUMENTATION

INFO GRAMES



## CONTENTS

English .....	3
Français .....	14
Deutsch .....	25
Italiano .....	33



# INTRODUCTION TO SIM CITY ARCHITECTURE 1

You are about to take on the challenge of designing and controlling cities in different times and different places with the SIM CITY ARCHITECTURE 1 - Future Cities. This package contains three complete sets of alternate graphics to be installed into SimCity, The City Simulator, that transport you forward in time.

**FUTURE USA** - A simulated look at what life in America might be like in 2055.

**FUTURE EUROPE** - A prediction of European cities in 2155.

**MOON COLONY** - A look at what may be the new home for Earthlings of the future.

## INSTALLING GRAPHICS SETS

These graphic sets must be installed before they can be used. Please see the SYSTEM CARD included in this package for complete installation instructions.

## THE GRAPHICS

The zone evolution charts in this manual display the high-resolution monochrome graphics set, which is displayed on the screen on IBM computers in Hercules and MCGA monochrome modes and on Macintoshes with black and white screens. It is also the set that prints on black and white printers for most computers.

Depending on your computer and monitor you may see differences in the graphics, but they will be close enough for zone identification.

## SCENARIOS

These new graphics sets use the original scenario files that came with SimCity. When you load a scenario, it will display the same name and date in the Edit Window as in the original graphics set, but the new graphics will be displayed. The pop-up message window that introduces each scenario will give you some background on the scenario in its new time and place, give a new name, and describe a new disaster where appropriate.

## THE MODEL

The actual mathematical model that runs in the background does not change with the graphics sets. We have reworked the graphics, disasters, sounds and messages to fix (hide?) as many discrepancies between a city of the future and a model of the present as possible.

In spite of our efforts, you will no doubt notice a few inaccuracies... uh, well... we did it on purpose. Yeah, it's a test. See how many mistakes... I mean "incongruent Features" you can find in each graphics set.

## DISCLAIMER

SimCity, The City Simulator, with and without the Graphics Sets, is intended for entertainment and education only. It is not a serious city planning tool. It is not intended to be an accurate reenactment of history or prediction of the future. MAXIS and INFOGRAMES accept no responsibility for decisions made by people who think we are smarter than we really are.

## CREDITS

Computer Art Direction: Richard Payne

Computer Artwork: Richard Payne, Brummbaer, Mark Calhoun

Documentation & Text Messages: Michael Bremer

INFOGRAMES, 84 Rue due 1er Mars 1943, 69 628 Villeurbanne Cédex, France

Software copyright 1990, MAXIS, all rights reserved.

Manual copyright 1990, INFOGRAMES, all rights reserved.

## LIMITED WARRANTY

SIM CITY ARCHITECTURE 1 is provided "as is" without warranty of any kind. INFOGRAMES warrants to the original purchaser of SimCity that the diskette will be free from defects in materials and workmanship for sixty days from the date of purchase.

Any manipulation or storing mistake causing partial or total damage on the physical software support (floppy disk) is on the user's responsibility.

The INFOGRAMES warranty does not apply to mistakes of this kind, and the company will neither exchange nor repair the physical supports damaged this way.

## LICENCE

As the original purchaser, you have the right to use the SIM CITY ARCHITECTURE 1 only on a single computer. You may physically transfer the program from one computer to another provided that the program is used only on one computer at a time. You may not distribute copies of SIM CITY ARCHITECTURE 1 or the accompanying documentation to others without the prior written consent of MAXIS or INFOGRAMES.

# FUTURE USA

## Graphics by Richard Payne

It is the year 2055. Tired of living in an overcrowded Gigalopolis, you have decided to start your own city, and limit its growth - keep it down to a Megalopolis.

### ZONES

The types of zones haven't changed much in the last 60 years, but architecture has. Not only are the buildings more modernistic, but life-styles, work, industry, and commerce have all evolved to keep pace with the technology of today.

Residential zones range from single-family residences to large estates and mega-condos. The commercial zones, which provide goods and services, are filled with everything from small shops to huge malls. The industrial zones, largely R&D, design and produce high-tech products to be shipped around the world.

Building a Hovercraft Port will increase your trade and promote growth of your industries. Building an Airport/Spaceport will greatly increase commerce.

### POWER

Coal is out in this day and age - but wind and solar energy have not developed quickly or efficiently enough to economically support today's cities. You have a tough choice between nuclear fission and fusion plants, each with their trade-offs in price, power, pollution and danger.

### TRANSPORTATION

Your populace commutes and travels through the city in computer controlled pods that travel at high speeds through low-friction tubes kept at low air pressure. High-density traffic can be handled by Magnetic-rail Trains.

### CRIME AND POLLUTION

Crime has not disappeared in the 21st century - it just went high-tech. Data theft has become a most profitable occupation, and troublesome hackers are infiltrating government and banking computer systems. Of course, your police department still has to deal with thieves, murderers and drug dealers in their spare time.

Pollution is still a by-product of industry.

## DISASTERS

You are still at the mercy of all of the old SimCity disasters - earthquakes, floods, fires, tornadoes, monsters, meltdowns, air crashes, etc.

## MISCELLANEOUS

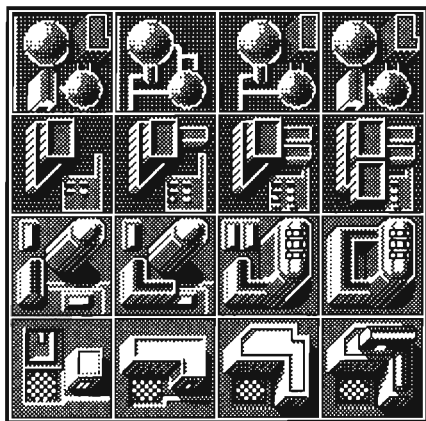
- Your Airport doubles as a Spaceport, sending materials to space stations and moon colonies.
- Bulldozers have been replaced by disintegrating beam weapons that clear forests and raze buildings instantly.
- For entertainment, visit the LaserBot Arena. Humans in American football and boxing have been replaced by robots. The action is faster and more furious, with no permanent damage done to any contestants.

## ZONE EVOLUTION CHART

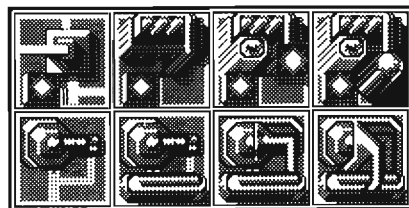
Density increases from left to right.

Land value increases from top to bottom.

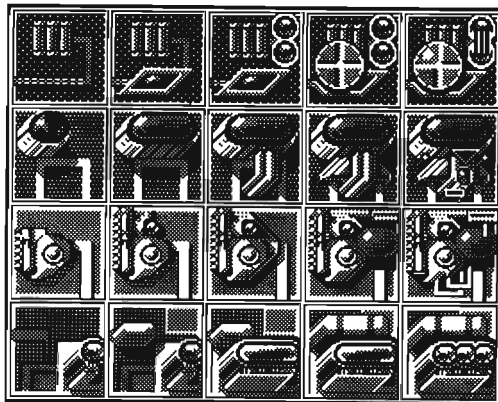
### RESIDENTIAL



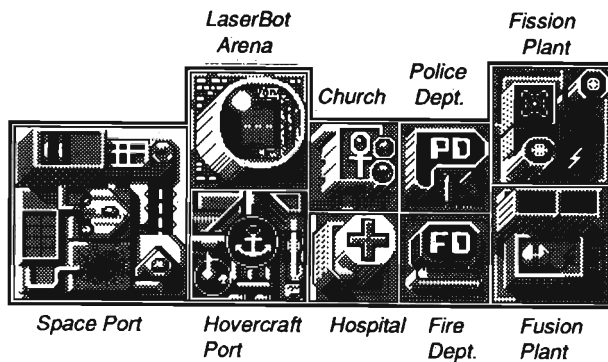
### INDUSTRIAL



COMMERCIAL



SPECIAL ZONES



# FUTURE EUROPE

## Graphics by Brummbaer

It is the year **2155**. While individual nations cherish and preserve their cultural heritages, all Europe is financially and politically united under an extension of the European Economic Community. There is much controversy over where the capital of this new conglomeration of nations should be located. It has been decided that a new city should be designed for this purpose that will not be based on any one European nation. This city will be the birthplace of "the New European Culture", and you have been chosen to design, build and manage it.

### ZONES

Not all traditions should be thrown out, so you will retain the use of zoning in city planning. Residential zones range from single-family residences to large high-density apartments and condos.

The commercial zones contain an assortment of small shops, offices and cafes, as well as large shopping complexes and office buildings. The industrial zones will be dedicated to research and production of products that will improve the lives and life styles of all Europeans.

Building a Harbour will increase your trade and promote growth of your industries. Building an Airport/Spaceport will greatly increase commerce.

### POWER

Of course, coal power plants are unacceptable in this new cultural Mecca - but wind and solar energy have not developed quickly or efficiently enough to economically support today's cities. Your only choice is between nuclear fission and fusion plants, each with their trade-offs in price, power, pollution and danger.

### TRANSPORTATION

Your populace will travel through the city in self-powered, computer controlled cars that move at high speeds over roads made of the latest frictionless materials. High-density traffic can be handled by a Monorail system.

## CRIME AND POLLUTION

A city dedicated to culture and science will no doubt contain many things that will appeal to thieves. Metropolis will need to make use of their newest crime prevention techniques to keep up with art thieves, corporate spies, and the usual old-fashioned thugs, mugs and murderers.

Even in this day and age, with strict manufacturing standards and air and water cleanliness laws, pollution is still a factor to be dealt with. Some people now believe that pollution is part of humanity - others believe that humanity is pollution.

## DISASTERS

You are still at the mercy of all of the old SimCity disasters - earthquakes, floods, fires, tornadoes, monsters, and air crashes - plus the possibility of a lab accident that will produce bio-hazard contamination.

## MISCELLANEOUS

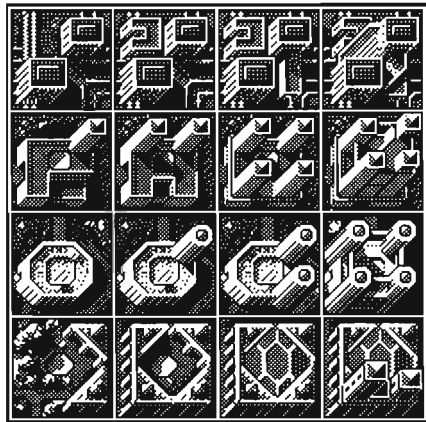
- Your Airport doubles as as Spaceport, sending materials to space stations and colonies on the moon, mars, and the asteroid belt.
- Bulldozers have been replaced by disintegrating beam weapons that clear forests and raze buildings instantly.
- For entertainment, take in a game at the 3D-Soccer Arena (European Football). Gravity nullifiers and small jet packs have added a new dimension to the world's most popular game.

