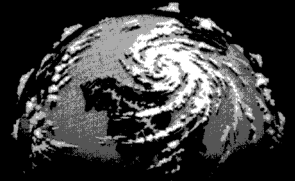


SimEarth[®]

DER LEBENDE PLANET

**SYSTEMINFORMATIONEN,
NACHTRAG ZUM
BENUTZERHANDBUCH UND
SCHNELLSTART-INFORMATIONEN**



AMIGA VERSION

SYSTEM- INFORMATIONEN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

ANFORDERUNGEN AN DIE HARDWARE

Amiga 500, 1000, 2000, 2500, 3000

512K Chip RAM und 512K Fast RAM erforderlich für Low-Resolution-Modus (320 x 200); 1,5MB RAM, um Low-Resolution-Modus von der Festplatte laufen zu lassen.

1 MB Chip RAM und 1MB Fast RAM erforderlich für High-Resolution-Modus (640 x 400).

Die Verwendung einer Festplatte mit 1,5MB freiem Speicherplatz wird empfohlen.

De-Interlacer, wie etwa Flicker-Fixer, mit einem zumindest auf 16 MHz getakteten Mikroprozessor wird für High-Resolution-Modus empfohlen.

ANFORDERUNGEN AN DIE SOFTWARE

AmigaDOS 1.3 oder höher. AmigaDOS 2.04 oder höher wird zur Erzielung einer verbesserten Leistung empfohlen.

Wenn Sie einen 2MB Amiga 3000 mit AmigaDOS 2.0 KickStart statt mit ROM verwenden, müssen Sie SimEarth möglicherweise im Low-Resolution-Modus laufen lassen. Bei der mit SimEarth gelieferten Low-Resolution Diskette handelt es sich um eine Systemdiskette 1.3, mit der gebootet werden kann.

Die in dem Handbuch enthaltenen Abbildungen stammen von der Macintosh-Farbversion dieses Programms, die mit der Amiga High-Resolution-Version fast identisch ist. Die wichtigsten Unterschiede zwischen Ihrem Programm und dem Handbuch betreffen die Low-Resolution (320 x 200). Die meisten Abbildungen des Nachtrags stammen von AmigaDOS 1.3; Benutzer von System 2.0 werden geringe Unterschiede feststellen.

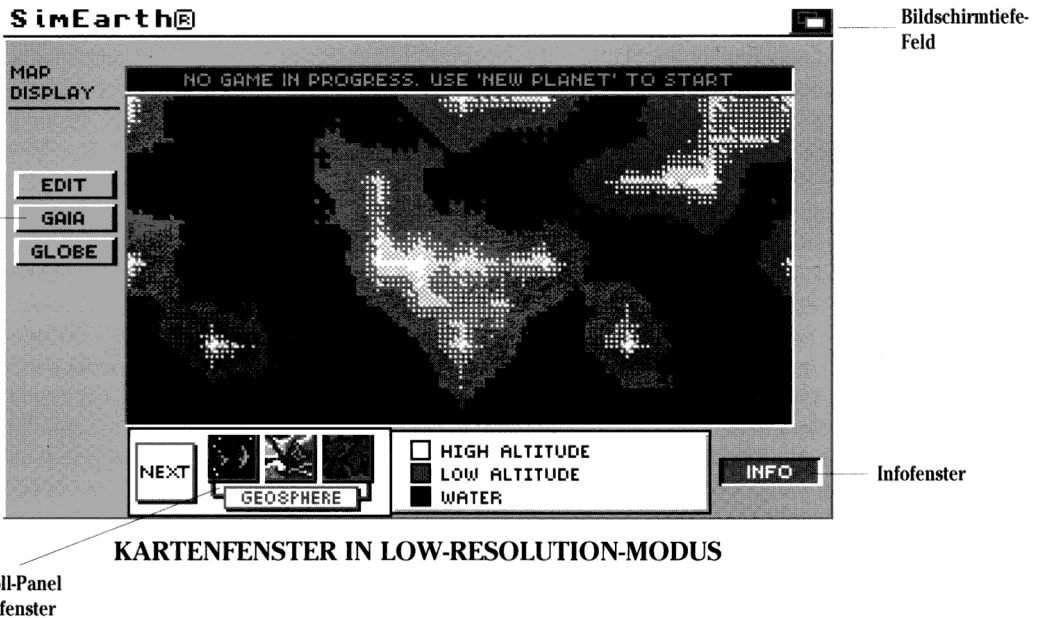
Dieser Nachtrag und die Schnellstart-Informationen enthalten alle Amiga-spezifischen Informationen, die Sie benötigen, um SimEarth starten und spielen zu können.