# ZONE EVOLUTION CHART

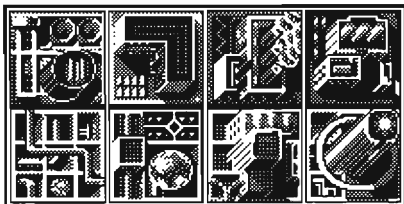
Density increases from left to right.

Land value increases from top to bottom.

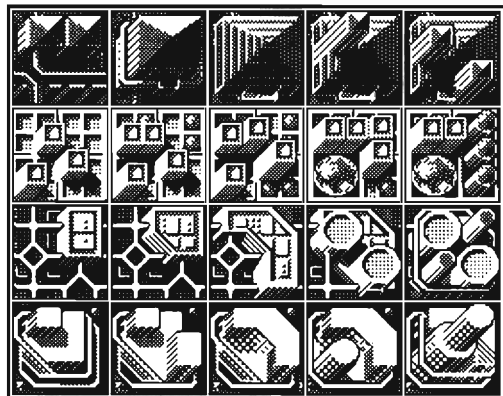
## RESIDENTIAL



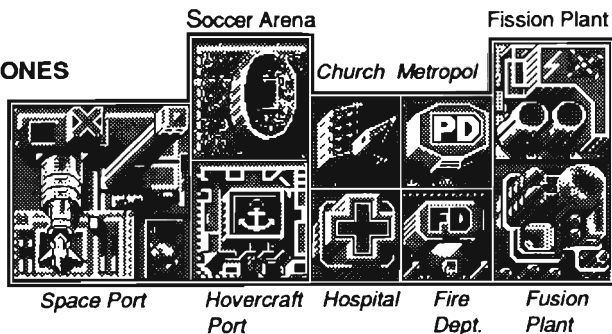
## INDUSTRIAL



## COMMERCIAL



## SPECIAL ZONES



# MOON COLONY

**Graphics by Brummbaer**

It is the year **2195**. The Earth is full - and tame. Every mountaintop and sea bottom has been thoroughly explored by a million tourists. The only way to have a real adventure and to plan where no human has planned before is to leave Earth. There are a number of colonies on planets and asteroids, but they're still very small and primarily scientific outposts. The moon is the new land of opportunity. As a city planner, the moon is your only chance to build a new city from the ground up.

## ZONES

Since there is no atmosphere, it is important to compartmentalize the city into zones, and divide those zones into subzones that can be individually sealed in case of an oxygen leak.

Residential zones range from small barracks to large high-density apartments and condos. The commercial zones contain an assortment of small shops, offices and cafeterias, and large business malls. The industrial zones will be dedicated to mining, research and production of products that are best manufactured under low gravity, including various crystals and medicines.

Building a Rover Port will allow greater mining capabilities, increase your industrial growths. Building an Shuttleport will greatly increase commerce.

## POWER

Oxygen is too valuable to waste by burning coal - and there is no coal on the moon. There is also no wind. Solar energy is used as a supplement in emergencies, but not efficient enough to power a city. You have two power plant options - nuclear fusion (the old standby) and the new experimental technology - Gravity Wave conversion - which involves vibrating a black hole in a force field, and converting the emitted gravity waves to usable energy.

## TRANSPORTATION

A world of adventurers will not accept computer controlled pods or cars like their domesticated Earthling cousins. Your populace drives independently controlled moon rovers. High-density traffic can be handled by a system of trains on rails, reminiscent of the pioneer days on Earth.

## CRIME AND POLLUTION

Lunies are the people who found Earth too controlled, and are all outlaws at heart. Moontropol, your law enforcement arm, is kept busy with the usual bar brawls and petty crimes. Of course, there are also industrial and financial crimes, but every so often you will have major problems to deal with: Saboteurs can kill thousands by blasting holes in residential domes and hackers could kill everyone on the moon by messing with the life-support computers.

In addition to the pollutants from industry in general and the chemical industry in particular, the traffic, the life-support systems, and the people all emit some noxious fumes from time to time (water is very scarce, and sand showers are very uncomfortable.)

## DISASTERS

You still face disasters - moonquakes, fires, alien monsters meteor showers, extraterrestrial virus plagues and creeping acidic fungus moulds - but nothing to really worry about.

## MISCELLANEOUS

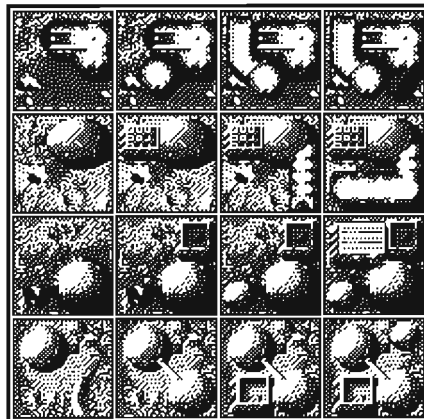
- Using disintegrating beams for clearing land is a waste of energy, so you will be using an old-tech bulldozer.
- For relaxation, check out the park domes where you can lie in the grass under a tree and breath air manufactured by plants.
- For entertainment, go to the recreation/sports complex and participate in low-gravity versions of popular earth sports.
- If you ever start to really miss Earth, then click your heels together three times and repeat: "There's no place like dome, there's no place like dome, there's no..."

## ZONE EVOLUTION CHART

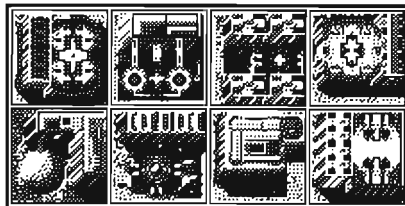
Density increases from left to right.

Land value increases from top to bottom.

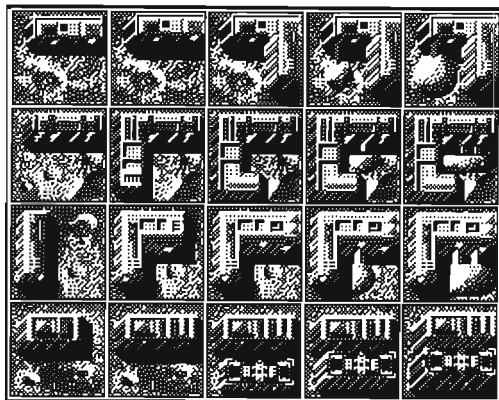
### RESIDENTIAL



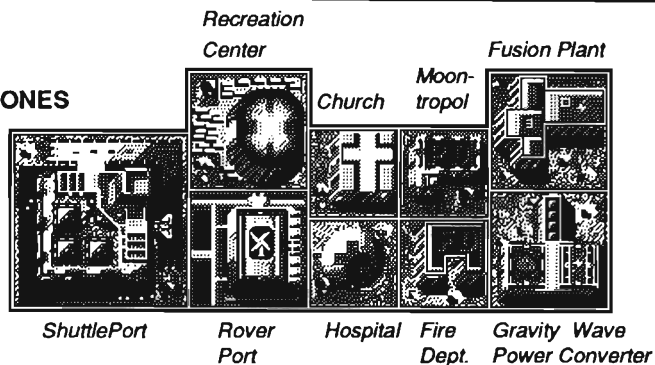
### INDUSTRIAL



### COMMERCIAL



### SPECIAL ZONES



# INTRODUCTION A SIM CITY ARCHITECTURE 1

Vous êtes sur le point de relever le défi et de prendre le contrôle de cités de différentes époques et de différents endroits, grâce à l'extension graphique n°1 pour SimCity: Cités du Futur. Cette extension contient trois ensembles complets de graphismes pouvant être installés dans SimCity, The City Simulator, et qui vous transporteront dans le futur.

**LES USA DU FUTUR** - une vision simulée de ce que pourrait être la vie en Amérique en 2055.

**L'EUROPE DU FUTUR** - une prédiction des cités Européennes en 2155.

**COLONIE LUNAIRE** - une vision de ce que pourrait être le nouveau foyer des Terriens du futur.

## INSTALLATION DES EXTENSIONS GRAPHIQUES

Ces extensions graphiques doivent être installées avant de pouvoir être utilisées. Reportez-vous à la SYSTEM CARD de cette boîte pour les instructions d'installation.

## LES GRAPHISMES

Les chartes d'évolution des zones de ce manuel montrent les graphismes haute résolution monochromes affichés sur les ordinateurs IBM en mode Hercules et MCGA et sur les ordinateurs Macintosh en monochrome. C'est également le résultat de l'impression en noir et blanc de la plupart des ordinateurs. En fonction de votre ordinateur et de votre moniteur, il peut exister des différences de graphismes, mais elles seront suffisamment peu importantes pour que vous puissiez identifier les zones sans problème.

## SCENARIOS

Ces nouveaux graphismes utilisent le fichier original de scénarios fourni avec SimCity. Lorsque vous chargerez un scénario, il affichera le même nom et la même date dans la fenêtre d'Édition qu'avec les graphismes originaux, mais en utilisant les nouveaux graphismes. La fenêtre de message d'alerte qui présente chaque scénario vous fournira des renseignements (en Anglais) sur le scénario, à la nouvelle date et au nouveau lieu, lui donnera un nouveau nom et décrira un nouveau désastre si nécessaire.

## LE MODELE

Le véritable modèle mathématique qui régit le simulateur ne change pas avec les graphismes. Nous avons retouché les graphismes, les désastres, les sons et les messages pour se rapprocher le plus possible de la réalité d'une ville du Futur. Malgré nos efforts, vous remarquerez sans doute quelques inexactitudes qui sont, euh, faites exprès. Oui, c'est un test. Combien d'erreurs.. en fait "d'éléments incongrus" pouvez-vous trouver dans chaque extension graphique?

## RECLAMATIONS

SimCity, le Simulateur de Cités, avec et sans les extensions graphiques, n'a pour buts que l'éducation et le divertissement. Ce n'est pas un outil sérieux de gestion de ville. Il n'est pas conçu pour retracer fidèlement l'histoire ni pour prédire l'avenir. MAXIS et INFOGRAMES n'acceptent aucune responsabilité concernant les décisions prises par des gens qui nous prennent pour intelligents que nous le sommes.

## CREDITS

Direction artistique informatique : Richard Payne  
Documentation et messages de textes : Michael Bremer  
Infographie : Richard Payne, Brumbaer, Mark Calhoun

INFOGRAMES, 84, Rue du 1er Mars 1943, 69 628 Villeurbanne Cédex  
Logiciel copyright 1990 Maxis, tous droits réservés  
Manuel copyright 1990 Infogrames, tous droits réservés.

## GARANTIE LIMITEE

Les extensions graphiques de SimCity sont fournies telles quelles, sans aucune garantie. INFOGRAMES garantit à l'acheteur original de SimCity que la disquette sera exempte de tout défaut pièce et main-d'oeuvre durant 60 jours à partir de la date d'achat.

Toute erreur de manipulation ou de stockage entraînant des dégâts partiels ou totaux sur le support physique du logiciel (disquette) est de la seule responsabilité de l'utilisateur.

La garantie INFOGRAMES ne s'applique pas à ce genre d'erreur et la société ne procédera à aucun échange ou réparation du ou des supports physiques endommagés.

## LICENCE

En tant qu'acheteur original, vous n'avez le droit d'utiliser les extensions graphiques de SimCity que sur un seul ordinateur. Vous pouvez transférer physiquement le programme d'un ordinateur à l'autre à condition que le programme ne soit utilisé que sur un ordinateur à la fois. Il est interdit de distribuer des copies des extensions graphiques de SimCity et de leur documentation.

# FUTURE USA - LES USA DU FUTUR

## Graphismes par Richard Payne

Nous sommes en **2055**. Fatigué de vivre dans les Gigalopoles surpeuplées, vous avez décidé de bâtir votre propre cité en essayant de limiter sa croissance à celle d'une Mégalopole.

### ZONES

Les types de zones n'ont guère changé depuis 60 ans, à l'inverse de l'architecture. Non seulement les bâtiments sont plus modernes, mais les modes de vie, le travail, l'industrie et le commerce ont évolué pour s'adapter à la technologie d'aujourd'hui.

Les zones résidentielles vont de résidences mono-familiales à de grandes propriétés et méga-condominiums. Les zones commerciales, qui fournissent biens et services, sont remplies de tout, depuis de petites boutiques à de gigantesques centres commerciaux.

Les zones industrielles, en grande partie Recherche & Développement, conçoivent et produisent des produits de haute technologie qui seront envoyés dans le monde entier.

La construction d'un port maritime augmentera le commerce et la croissance industrielle. La construction d'un Aéroport/Astroport augmentera considérablement le commerce.

### ENERGIE

Le charbon est complètement dépassé, mais les énergies éolienne et solaire ne se sont pas développées ni suffisamment vite ni assez efficacement pour approvisionner économiquement la ville. Vous aurez le choix difficile entre la fission et la fusion nucléaire, ayant chacune ses avantages et inconvénients financiers, énergétiques, polluants et sécuritaires.

### TRANSPORTS

Vos habitants traversent la ville en cabines contrôlées par ordinateurs qui se déplacent à grande vitesse dans des tubes basse pression et sans frottement. Le trafic à grande densité peut être pris en charge par les trains à rail magnétique.

## CRIME ET POLLUTION

La criminalité n'a pas disparu au 21<sup>ème</sup> siècle, elle s'est juste adaptée à la haute technologie. Le vol de données est devenu une occupation très lucrative, et les pirates informatiques s'infiltrèrent dans les systèmes informatiques bancaires et gouvernementaux.

Bien entendu, vos commissariats doivent également faire face aux voleurs, assassins et trafiquants de drogue.

La pollution va toujours de pair avec l'industrie.

## DESASTRES

Vous êtes toujours à la merci des anciens désastres de SimCity : séismes, inondations, incendies, tornades, monstres, accidents de réacteurs nucléaires et catastrophes aériennes.

## DIVERS

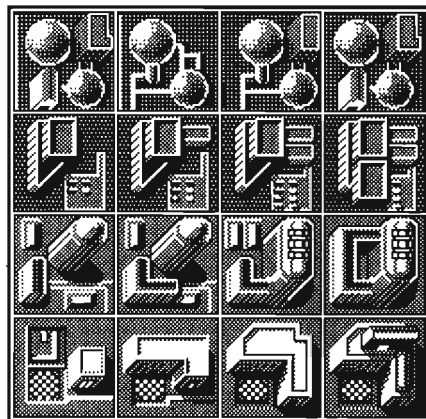
- Votre aéroport sert également de spatioport pour envoyer du matériel vers les stations orbitales et les colonies sur la Lune.
- Les bulldozers ont été remplacés par des faisceaux désintégrateurs pour défricher les forêts et raser les bâtiments instantanément.
- Pour les loisirs, aller voir l'Arène Laserbot. Les footballeurs et boxeurs humains ont été remplacés par des robots. L'action est plus rapide et plus intense, sans dégâts irrémediables pour les participants.

## EVOLUTION DES ZONES

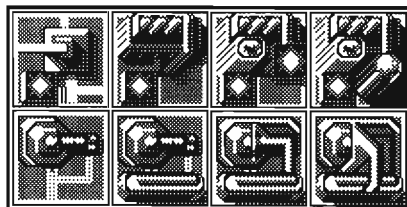
La densité augmente de gauche à droite.

La valeur foncière augmente de haut en bas.

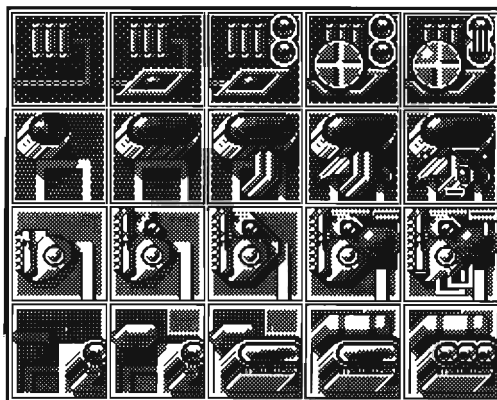
## RESIDENTIELLE



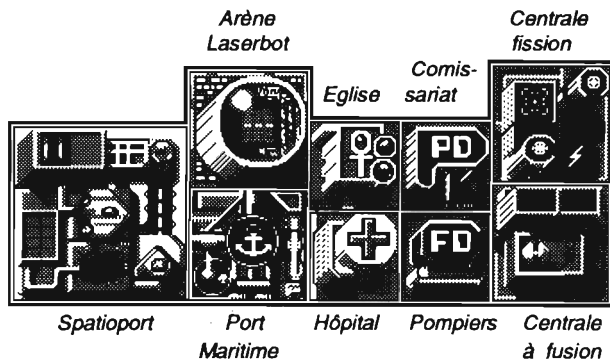
## INDUSTRIELLE



## COMMERCIALE



## ZONES SPECIALES



# FUTURE EUROPE - L'EUROPE DU FUTUR

## Graphismes par Brummbaer

Nous sommes en 2155. Alors que les nations individuelles chérissent et préservent leurs héritages culturels, l'ensemble de l'Europe est financièrement et politiquement unie sous une extension de la Communauté Economique Européenne. Il existe une grande controverse concernant le lieu où la capitale de cette nouvelle union des unions sera bâtie. Il a été décidé qu'une nouvelle cité serait conçue à cet effet, qui ne serait basée sur aucun pays européen. Cette cité sera le berceau de la "Nouvelle Culture Européenne", et c'est vous qui avez été choisi pour la concevoir, la bâtir et la gérer.

## ZONES

Il est bon de conserver certaines traditions, c'est pourquoi vous allez garder le principe des zones pour bâtir votre cité.

Les zones résidentielles vont toujours des résidences mono-familiales à des appartements et condominiums de haute densité, avec en plus des co-propriétés de plusieurs familles.

Les zones commerciales contiennent un assortiment de petites boutiques, bureaux et cafés, ainsi que de grands complexes commerciaux et des bâtiments de bureaux.

Les zones industrielles seront dédiées à la recherche et à la production de produits qui amélioreront les vies de tous les européens.

La construction d'un port maritime (pour hovercrafts) augmentera votre commerce et votre croissance industrielle. La construction d'un Aéroport/Spatioport augmentera beaucoup votre commerce.

## ENERGIE

Il est évident que les centrales de charbon sont inacceptables dans cette nouvelle Mecque culturelle, mais les énergies éolienne et solaire ne se sont pas développées suffisamment vite ni assez efficacement pour approvisionner la ville. Vous aurez le choix unique entre la fission et la fusion nucléaire, ayant chacune ses avantages et inconvénients financiers, énergétiques, polluants et sécuritaires.

## TRANSPORT

Vos habitants traverseront la ville en voitures contrôlées par ordinateurs qui se déplacent à grande vitesse grâce aux matériaux sans frottement récemment développés. Le trafic à grande densité peut être pris en charge par le monorail.

## CRIME ET POLLUTION

Une cité dédiée à la culture et à la science contiendra sans aucun doute de nombreux appâts pour les voleurs. Métropol, qui représente la loi, devra faire usage de ses plus récentes techniques de prévention pour empêcher les voleurs d'art, espions industriels et autres bandits et meurtriers de nuire.

Même aujourd'hui, avec les standards sévères de fabrication et les lois sur la propreté de l'air et de l'eau, la pollution est toujours présente. Certains pensent que la pollution est un facteur inhérent à l'humanité; d'autres croient que l'humanité c'est de la pollution.

## DESASTRES

Vous êtes toujours à la merci des anciens désastres de SimCity : séismes, inondations, incendies, tornades, monstres et catastrophes aériennes. Il existe en plus la possibilité d'un accident de laboratoire qui aura pour conséquence une contamination bactériologique inconnue.

## DIVERS

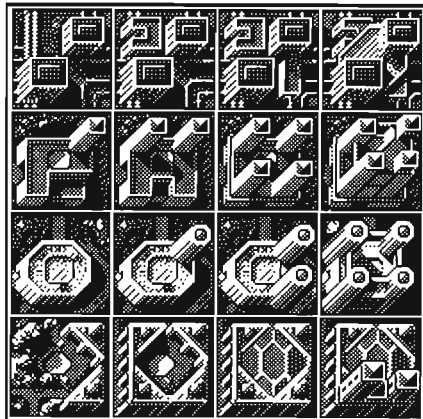
- Votre aéroport sert également de spatioport pour envoyer du matériel vers les stations orbitales et les colonies sur la Lune, Mars et la ceinture d'astéroïdes.
- Les bulldozers ont été remplacés par des faisceaux désintégrateurs pour défricher les forêts et raser les bâtiments instantanément.
- Pour les loisirs, allez voir une partie de football 3D à l'Arène de Football. Les annulateurs de gravité et les mini-jet-packs ont ajouté une nouvelle dimension au sport le plus populaire du monde.

## EVOLUTION DES ZONES

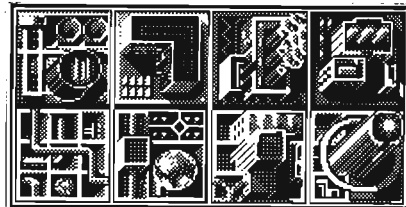
La densité augmente de gauche à droite.

La valeur foncière augmente de haut en bas.