SimEarth für Amiga berücksichtigt alle Standardverfahren des Amiga für Maus- und Tastaturbenutzung, die Arbeit mit Fenstern und die Verwendung von Dialogboxen. Wir haben die High-Resolution-Version von SimEarth optimiert, wodurch die besten Ergebnisse auf Amigas mit mehr RAM und schnelleren Prozessoren erzielt werden. Die Low-Resolution-Version eignet sich vor allem für einfachere Systeme.

Die Graphik für die Atmosphären-Zusammensetzung kann am besten über das Dateimenü angesprochen werden; die Amiga-Version erlaubt kein doppeltes Anklicken der Piktogramme in der Atmosphären-Gruppe. Wenn Sie sich einmal mit dem Programm vertraut gemacht haben, werden Sie feststellen, daß eine Kombination aus Mausbewegungen und Tastaturbefehlen die schnellsten Ergebnisse liefert. Sie werden außerdem feststellen, daß das Spiel schneller läuft, wenn nur wenige Fenster geöffnet sind. Eine Übersicht über die Tastaturbefehle und Abkürzungen befindet sich am Ende dieses Nachtrags.

UNTERSCHIEDE IM LOW-RESOLUTION-MODUS

Im SimEarth Low-Resolution-Modus steht Ihnen nur ein aktives Fenster auf dem Bildschirm zur Verfügung. Die meisten Fenster besitzen Felder, durch die Sie zu anderen Fenstern gelangen können; Sie können auch die Standardeinstellungen des Dateimenüs oder die Tastaturbefehle verwenden, um von einem Fenster auf andere zu schalten.



Sie können sich die Modellkontroll-Panels und Graphiken jedes Planeten oben in einem geöffneten Fenster anzeigen lassen; Sie können diese jedoch weder in der Größe verändern noch auf dem Bildschirm verschieben.



ZIVILISATIONS-KONTROLL-PANEL ÜBER KARTENFENSTER

Klicken Sie das Schließfeld an, um in das geöffnete Fenster zurückzukehren; sollten Sie das Fenster weiter unten anklicken, so bewirken Sie nichts.

Das Optionsmenü im Low-Resolution-Modus enthält keine Befehle zum Sichern von Fensterpositionen oder zum Aktualisieren der Hintergrundfenster.

SO FÄNGT ES AN

Wir empfehlen Ihnen, vor der Installation von SimEarth Sicherungskopien der Disketten zu ziehen und diese zu verwenden. Die Originaldisketten sollten an einem sicheren Ort aufbewahrt werden. Die Originaldisketten werden schreibgeschützt verschickt.

SimEarth kann von einem Diskettenlaufwerk oder von einer Festplatte aus gespielt werden. Zur Installation von SimEarth benötigen Sie ca. 1,5MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte sowie 40K für jeden Planeten, den Sie sichern möchten.

Legen Sie zur Installation von SimEarth die entsprechende High-oder Low-Resolution Diskette in das Laufwerk ein, und ziehen Sie den Drawer, der das Programm-piktogramm enthält, auf die Festplatte.

Klicken Sie das SimEarth-Piktogramm zweimal an, um SimEarth zu starten.



DAS GLOBUSFENSTER IN LOW-RESOLUTION-MODUS

SNAPSHOT

Die SNAPSHOT Funktion des Dateimenüs sichert IFF Bilddateien, die von den meisten Amiga Graphikprogrammen geladen und dargestellt werden können. Snapshot sichert die Planetenkarte entweder als eine 1024 x 512 Bilddatei oder als vier 512 x 256 Bilddateien. Bevor Sie diese Dateien sichern, erscheint eine Eingabeaufforderung, nach der Sie das Verzeichnis eingeben müssen, in das Sie sichern wollen. Diese Dateien werden in dem von Ihnen gewählten SimEarth Verzeichnis gesichert und automatisch Snap1, Snap2 usw. benannt.