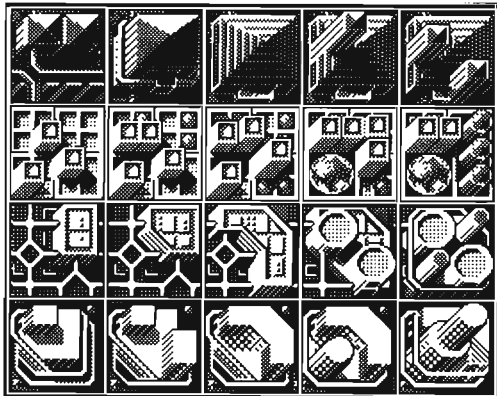
## RESIDENTIELLE



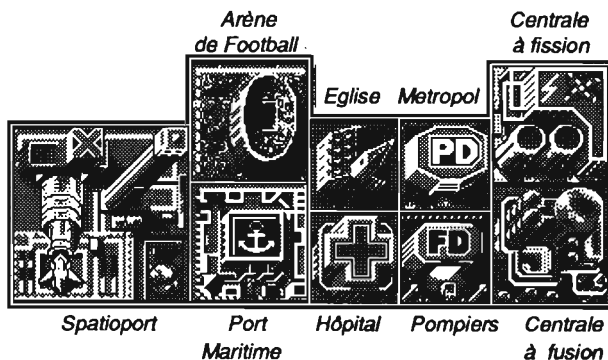
## INDUSTRIELLE



## COMMERCIALE



## ZONES SPECIALES



# MOON COLONY - COLONIE LUNAIRE

## Graphismes par Mark Calhoun

Nous sommes en 2195. La Terre est surpeuplée et totalement exploitée. Chaque sommet, chaque fosse marine a été exploré par des millions de touristes. La seule façon de s'offrir l'aventure et de se rendre là où nul humain n'est allé est de quitter la Terre. Il existe des colonies sur les planètes et les astéroïdes, mais elles sont encore petites et constituent principalement des stations scientifiques. La Lune est la nouvelle terre promise. En tant que planificateur de cité, la Lune est votre seule chance de bâtir une nouvelle ville à partir de rien.

## ZONES

En l'absence d'atmosphère, il est capital de compartimenter la cité en zones, et de diviser celles-ci en sous-zones qui seront individuellement étanches en cas de fuite d'oxygène.

Les zones résidentielles varieront de petites baraques jusqu'à des appartements et condominiums de haute densité.

Les zones commerciales contiennent un assortiment de petits commerces, bureaux et cafétérias et de grands complexes de travail.

Les zones industrielles seront dédiées à l'extraction de minerai, à la recherche et à la production de produits manufacturés en micro-gravité, y compris différents cristaux et médicaments.

La construction d'un port pour véhicules lunaires permettra d'accroître les capacités minières et la croissance industrielle. La construction d'un astroport permettra d'accroître considérablement le commerce.

## ENERGIE

L'oxygène est trop précieux pour se permettre de brûler du charbon, et de toute façon, il n'y a pas de charbon sur la Lune. Il n'y a pas de vent non plus d'ailleurs. L'énergie solaire est utilisée comme énergie de secours, mais n'est pas assez bien maîtrisée pour pouvoir alimenter une ville entière, particulièrement sur la face cachée. Vous disposez de deux sources d'énergie : la fusion nucléaire (la vieille méthode) et la nouvelle technologie expérimentale, la conversion d'ondes gravitationnelles, qui fait vibrer un trou noir dans un champ de force et convertit les ondes énergétiques émises en énergie utilisable.

## TRANSPORT

Un monde d'aventuriers n'acceptera pas d'utiliser des véhicules commandés par les ordinateurs comme leurs cousins terriens. Votre population se déplace dans des véhicules lunaires contrôlés individuellement. Le trafic de haute densité peut être pris en charge par un système de trains sur rails, rappelant l'époque des pionniers sur Terre.

## CRIME ET POLLUTION

Les habitants de la Lune trouvaient la Terre trop contrôlée, et sont tous des hors-la-loi de cœur. La Lunopol, votre service de maintien de l'ordre, est toujours occupée avec les bagarres dans les bars et les crimes mineurs. Il existe bien entendu également des crimes financiers et industriels, et vous aurez de temps en temps à faire face à des problèmes majeurs : les saboteurs peuvent tuer des milliers de personnes en trouant les dômes résidentiels et les pirates informatiques pourraient tuer tout le monde en trafiquant les ordinateurs dédiés à la survie.

En plus des pollutions industrielles en général et des pollutions chimiques en particulier, le trafic, le système de maintien de la vie, et les personnes émettent tous des gaz toxiques de temps en temps (l'eau est très rare et les douches de sable très désagréables).

## DESASTRES

Vous aurez à faire face à quelques désastres : incendies, séismes, monstres extra-terrestres, pluies de météorites, épidémies de virus extraterrestres et prolifération de champignons acides, mais rien de bien inquiétant.

## DIVERS

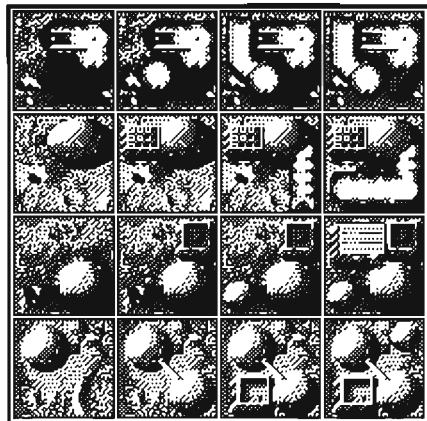
- L'utilisation des rayons désintégrateurs pour dégager les terrains est une perte d'énergie. Vous utiliserez donc les bons vieux bulldozers.
- Pour la relaxation, rendez-vous aux dômes de parc où vous pourrez vous allonger dans l'herbe sous un arbre et respirer l'oxygène synthétisé par les plantes.
- Pour les loisirs, rendez-vous aux dômes récréationnels et sportifs, et participez aux versions micro-gravité des sports terrestres les plus populaires.
- Si jamais vous commencez à regretter la bonne vieille terre, prenez-vous par les oreilles et répétez : "Auprès de ma lune qu'il fait bon, fait bon, fait bon..."

## EVOLUTION DES ZONES

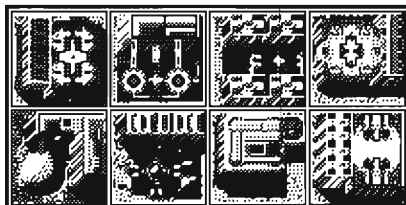
La densité augmente de gauche à droite.

La valeur foncière augmente de haut en bas.

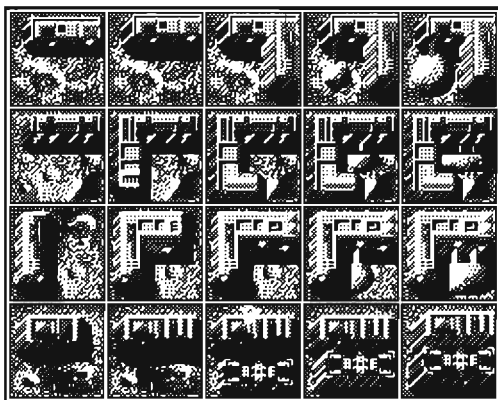
## RESIDENTIELLE



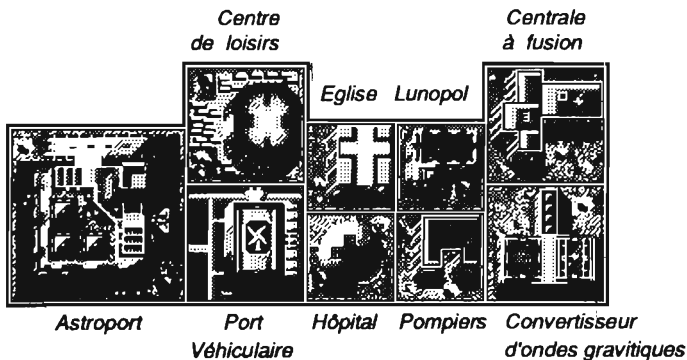
## INDUSTRIELLE



## COMMERCIALE



## ZONES SPECIALES



# EINFÜHRUNG IN SIM CITY ARCHITECTURE 1

Mit SIMCITY ARCHITECTURE 1 - FUTURE CITIES werden Sie Städte entwerfen und verwalten - in verschiedenen Epochen und an verschiedenen Orten. Die Verpackung enthält drei vollständige Graphiksets, die in SimCity installiert werden können und die Sie in die Zukunft versetzen.

**FUTURE USA** - Ein simulierter Blick auf Amerika im Jahr 2055.

**FUTURE EUROPE** - Eine Voraussage für europäische Städte des 22. Jahrhunderts.

**MOON COLONY** - Wie wird die neue Heimat der Erdlinge der Zukunft aussehen?

## INSTALLIEREN DER GRAPHIKSETS

Die Graphik muß vor ihrer Verwendung installiert werden. Beachten Sie bitte die SYSTEM CARD, die der Anleitung beiliegt.

## DIE GRAPHIK

Die Evolutionsübersichten in diesem Handbuch zeigen die monochromen Graphiksets in hoher Auflösung, wie sie auf Monitoren der PC kompatiblen Computer in den Modi Hercules und MCGA-monochrom und auf Macintosh Monitoren (schwarzweiß) erscheinen. Diese Graphiksets können auch auf Schwarzweißdruckern

der meisten Computer ausgedruckt werden.

Je nach Computer und Monitor werden Sie Unterschiede in den Graphiken entdecken, aber die Ähnlichkeit ist groß genug, um die Zonen zu erkennen.

## SZENARIOS

Diese neuen Graphiksets verwenden die originalen Szenariodateien, die mit SimCity geliefert wurden; es erscheint aber eine andere Graphik. Das Mitteilungsfenster, das jedes Szenario einleitet, gibt Ihnen Auskunft über den geschichtlichen und geographischen Hintergrund, geben einen neuen Namen an, und beschreiben gegebenenfalls eine neue Katastrophe.

## DAS MODELL

Das gegenwärtige mathematische Modell ändert sich nicht mit den Graphiksets. Wir haben die Graphik, die Katastrophen, Geräuscheffekte und Mitteilungen überarbeitet, einfach alles, was eine Stadt der Zukunft von dem Modell aus der Gegenwart unterscheidet.

Trotz unserer Bemühungen werden Sie zweifellos einige Ungereimtheiten bemerken... äh, das war Absicht. Jaja, es handelt sich um einen Test. Sehen Sie nach, wieviele Fehler - ich meine unpassende Dinge - in jedem Graphikset vorkommen...