ANPASSUNG DES EDITIERFENSTERS

Das Editierfenster in High-Resolution-Modus kann in Größe und Form angepaßt werden, um zusammen mit anderen Fenstern auf Ihren Bildschirm zu passen. Um dies zu erreichen, ziehen Sie lediglich das in der unteren rechten Ecke des Fensters befindliche Größeneinstellungsfenster. In Low-Resolution-Modus kann das Editierfenster nicht angepaßt werden.

SCROLLEN DES EDITIERFENSTERS

Der gesamte Planet kann nicht vollständig in dem Editierfenster dargestellt werden. Sie müssen das Gelände im Editierfenster scrollen, um alles sehen zu können.

Benutzen Sie die Scroll-Balken, Boxen, Pfeile oder die Cursor-Tasten, um das Editierfenster zu scrollen.

PLANETEN LADEN

Um einen Planeten zu laden, wählen Sie zunächst "Laden" aus dem Dateimenü. Die Dialogbox "Planet laden" erscheint.

Wenn Sie SimEarth unter AmigaDOS 2.0 spielen, wird die übliche Datei-Dialogbox zum Laden von Spielen verwendet.

Nachfolgend finden Sie Anweisungen für das Laden von Planeten unter AmigaDOS 1.3:

Wählen Sie in der Datenträgerbox den Datenträger, auf dem sich der Planet, den Sie laden wollen, befindet. Alle Planeten auf diesem Datenträger werden in der Dateibox angezeigt. Wenn mehr Planeten vorhanden sind, als auf einmal angezeigt werden können, verwenden Sie die Scrollbalken und Pfeile, um in der Liste zu suchen. Klicken Sie das **Parent**-Feld an, um die Dateien in dem Parentdrawer einzusehen. Falls erforderlich, können Sie einen Drawernamen in die Drawer Box eingeben.

Wählen Sie den Planeten aus, den Sie laden wollen, markieren Sie ihn und klicken Sie **OK** an.

Wenn Sie den gewählten Planet nicht laden wollen, klicken Sie das **Cancel** Feld an.

PLANETEN SICHERN

Um einen Planeten zu sichern, wählen Sie **“Planeten sichern”** aus dem **Dateimenü**. Wenn er bereits zuvor gesichert wurde, so wird er unter demselben Namen an derselben Stelle erneut gesichert.

Wenn er noch nicht gesichert wurde, so erscheint eine **“Sichern als”**-Dialogbox, in die Sie den Namen des Planeten eingeben können und in der Sie dem Computer mitteilen können, wo der Planet gesichert werden soll.

Wenn Sie SimEarth unter AmigaDOS 2.0 spielen, wird die übliche Datei-Dialogbox zum Sichern von Spielen verwendet.

Nachfolgend finden Sie Anweisungen für das Sichern von Planeten unter AmigaDOS 1.3:

Wählen Sie den Zieldatenträger für den gesicherten Planeten in der Datenträgerbox. Falls erforderlich, können Sie einen Drawernamen in die Drawer Box eingeben.

Geben Sie den Namen, den Sie für den gesicherten Planeten verwenden wollen, in die Dateibox ein. Wenn der Name des Planeten und der Speicherplatz stimmen, klicken Sie das **OK** Feld an.

Wenn Sie Ihren Planeten bereits gesichert haben, ihn jedoch auf einer neuen Diskette oder einem neuen Datenträger sichern oder ihm einen neuen Namen geben wollen, so wählen Sie **“Sichern als”** aus dem **Dateimenü** aus und eine **“Planet Sichern Als”**-Dialogbox wird angezeigt.

Wenn Sie Ihre Absicht, den Planet zu sichern, geändert haben, klicken Sie das **CANCEL** Feld an.

AREXX

Bei AREXX handelt es sich um eine in WorkBench 2.0 enthaltene Sprache. Wir haben einige AREXX Befehle in SimEarth aufgenommen, wodurch Sie die aktuelle Zeit Ihres Planeten überprüfen und als Planetendatei oder als IFF Bilddatei sichern können. Es gibt mehrere AREXX-Scripts auf der SimEarth Diskette. Sie können ein AREXX-Script starten, indem Sie **EXEC AREXX** aus dem Dateimenü auswählen oder das Script von der Shell aus laufen lassen, während SimEarth läuft. Wenn Sie mit AREXX nicht vertraut sind, so werden Sie die folgenden Informationen nicht gerade zu Begeisterungsstürmen veranlassen. Genauere Informationen über AREXX finden Sie in Ihrem AmigaDos 2.0 Handbuch.

SICHERN Dateiname

Sichert den aktuellen Planeten in einer Datei. Der Dateiname kann einen Pfad enthalten und ist auf 24 Buchstaben begrenzt.

SNAPSHOT

Sichert den aktuellen Planeten als IFF-Datei (Bild). Es stehen zwei Modi zur Verfügung: Der Befehl **SNAPSHOT 1024** sichert die gesamte Karte als 1024 x 512 IFF-Datei; **SNAPSHOT 512** sichert die Karte in vier 512 x 256 Dateien. Sie müssen das Verzeichnis angeben, in dem die Datei gesichert werden soll.

SIMTIME

Gibt die aktuelle Zeit wieder in die Ergebnisvariable ein. Je nach eingestellter Zeit in dem Programm kann dies variieren. Es wird entweder die Absolute Zeit oder die Relative Zeit wieder eingegeben. Wenn Sie die relative Zeit angezeigt finden, können Sie die Epoche feststellen, indem Sie TSCALE eingeben. Zum Beispiel in

Absolut-Modus:	Relativ-Modus:	TSCALE
SIMTIME	SIMTIME	führt zu
führt zu	führt zu	Anzeige "Million"
Anzeige "949642893.01"	Anzeige "893.02"	

TSCALE

Gibt die aktuelle Epoche wieder in die Ergebnisvariable ein. Siehe obenstehendes Beispiel.

ABSTIME

Stellt die Zeitausgabe auf absolute Zeit ein. Dies gibt eine Gleitpunktvariable bis zu 10 Milliarden Jahre wieder in die Ergebnisvariable ein. Alle nachfolgenden Befehlsfolgen für SIMTIME geben wieder die absolute Zeit in die Ergebnisvariable ein. Zum Beispiel:

ABSTIME
führt zu
Anzeige "1234552.01"

RELTIME

Stellt die Zeitausgabe auf die Relative Zeit ein. Sie werden vermutlich das durch TSCALE wieder eingegebene Ergebnis überprüfen wollen, um auf die Zeit reagieren zu können. Zum Beispiel:

RELTIME
führt zu
Anzeige "343.01"

SCHNELLSTART- INFORMATIONEN



SimEarth

STARTEN DES PROGRAMMS

Lesen Sie bitte die Installationsanweisungen in dem Abschnitt mit den Systeminformationen dieses Heftes, klicken Sie danach das SimEarth Piktogramm zweimal an, um das Programm zu starten. Laufwerksbenutzer sollten zunächst Sicherungskopien ziehen und diese verwenden. Laufwerksbenutzer können direkt von der Diskette spielen.

Sobald das Programm geladen wurde, erscheinen der MAXIS TITEL- und der SIMEARTH TITEL-BILDSCHIRM. Sie können durch Klicken des Mausknopfes diese Bildschirme verschwinden lassen und durch das HILFSFENSTER und das KARTENFENSTER ersetzen.

HILFE ANFORDERN

On-line-Hilfsinformationen steht bei SimEarth überall und jederzeit zu allen Problemen zur Verfügung. Um Hilfsinformationen zu erhalten, halten Sie die HILFSTASTE gedrückt und klicken Sie danach eine Stelle auf dem Bildschirm an. Ein Fenster erscheint, in dem Sie Informationen über die Stelle finden, die Sie angeklickt haben.