## **VORBEHALT**

SimCity, The City Simulator, mit oder ohne SIMCITY ARCHITECTURE 1, ist ausschließlich der Unterhaltung und dem Unterricht zugeordnet. Es handelt sich nicht um eine seriöse Planungshilfe. Es soll weder eine genaue geschichtliche Wiedergabe noch eine Vorhersage für die Zukunft sein. MAXIS und INFOGRAMES lehnen jede Verantwortung ab für Entscheidungen von Leuten, die dachten, wir seien klüger, als wir wirklich sind.

## **MITWIRKENDE**

Gestaltung: Richard Payne

Computergraphik: Richard Payne, Brummbaer, Mark Calhoun

Dokumentation & Text: Michael Bremer

INFOGRAMES, 84, Rue du 1er Mars 1943, F-69100 Villeurbanne Cédex, Frankreich

Software Copyright 1990 MAXIS, alle Rechte vorbehalten.

Handbuch Copyright 1990 INFOGRAMES, alle Rechte vorbehalten.

## **BESCHRÄNKTE GARANTIE**

SIMCITY ARCHITECTURE 1 wird, so wie es ist, ohne jegliche Garantie zur Verfügung gestellt. INFOGRAMES garantiert dem Käufer des Originals von SimCity, daß die Diskette keinerlei Defekte aufweist - sei es materielle oder produktionsbedingte - bis 60 Tage nach Kaufdatum.

Jeder Aufbewahrungs- und Handhabungsfehler, der zu teilweisen Schäden oder einem Totalschaden auf dem Softwareträger (Diskette) führt, unterliegt der alleinigen Verantwortung des Benutzers.

Die Garantie von INFOGRAMES haftet nicht für diese Art von Fehlbedienung, und die Firma wird in solchem Falle den Softwareträger weder umtauschen noch reparieren.

## **LIZENZ**

Als Käufer des Originals können Sie SIMCITY ARCHITECTURE 1 nur auf einem Computer verwenden. Sie können das Programm physisch von einem Computer auf einen anderen übertragen unter der Bedingung, daß dieses nur auf einem Computer auf einmal verwendet wird. Sie dürfen keine Kopien von SIMCITY ARCHITECTURE 1 oder der begleitenden Dokumentation in Umlauf bringen ohne vorherige schriftliche Einwilligung von MAXIS oder INFOGRAMES.

## FUTURE USA - USA DER ZUKUNFT

### Graphik von Richard Payne

Wir schreiben das Jahr **2055**. Sie sind müde in einer überbevölkerten Gigalopolis zu leben, und beschließen, Ihre eigene Stadt zu gründen und ihr Wachstum zu hemmen, damit sie nicht größer als eine Megalopolis wird.

### ZONEN

Die Zonentypen haben sich in den letzten 60 Jahren kaum geändert, dafür aber die Architektur umso mehr. Nicht nur die Gebäude sind moderner, sondern auch der Lebensstil, die Arbeit, Industrie und Handel haben sich entwickelt, um mit der heutigen Technologie Schritt zu halten.

Die Wohnviertel reichen in Größe und Dichte von kleinen Einfamilienhäusern, zu großen Gütern und gigantischen Wohnsiedlungen. In den Geschäftsvierteln befindet sich alles mögliche, von kleinen Shops angefangen bis zu riesigen Komplexen. Die Industriezonen, zum Großteil Forschungs- und Entwicklungszentren, erfinden und erzeugen hochtechnische Produkte, die in alle Welt geliefert werden.

Der Bau eines Hovercrafthafens wird den Handelsaustausch und das Wachstum Ihrer Industrien fördern. Der Bau eines Raumflughafens wird der Handel entscheidend anregen.

### ENERGIE

Kohle ist out heutzutage - aber die Wind- und Sonnenenergie wurde nicht schnell und wirkungsvoll genug entwickelt, um die Wirtschaft der Städte von heute zu tragen. Sie haben nur die Wahl zwischen Kernspaltungs- und Kernfusionskraftwerken, die ihre Vor- und Nachteile bezüglich Preis, Leistung, Umweltverschmutzung und Risiko haben.

### TRANSPORTMITTEL

Die Bevölkerung durchquert die Stadt in computergesteuerten Autos, die mit Hochgeschwindigkeit durch Niederluftdrucktunnel rasen. Dichter Reiseverkehr wird über ein Magnetbahnsystem befördert.

## VERBRECHEN UND UMWELTVERSCHMUTZUNG

Das Verbrechen ist leider nicht mit dem 20. Jahrhundert verschwunden - es wurde nur technischer. Datenraub ist eine einträgliche Beschäftigung geworden, und durchtriebene Hacker haben sich in Regierungs- und Bankcomputersysteme eingeschlichen. Natürlich hat Ihre Polizei noch mit Dieben, Mördern und Drogenhändlern in der Freizeit zu tun - so quasi als Hobby.

Umweltverschmutzung ist noch immer ein Nebenprodukt der Industrie.

## KATASTROPHEN

Sie sind immer noch den meisten der alten SimCity-Katastrophen ausgeliefert: Erdbeben, Überschwemmungen, Tornados, Brände, Ungeheuer, Reaktorunfälle, Flugzeugabstürze und so weiter und so fort...

## VERSCHIEDENES

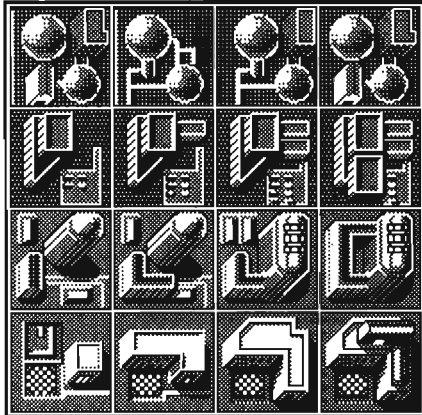
- Ihr Flugplatz dient auch als Raumflughafen, um Material zu den Raumstationen, Kolonien auf dem Mond, Mars und im Asteroidengürtel zu schicken.
- Die Bulldozer wurden durch Desintegrationswaffen ersetzt, die Wälder und Gebäude im Nu "wegradieren".
- Zum Zeitvertreib gehen Sie ins Laserbotstadion. Fußballer und Boxer wurden durch Roboter ersetzt. Das Spiel ist schneller und härter, ohne daß die Teilnehmer permanenten Schaden davontragen.

## ZONENEVOLUTION

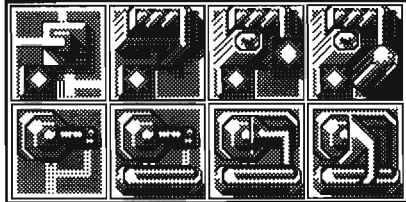
Die Dichte nimmt von links nach rechts zu.

Der Grundstückswert nimmt von oben nach unten zu.

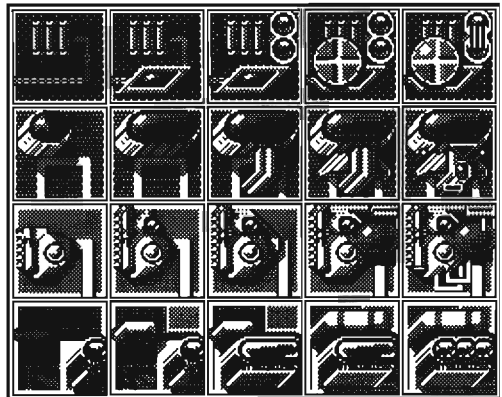
### WOHNVIERTEL



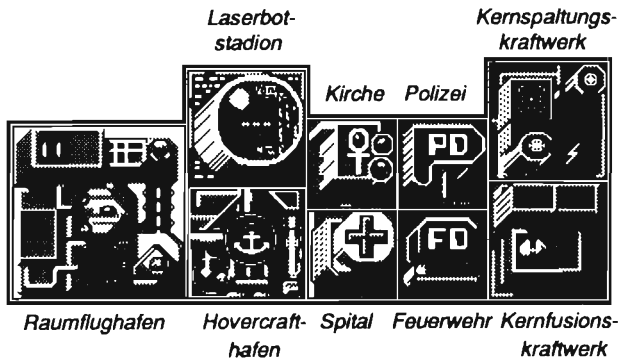
### INDUSTRIEZONEN



### GESCHÄFTSVIERTEL



### SPEZIALZONEN



# FUTURE EUROPE - EUROPA DER ZUKUNFT

## Graphik von Brummbaer

Anno 2155. Während vereinzelt Nationen ihr kulturelles Erbe hegen und pflegen, ist Europa finanziell und politisch unter der erweiterten EWG vereint. Es gibt zahlreiche Kontroversen über den Standort der neuen Hauptstadt dieses Nationenkonglomerats. Es wurde beschlossen, eine neue Stadt zu gründen, die keiner europäischen Nation angehören soll. Diese Stadt wird die Wiege der "Neuen Europäischen Kultur", und Sie sind auserwählt, sie zu planen, zu bauen und zu verwalten.

### ZONEN

Nachdem nicht alle Traditionen über Bord geworfen werden, behalten Sie das Zoneneinteilungssystem bei.

Die Wohnviertel reichen in Größe und Dichte noch immer von kleinen Einfamilienhäusern zu dichten Wohnsiedlungen; hinzukommen spezielle Mehrfamilienbesitze. In den Geschäftsvierteln befinden sich allerlei kleine Shops, Büros, Cafés, sowie riesige Einkaufszentren und Bürohäuser. Die Industriezonen sind der Forschung und Erzeugung von Produkten gewidmet, die das Leben und die Lebensweise aller Europäer verbessern sollen.

Der Bau eines Hafens wird den Handelsaustausch und das Wachstum Ihrer Industrien fördern. Der Bau eines Raumflughafens wird der Handel entscheidend anregen.

### ENERGIE

Selbstverständlich sind Kohlekraftwerke in diesem Mekka der Kultur völlig inakzeptabel, aber die Wind- und Sonnenenergie wurde nicht schnell und wirkungsvoll genug entwickelt, um die Wirtschaft der Städte von heute zu tragen. Sie haben nur die Wahl zwischen Kernspaltungs- und Kernfusionskraftwerken, die ihre Vor- und Nachteile bezüglich Preis, Leistung, Umweltverschmutzung und Risiko haben.

### TRANSPORTMITTEL

Die Bevölkerung durchquert die Stadt in computergesteuerten Autos, die mit Hochgeschwindigkeit über reibungslose Straßen düsen. Dichter Reiseverkehr wird über ein Einschienensystem befördert.

## VERBRECHEN UND UMWELTVERSCHMUTZUNG

Eine Stadt, die sich Kultur und Forschung widmet, besitzt viele Dinge, die Diebe anzieht. Metropol wird die neuesten Vorbeugungstechniken gut brauchen können, um Kunstdieben, Spionen und den üblichen, altmodischen Lumpen, Würgern und Mördern das Handwerk zu legen.