SCHNELLER ÜBERBLICK

Bevor wir die Simulation starten, wollen wir uns noch schnell einmal umsehen.

Das KARTENFENSTER bietet Ihnen einen Blick auf den gesamten Planeten. Am unteren Ende des KARTENFENSTERS befindet sich das KARTENFENSTER-KONTROLLPANEL. Dieses Kontrollpanel besitzt unter anderem 12 Piktogramme, die Ihnen verschiedene Ansichten auf die Karte des Planeten bieten. Wenn Sie wollen, können Sie eine anklicken, aber da es noch keine aktiven Planeten gibt, werden viele der Ansichten nicht viel bieten.

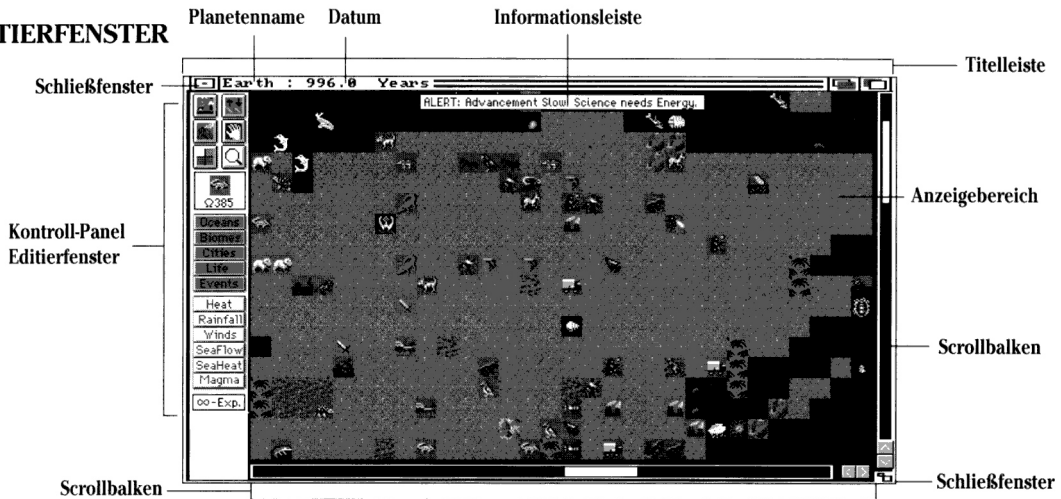
Wenn Sie einen Low-Resolution-Graphikmodus verwenden, passen nicht alle Piktogramme auf das Kartenfenster-Kontrollpanel, es können lediglich drei Piktogramme auf einmal angezeigt werden. Klicken Sie das NEXT-Feld an, um alle zur Verfügung stehenden Piktogramme nacheinander sehen zu können.

Anklicken der kleinen Felder GEOSPHERE, ATMOSPHERE, BIO und CIV sowie einiger Piktogramme läßt andere Fenster erscheinen. Sollten nun etwas Unerwartetes erscheinen, so können Sie es durch Anklicken seines Schließfelder schließen.

In der oberen rechten Ecke des KARTENFENSTERS befindet sich ein Rechteck. Dieses Rechteck stellt den Bereich dar, der in dem EDITIERFENSTER angezeigt wird. Sie können das Rechteck anklicken und sich durch Ziehen bei gedrücktem Mausknopf verschiedene Bereiche des EDITIERFENSTERS anzeigen lassen.