Trotz der strengen Gesetze für Giftgasemissionswerte und Reinhaltung des Wassers ist sogar in diesen Tagen die Umweltverschmutzung noch ein großes Problem. Manche Leute meinen, die Verschmutzung ist ein Teilaspekt der Menschheit, andere wiederum, Menschheit ist Verschmutzung schlechthin.

## KATASTROPHEN

Sie sind immer noch den meisten der alten SimCity-Katastrophen ausgeliefert: Erdbeben, Überschwemmungen, Brände, Wirbelstürme, Ungeheuer und Flugzeugabstürze; hinzukommt die Möglichkeit eines Laborunfalls, der zu unbekannter bakterieller Verseuchung führt.

## VERSCHIEDENES

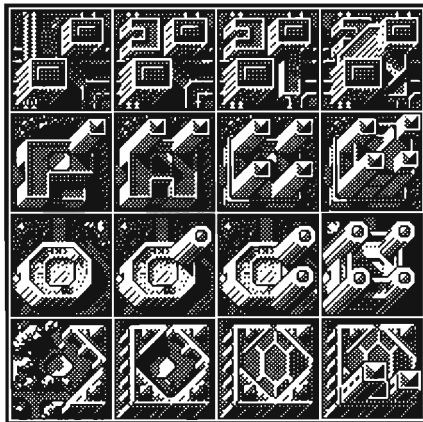
- Ihr Flugplatz dient auch als Raumflughafen, um Material zu den Raumstationen, Kolonien auf dem Mond, Mars und im Asteroidengürtel zu schicken.
- Die Bulldozer wurden durch Desintegrationswaffen ersetzt, die Wälder und Gebäude im Nu "wegradieren".
- Zum Zeitvertreib gehen Sie ins 3D-Fußballstadion. Schwerkraftaufheber und kleine Jetpacks geben dem populärsten Spiel der Welt eine neue Dimension.

## ZONENEVOLUTION

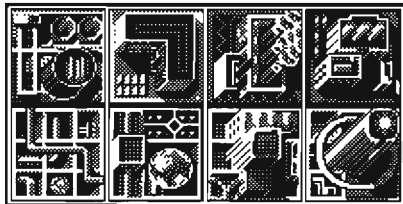
Die Dichte nimmt von links nach rechts zu.

Der Grundstückswert nimmt von oben nach unten zu.

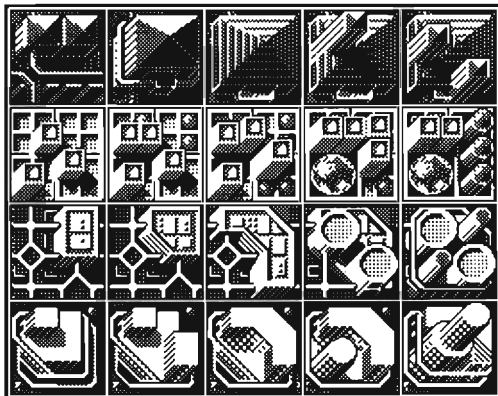
### WOHNVIERTEL



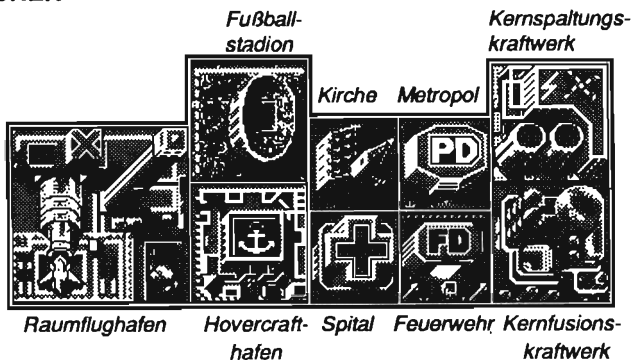
### INDUSTRIEZONEN



### GESCHÄFTSVIERTEL



### SPEZIALZONEN



# MOON COLONY - MONDKOLONIE

## Graphik von Mark Calhoun

Wir schreiben das Jahr **2195**. Die Erde ist überbevölkert und eintönig. Jeder Berggipfel und jeder Tiefseegraben wurde von Millionen Touristen erforscht. Die einzige Möglichkeit, noch ein Abenteuer zu erleben und zu planen, wo noch kein Mensch zuvor geplant hat, ist die Erde zu verlassen. Es gibt zwar einige Kolonien auf Planeten und Asteroiden, aber es handelt sich nur um ziemlich kleine, wissenschaftliche Vorposten. Der Mond ist das neue verheißene Land. Für den Städteplaner ist der Mond die einzige Chance, eine neue Stadt von Grund auf zu bauen.

## ZONEN

Nachdem es keine Atmosphäre gibt, ist es wichtig, die Stadt in Zonen einzuteilen, und diese wieder in Teilzonen, die abgedichtet werden können für den Fall, daß Sauerstoff austritt.

Die Wohnviertel reichen in Dichte und Größe von kleinen Baracken, zu dichten Wohnsiedlungen. In den Geschäftsvierteln befinden sich allerlei kleine Shops, Büros, Kafeterias und riesige Busineßzentren.

Die Industriezonen sind dem Bergbau, der Forschung und Erzeugung von Produkten gewidmet, die am besten in geringer Schwerkraft hergestellt werden; dazu gehören diverse Kristalle und Medikamente.

Der Bau eines Roverplatzes für Mondgeländefahrzeuge wird den Bergbau und das Industriewachstum fördern. Der Bau eines Shuttlehafens wird den Handel entscheidend anregen.

## ENERGIE

Sauerstoff ist zu wertvoll, um ihn durch Kohleverbrennung zu verschwenden (übrigens gibt es keine Kohle auf dem Mond). Auch auf Wind können Sie nicht rechnen. Die Sonnenenergie dient als Zusatzenergie für Nottfälle, genügt aber nicht, um die Stadt zu versorgen - insbesondere auf der Schattenseite. Sie haben die Wahl zwischen zwei Kraftwerksarten: Kernfusion (die altbewährte Energiegewinnung) und die neue Experimentiertechnologie, die Umwandlung von Schwerewellen, bei der ein schwarzes Loch in einem Kraftfeld vibriert und dessen Schwerewellen in verwertbare Energie umgewandelt werden.

## TRANSPORTMITTEL

Eine Welt von Abenteurern wird sich nicht mit computergesteuerten Fahrzeugen wie die häuslichen Erdlinge abfinden. Die Bevölkerung fährt handgesteuerte Mondgeländefahrzeuge (Rover). Dichter Reiseverkehr wird von einem Eisenbahnssystem wie in den Pioniertagen der Erde befördert.

## VERBRECHEN UND UMWELTVERSCHMUTZUNG

Mondbewohner sind Leute, die die Erde zu überwacht finden, und sind alle eingefleischte Gesetzesbrecher. Die Lunapol, der Arm des Gesetzes, hat alle Hände voll zu tun mit Randalierern und Kleinverbrechern. Natürlich gibt es auch Kriminelle im Industrie- und Finanzbereich. Aber die größten Probleme haben Sie mit Saboteuren, die Tausende töten, indem sie Löcher in die Wohnkuppeln schlagen, und Hackern, die alles Leben auf dem Mond ausrotten könnten, indem sie die Computer für die Vitalsysteme aus dem Häuschen bringen.

Zusätzlich zur Umweltverschmutzung durch die Industrie im allgemeinen und insbesondere die Chemieindustrie, tragen der Verkehr die Lebenserhaltungssysteme und die Bewohner mit der zweitweiligen Absonderung von Giftgasen zur Verschmutzung bei (Wasser ist sehr selten, und Sandduschen sind kein Vergnügen).

## KATASTROPHEN

Sie sind immer noch Katastrophen ausgeliefert: Mondbeben, Brände, außerirdische Ungeheuer, Meteoritenschwärme und kriechende, ätzende Schwämme - im großen und ganzen nichts Nennenswertes.

## VERSCHIEDENES

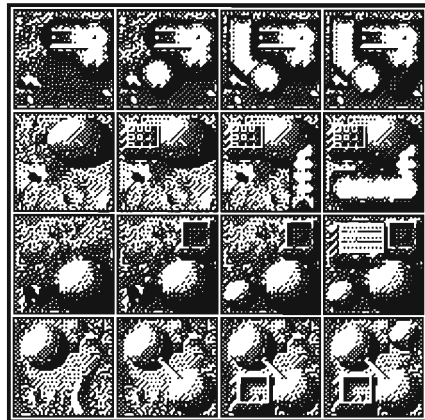
- Die Verwendung von Desintegrationsstrahlen bedeutet Energieverschwendung; deshalb werden Sie den guten alten Bulldozer zu Räumungsarbeiten einsetzen.
- Zur Entspannung begeben Sie sich in die Parkkuppeln, wo Sie sich ins Gras, unter einen Baum legen und von Pflanzen erzeugte Luft atmen können.
- Zur Unterhaltung gehen Sie ins Freizeitzentrum und nehmen an den Erdsportarten für geringe Schwerkraft teil.
- Sollten Sie tatsächlich Heimweh nach Mutter Erde verspüren, reißen Sie sich zusammen und wiederholen: "My moon is my castle, my moon is my castle..."  
**Oder:** "Bleim ma no a wengerl sitzn,.....".

## ZONENEVOLUTION

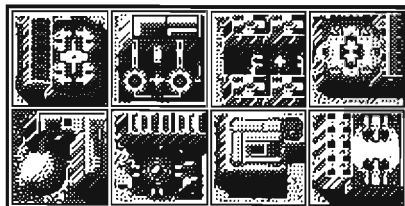
Die Dichte nimmt von links nach rechts zu.

Der Grundstückswert nimmt von oben nach unten zu.

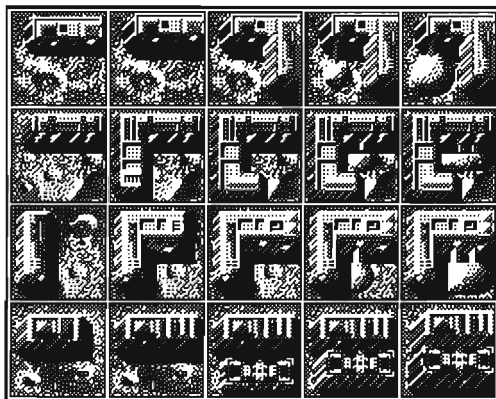
### WOHNVIERTEL



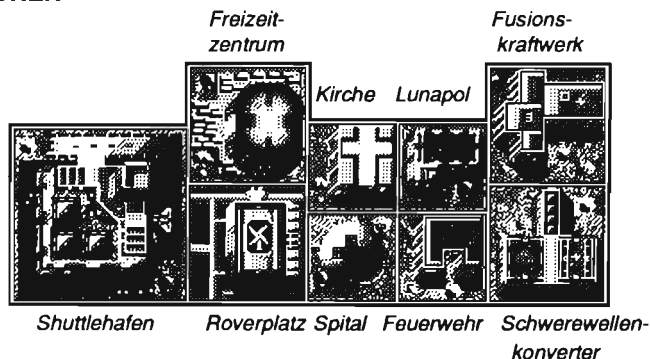
### INDUSTRIEZONEN



### GESCHÄFTSVIERTEL



### SPEZIALZONEN



## INTRODUZIONE A SIM CITY ARCHITECTURE 1

Ora ti accingi ad accettare la sfida di costruire e controllare città ad epoche diverse e in luoghi diversi con il software **SimCity Architecture 1 - Città Future**. La confezione comprende tre set completi di grafiche diverse che devono venire messi in **SimCity**. **SimCity, The City Simulator**, ti trasporterà nel futuro.