EDITIERFENSTER

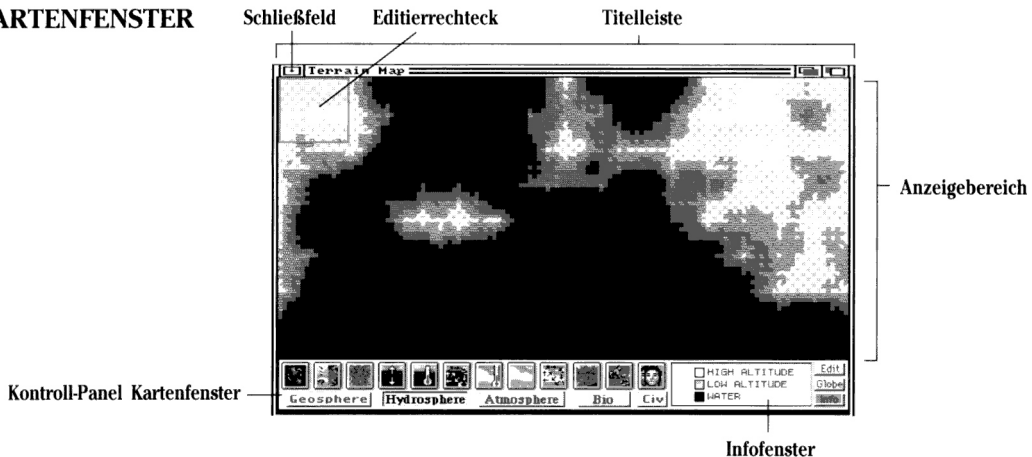


Das KARTENFENSTER und das EDITIERFENSTER sind die beiden Fenster, in denen Sie bei SimEarth die meiste Zeit verbringen werden. Öffnen Sie das EDITIERFENSTER durch Wählen von EDITIEREN im FENSTERMENÜ.

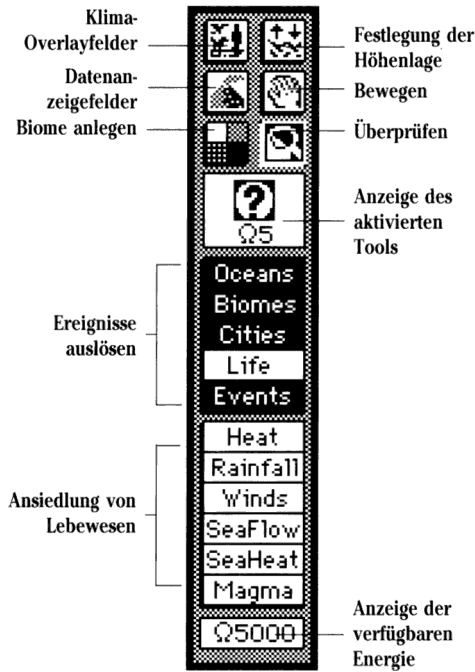
Auf der linken Seite des EDITIERFENSTERS befindet sich das EDITIERFENSTER-KONTROLLPANEL. Oben auf dem Panel befinden sich sechs Piktogramme, durch die verschiedene Tools zum Bau und zur Unterhaltung von Planeten aktiviert werden.

Unterhalb der Piktogramme befindet sich die Anzeige des aktivierten Tools, in der das derzeit aktivierte Tool angezeigt wird. Unterhalb der Anzeige des aktivierten Tools befinden sich Felder, mit denen Sie die Anzeige unterschiedlicher Daten an- oder ausschalten können.

KARTENFENSTER



SCHNELLSTART- INFORMATIONEN



In der High-Resolution-Version können Sie das KARTENFENSTER, das HILFSFENSTER und das EDITIERFENSTER auf dem Bildschirm so einrichten, das zumindest ein Teil jedes Fensters jederzeit angezeigt wird. Dadurch können Sie schneller zwischen den Fenstern hin- und herschalten, indem Sie das gewünschte Fenster durch Anklicken in den Vordergrund holen.

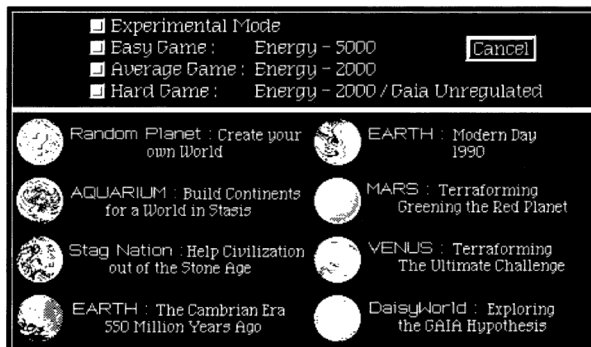
Nehmen Sie sich einen Augenblick Zeit und sehen Sie sich alle Menüs an - und dann wird es Zeit, mit einem Planeten zu spielen.