**USA FUTURI:** Uno sguardo simulato su ciò che può essere la vita in America nel 2055.

**EUROPA FUTURA:** una predizione delle città europee nel 2155.

**COLONIA LUNARE:** uno sguardo su ciò che potrà essere la nuova casa per i Terrestri del futuro.

### INSTALLAZIONE DI SIMCITY ARCHITECTURE 1

Questi set di grafiche devono venire installati prima del loro uso. Vedi il **SYSTEM CARD** incluso nella confezione per avere istruzioni dell'installazione completa.

### LE GRAFICHE

Le carte d'evoluzione di zona in questo manuale mostrano i graphics set in monocromo ed in alta risoluzione come vengono visualizzati sugli schermi dei computer IBM in modo Hercules e MCGA in monocromo nonché sui Macintosh con i monitor in bianco e nero e anche l'insieme che si può stampare sui stampanti in bianco e nero per la più gran parte dei computer. Secondo il tuo computer e il tuo monitor, puoi vedere certe differenze nelle grafiche, ma saranno piuttosto piccole e non ci saranno problemi per identificare le zone.

### SCENARI

Questi set di grafiche usano gli archivi dello scenario originale che sono stati consegnati con **SimCity**. Quando caricherai uno scenario, verranno visualizzati lo stesso nome e la stessa data nella finestra d'Edizione che nel set di grafiche originali, ma le nuove grafiche verranno visualizzate. La finestra di messaggio che è all'inizio di ogni scenario ti darà informazioni (in inglese) sullo scenario per quanto riguarda la nuova epoca ed il nuovo posto, darà il suo nuovo nome, e descriverà una nuova catastrofe e dirà dove si svolge.

### IL MODELLO

Il nuovo modello che ha fatto da base non cambia con i set di grafiche. Abbiamo studiato di nuovo le grafiche, le catastrofi, gli effetti sonori e i messaggi perché ci siano tante differenze tra una città del futuro e un modello del mondo presente quanto possibile. Malgrado i nostri sforzi, noterai alcune inesattezze, be... pazienza! L'abbiamo fatto apposta. E... sì, è un test. Guarda quanti errori ci sono... voglio dire quanti elementi strani troverai in ogni set di grafiche.

## **RISERVE**

SimCity, The City Simulator, con o senza i set di grafiche, è destinato allo svago, all'insegnamento, non è uno strumento per stabilire piante di città. Non è nemmeno destinato ad essere una ricostruzione precisa della storia o una predizione del futuro. Maxis e Infogrames rigettano qualsiasi responsabilità se certe persone prendessero decisioni pensandoci più svegli di quanto lo siamo...

Direzione artistica: Richard Payne

Documentazione e messaggi: Michael Bremner

Grafica: Richard Payne, Brumbaer, Mark Calhoun

INFOGRAMES, 84 Rue du 1er Mars 1943, F-69 100 Villeurbanne Cédex, Francia

Software copyright 1990 Maxis, tutti i diritti riservati.

Manuale copyright 1990 Infogrames, tutti i diritti riservati.

## **PORTATA DELLA GARANZIA**

SimCity Architecture 1 viene fornito senza alcun tipo di garanzia. INFOGRAMES fornisce ugualmente al cliente originale un dischetto in perfetto stato entro 60 giorni a partire dalla data d'acquisto.

L'utente sarà ritenuto responsabile di qualsiasi errore di manipolazione o di conservazione che danneggerà parzialmente o totalmente il supporto fisico del software (dischetto).

La garanzia INFOGRAMES non è valida per questo tipo di errore e la società non effettuerà alcuno scambio o riparazione del o dei supporti fisici danneggiati.

## **UTILIZZO DEL PROGRAMMA**

In qualità di cliente originale avete il diritto di utilizzare le estensioni grafiche su un computer alla volta. Ogni copia del gioco, di parte o della totalità del manuale è formalmente vietata.

Ogni tipo di riproduzione di questo manuale è vietato senza previo consenso per iscritto da parte delle società MAXIS e INFOGRAMES.

# FUTURE USA - USA FUTURI

**Grafica da Richard Payne**

**2055.** Stanco di vivere in una città sovrappopolata Gigaopolis, hai deciso di creare la tua città e di limitare le sue dimensioni ad una Megapolis.

## ZONE

I tipi di zone non sono cambiati molto durante gli ultimi 60 anni, ma l'architettura, lei, è cambiata. Non soltanto gli edifici sono più moderni, ma anche lo stile di vita, il lavoro, l'industria ed il commercio si hanno adattati alla tecnologia di oggi.

Le zone residenziali vengono classificate dalla casa per famiglia unica alle grandi proprietà e mega-condomini.

Le zone commerciali che forniscono cibo e servizi, sono occupate da diversi negozi che vanno dalla piccola bottega all'immenso supermercato. Le zone industriali (principalmente ricerca e sviluppo), concepisce e produce prodotti alta tecnologia che verranno spediti nel mondo intero.

La costruzione di un porto di Hovercraft aumenterà il commercio e svilupperà l'industria. La costruzione di un aeroporto o di un porto spaziale aumenterà notevolmente il commercio.

## ENERGIA

Il carbone è superato a quest'epoca - ma il vento e l'energia solare non hanno conosciuto uno sviluppo abbastanza rapido e efficace da potere fare da supporto economico alle città di oggi. Hai una scelta difficile tra i piani di fissione nucleare e di fusione, ognuno con i suoi prezzi di costo, la sua potenza, il suo inquinamento ed il suo pericolo.

## TRASPORTI

La popolazione si sposta e viaggia attraverso la città con veicoli controllati da computer che si spostano a gran velocità in pressione di aria bassa. Il traffico molto intenso può venire alleviato da treni con rotaie magnetiche.

## DELITTI E INQUINAMENTI

I delitti non sono spariti nel 21esimo secolo, ma si servono dell'alta tecnologia. Il furto di dati è diventato un'occupazione molto redditizia, e degli hacker infiltrano i sistemi di banche e del governo. Naturalmente, la polizia è ancora molto impegnata con i ladri, i criminali e i venditori di droga durante il suo tempo libero.

L'inquinamento è sempre un prodotto dell'industria.

## CATASTROFI

Sei ancora alla mercé delle catastrofi della vecchia SimCity: terremoti, alluvioni, incendi, uragani, mostri, incidenti nucleari, incidenti di aereo, ecc...

## VARIE

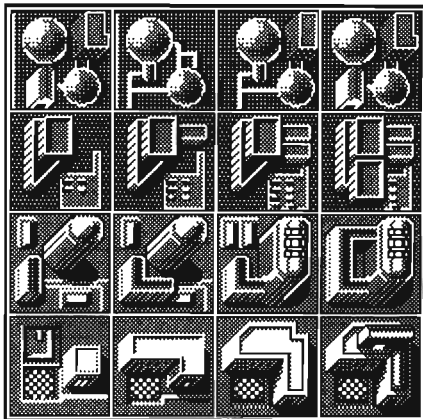
- Il tuo aeroporto che fa da porto spaziale manda materiali nelle stazioni spaziali e colonie lunari.
- Bulldozer sono stati sostituiti da armi con fasci disintegranti che dissodano le foreste e spianano a suolo gli edifici istantaneamente.
- Per divertirti, visita l'area LaserBot. Gli umani che giocano a calcio o che boxano sono stati sostituiti dai robot. L'azione è più rapida e più violenta senza danni permanenti fatti ai concorrenti.

## EVOLUZIONE DI ZONA

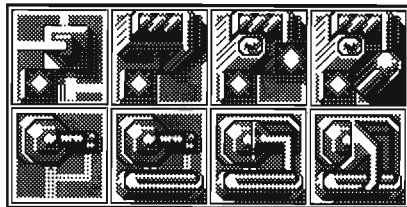
La densità va aumentando dalla sinistra alla destra.

Il valore fondiario va aumentando dall'alto verso il basso.

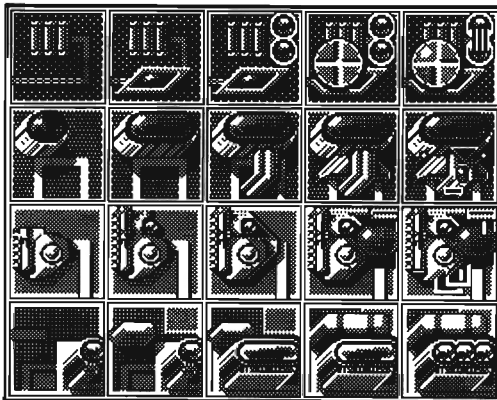
### RESIDENZIALE



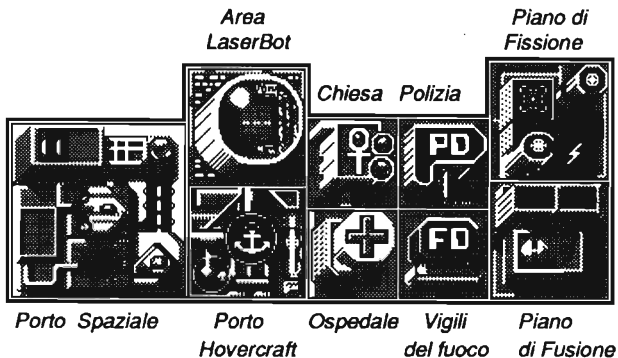
### INDUSTRIALE



### COMMERCIALE



### ZONE SPECIALI



# FUTURE EUROPE - EUROPA FUTURA

## Grafica da Brummbaer

**2155.** Mentre nazioni individuali sono attaccati alla loro eredità culturale e la preservano, l'Europa intera è unita finanziariamente e politicamente in un'estensione della C.E.E. Ci sono molte controversie per decidere dove la capitale di questa nuova riunione di nazioni si deve insediare. E' stato deciso che una nuova città sarebbe stata designata per fare da capitale e che non sarebbe stata basata in una nazione europea. Questa città sarà il luogo di nascita di "La Nuova Cultura Europea" e sei stato scelto per concepirla, costruirla e organizzarla.

### ZONE

Tutte le tradizioni non saranno eliminate, quindi conserverai il fatto di dividere la città in zone.