DIE FRAGE

Wählen Sie **NEUER PLANET** aus dem DATEIMENÜ. Sie finden eine Frage über einen Planeten unseres Sonnensystems. Die Antwort finden Sie in dem Kapitel Planetenbeschreibung am Ende des SimEarth Benutzerhandbuchs. Suchen Sie die Antwort, geben Sie diese ein und drücken Sie die **RETURNTASTE**. Überzeugen Sie sich, daß Sie Dezimal- und Minuszeichen in Ihre Antwort aufnehmen, wenn diese in der Planetenbeschreibung genannt werden.

STARTEN EINES SZENARIUMS

Sobald die Frage beantwortet wurde, erscheint das "NEUER PLANET"-FENSTER.



Im oberen Bereich des Fensters stehen Ihnen Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. Wählen Sie zunächst den Experimentalmodus, der Ihnen ein unbegrenztes Energiebudget zur Verfügung stellt und der das Erlernen von SimEarth erleichtert.

Im unteren Bereich befinden sich sieben Szenarien und eine Option **ZUFALLSPLANET**. Klicken Sie **AQUARIUM** an.

Aquarium ist ein Meeresplanet mit Leben, aber ohne Land. Das HILFSFENSTER bietet Ihnen Informationen über das Aquariumszenarium. Lesen Sie es sich bitte durch.



Gehen Sie jetzt zu dem EDITIERFENSTER. Klicken Sie das ÜBERPRÜFEN Piktogramm an. Klicken Sie erneut und zeigen Sie auf einen Punkt im Ozean. Sie sehen, daß ein kleines Informationsfenster Sie über den von Ihnen angeklickten Punkt informiert. Halten Sie den Mausknopf gedrückt und führen Sie den Zeiger herum, um verschiedene Orte auf dem Planeten zu überprüfen.



ERSCHAFFEN VON KONTINENTEN

Klicken Sie das Piktogramm EREIGNISSE AUSLÖSEN an und halten Sie die Taste gedrückt.



Bewegen Sie die Maus, bis VULKANE hervorgehoben ist, und lassen Sie den Mausknopf los. Bewegen Sie den Zeiger auf den Ozean und betätigen Sie den Mausknopf. Sie haben die Tätigkeit eines Vulkans ausgelöst und eine Insel geschaffen.

Sie können an verschiedene Orte des Planeten scrollen, indem Sie die Scrollbalken benutzen. Lösen Sie zahlreiche Vulkane aus und schaffen Sie einen Kontinent in der Nähe des Äquators des Planeten.



Eine andere Möglichkeit zur Schaffung von Kontinenten besteht in der Verwendung des Tools FESTLEGUNG DER HÖHENLAGE. Klicken Sie das Piktogramm FESTLEGUNG DER HÖHENLAGE an. Achten Sie auf die Anzeige des aktivierten Tools. An der Anzeige sehen Sie, daß FESTLEGUNG DER HÖHENLAGE im "Nach Oben" Modus (der Pfeil zeigt nach oben) aktiviert ist. Klicken Sie das Piktogramm erneut an. Nun ist der "Nach Unten" Modus aktiviert. Klicken Sie erneut, um in den Nach Oben-Modus zurückzukehren. Betätigen Sie jetzt den Mausknopf und zeigen Sie auf den Ozean. Bewegen Sie den Zeiger während Sie gleichzeitig die Maustaste gedrückt halten. Sie erhöhen nun das Land.

Je heller der Schatten des Landes, desto höher die Lage. Leben kann sich in zu großen Höhen nicht besonders gut entwickeln, stellen Sie deshalb das FESTLEGUNG DER HÖHENLAGE Tool auf den Nach Unten-Modus und bringen Sie einige der Berggipfel fast bis auf Meereshöhe.

VERBREITUNG VON PFLANZEN UND LEBEWESSEN

Nachdem wir jetzt einige Kontinente haben, wollen wir diese mit Pflanzen und Tieren bevölkern.

SimEarth befaßt sich nicht mit einzelnen Pflanzen, sondern mit *Biomen*, ökologischen Systemen wie etwa Wäldern oder Sümpfen.