Le zone residenziali verranno classificate dalle residenze per una famiglia fino ai grandi appartamenti abitati da tante persone, con in più proprietà comunali dove vivono parecchie famiglie. Le zone commerciali comportano piccole botteghe, uffici, caffè, grandi supermercati e palazzi per uffici. Le zone industriali saranno destinate alla ricerca e alla produzione di prodotti che miglioreranno la vità e il modo di vita di tutti gli Europei.

La costruzione di un porto aumenterà il commercio e migliorerà lo sviluppo delle tue industrie. Costruire un aeroporto o un porto spaziale aumenterà notevolmente il commercio.

### ENERGIA

Naturalmente, un piano energetico con il carbone non è concepibile in questa nuova Mecca culturale, ma il vento e l'energia solare hanno uno sviluppo troppo lento e non abbastanza efficace per potere fare da supporto economico alle città di oggi. La tua unica scelta è tra i piani di fissione nucleare e di fusione, ognuno con il loro prezzo di costo, la loro potenza, il loro inquinamento e il loro pericolo.

### TRASPORTI

I tuoi cittadini viaggeranno attraverso la città in macchine autoenergetiche, controllate da computer. Il traffico molto denso può venire alleviato da un sistema di monorotaia.

## DELITTI E INQUINAMENTI

Una città destinata alla cultura ed alla scienza conterrà, senza dubbio, tante cose che attrarranno i ladri. Metropoli avrà bisogno di usare le loro nuovissime tecniche di prevenzione contro i delitti per resistere con successo ai ladri, alle spie organizzate, ai soliti assassini "classici", pazzi e criminali.

Anche a quest'epoca, malgrado gli standard di fabbricazione rigidi e le leggi per la pulizia dell'aria et dell'acqua, l'inquinamento è un fattore da non trascurare.

## CATASTROFI

Sei ancora alla mercé delle catastrofi della vecchia SimCity: terremoti, alluvioni, incendi, uragani, mostri e incidenti di aerei oltre la possibilità di un incidente di laboratorio che produrrebbe una contaminazione a rischi biologici.

## VARIE

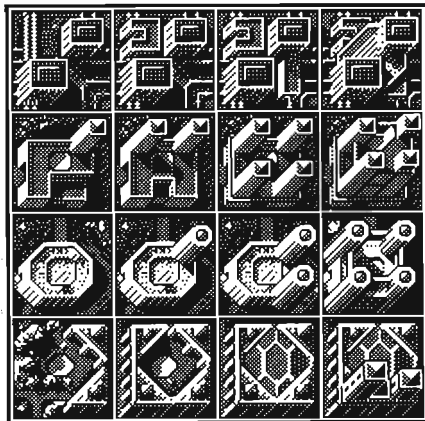
- Il tuo aeroporto fa la parte di un porto spaziale: manda materiali alle stazioni spaziali e colonie sulla luna, su marzo e nella cintura di asteroidi.
- Bulldozer sono stati sostituiti con armi con fasci disintegranti che dissodano le foreste e spianano a suolo edifici istantaneamente.
- Per divertirti, entri nel gioco 3-D Arena Calcio. Dei annullatori di pesentezza e dei mini-jetpack hanno portato una nuova dimensione al gioco più popolare del mondo.

## EVOLUZIONE DI ZONA

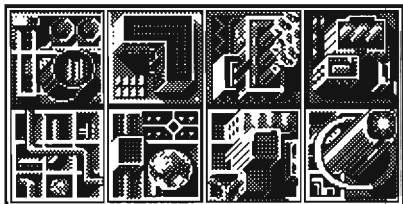
La densità va aumentando dalla sinistra alla destra.

Il valore fondiario va aumentando dall'alto verso il basso.

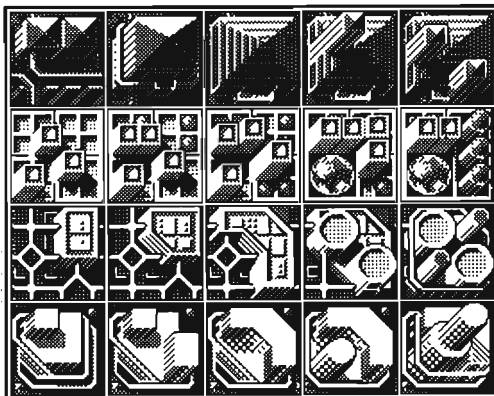
## RESIDENZIALE



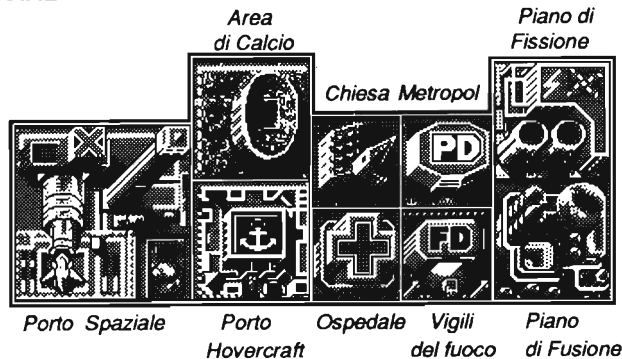
## INDUSTRIALE



## COMMERCIALE



## ZONE SPECIALI



# MOON COLONY - COLONIA LUNARE

**Grafica da Mark Calhoun**

**2195.** La Terra è piena... e monotona. Ogni cima di monti e ogni profondità marina è stato completamente esplorato da milioni di turisti. L'unico modo per conoscere un'avventura vera e propria e per fare progetti dove l'uomo non ha ancora fatto progetti, è di lasciare la Terra. Ci sono colonie sui pianeti e asteroidi, ma sono poche e soprattutto avamposti scientifici. La luna è la nuova terra promessa. Come ideatore di città, la luna è la tua unica possibilità di costruire una nuova città da A a Z.

## ZONE

Poiché non c'è atmosfera, è importante dividere la città in zone, e dividere queste zone in subzone che possono venire chiuse individualmente in caso di perdita di ossigeno. Le zone residenziali vanno dalle piccole baracche ai grandi appartamenti e condomini. Le zone commerciali contengono un assortimento di piccole botteghe, uffici e caffetterie e grandi complessi. Le zone industriali vengono destinate allo sfruttamento delle miniere, alla ricerca e alla produzione di prodotti che sono fabbricati meglio in bassa gravità, inclusi diversi cristalli e medicine.

Costruire un porto per i Rover, permetterebbe maggiori possibilità per le miniere e aumenterebbe il sviluppo delle industrie. Costruire un spazioporto per le navette aumenterebbe notevolmente il commercio.

## ENERGIA

L'ossigeno è troppo prezioso per essere consumato dal carbone - e di più, non c'è carbone sulla luna. Neanche vento. L'energia solare è usata come supplemento in caso di emergenza, ma non è sufficiente per dare energia ad una città, soprattutto nella parte all'ombra. Hai due opzioni per il piano energetico: - la fusione nucleare (il vecchio modello) e la nuova tecnologia sperimentale - la conversione di onde di gravità che fa vibrare un buco nero in un campo di forze e converte le onde di gravità emesse in un'energia utilizzabile.

## TRASPORTI

Questo mondo di avventurieri non accetterà veicoli o macchine controllate da computer come lo fanno i loro cugini Terrestri assoggettati. La tua popolazione guida veicoli lunari (Rover) controllati indipendentemente. Il traffico molto importante può venire alleviato da un sistema di treni su binari, reminiscenze dell'epoca dei pionieri sulla Terra.

## DELITTI E INQUINAMENTO

Lunari sono un popolo che ritenne la terra troppo controllata e più o meno sono tutti fuorilegge. Lunapol, il tuo braccio per fare rispettare la legge, è occupatissima dalle solite risse di bar e dai piccoli delitti. Certo, ci sono anche i delitti di industriali e di finanziari, ma troppo spesso avrà problemi più importanti con i sabotatori che possono uccidere centinaia di persone facendo buchi nelle cupole residenziali e con gli hacker che possono uccidere ognuno sulla Luna turbando i computer di supporto di vita. Inoltre, le sostanze inquinanti dell'industria in generale e dell'industria chimica in particolare, il traffico, i sistemi di supporto di vita, e la gente, tutti emettono vapori nocivi ogni tanto (l'acqua è molto rara e le docce di sabbia sono molto scomode).

## CATASTROFI

Inoltre affronterai catastrofi: fuochi, lunamoti, mostri stranieri, docce di meteoriti, malattie virali extraterrestri, proliferazione di funghi acidi, ma niente di veramente preoccupante.

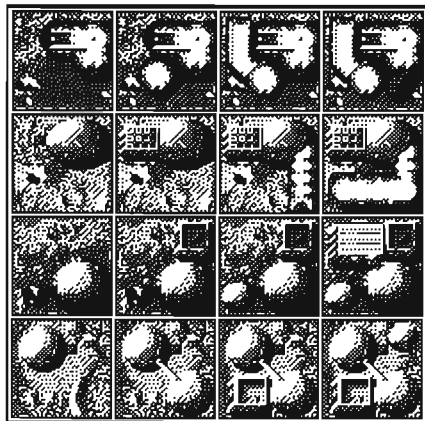
## VARIE

- Usare fasci disintegranti per dissodare il terreno è uno spreco di energia, allora userai un vecchio bulldozer.
- Per rilassarti, va nei parchi dove puoi sdraiarti nell'erba sotto un albero e respirare l'aria fabbricata da piante.
- Per divertirti, va al complesso sportivo e ricreativo e partecipa agli sport terrestri nella loro versione "bassa gravità".

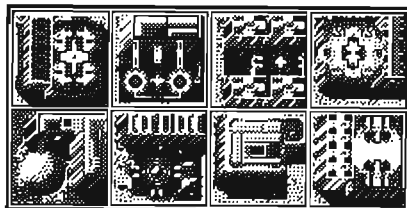
## EVOLUZIONE DI ZONA

La densità va aumentando dalla sinistra alla destra.  
Il valore fondiario va aumentando dall'alto verso il basso.

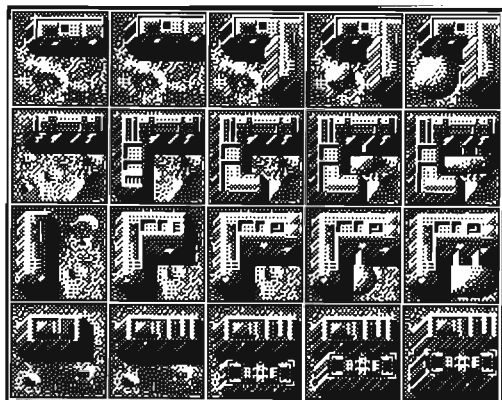
## RESIDENZIALE



## INDUSTRIALE



## COMMERCIALE



## ZONE SPECIALI