Scrollen Sie das EDITIERFENSTER so, daß Land sichtbar ist - vorzugsweise Land in warmen Klimazonen und nicht in der Nähe der Arktis oder der Antarktis. Klicken Sie das Piktogramm BIOM ANLEGEN an und halten Sie den Mausknopf gedrückt. Es erscheint ein Untermenü.

Halten Sie den Mausknopf gedrückt, bewegen Sie den Mauszeiger und heben Sie eines der Biome, zum Beispiel Taiga, hervor und lassen Sie den Mausknopf los. Bewegen Sie den Zeiger auf Land und, klicken Sie, halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um pflanzliches Leben auf Ihren Kontinent zu malen. Die verschiedenen Biome können nur bei bestimmten Temperatur- und Höhenbedingungen überleben. Wenn Sie einen Sumpf im nördlichen Polarkreis anlegen wollen, so wird dieser nicht lange überleben. Das Gleiche gilt für ein arktisches Biom am Äquator.

Eine Übersicht über die Bedingungen, unter denen die unterschiedlichen Biome überleben können, finden Sie auf Seite 66 des Benutzerhandbuchs.








Betätigen Sie jetzt den Mausknopf und zeigen Sie auf das Piktogramm ANSIEDLUNG VON LEBEWESEN, um ein Untermenü zu erhalten. Auf der linken oberen Seite des Untermenüs finden sich sieben Meereslebewesen und darunter sieben Landlebewesen. Auf der rechten Seite des Untermenüs befinden sich Städte (in verschiedenen Stadien der Zivilisation) und Tools zur Terraformierung (die Sie benötigen, um Mars und Venus in bewohnbare Planeten zu verwandeln).

Während Sie den Mausknopf gedrückt halten, bewegen Sie den Zeiger auf Dinosaurier, um diese hervorzuheben, und lassen Sie danach den Mausknopf los. Bewegen Sie den Zeiger auf den Wald, den Sie gerade angelegt haben, und siedeln Sie einige Dinosaurier an. Nach einiger Zeit werden Sie sehen, daß sich die Dinosaurier entweder ausdehnen oder aussterben. Wenn Sie überleben, können Sie zu Vögeln mutieren oder möglicherweise Intelligenz entwickeln.

Unterschiedliche Lebensformen können nur in bestimmten Biomen überleben. Fische können nicht auf dem Land leben, Amphibien nicht in der Wüste.

Eine Übersicht über die bevorzugten Biome jeder Lebensform befindet sich auf Seite 141 des Benutzerhandbuchs.



 Prokaryote	 Stone Age
 Eukaryote	 Bronze Age
 Radiata	 Iron Age
 Arthropod	 Industrial Age
 Mollusk	 Atomic Age
 Fish	 Info Age
 Cetacean	 Nanotech Age
 Trichordate	 Biome Factory
 Insect	 Oxygenator
 Amphibian	 N2 Generator
 Reptile	 Hydrator
 Dinosaur	 CO2 Generator
 Avian	 Monolith
 Mammal	 Ice Meteor

MODELLKONTROLL-PANEL

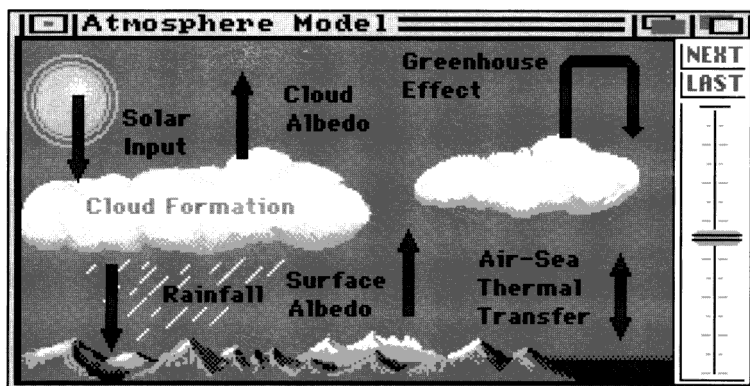
Die wirkungsvollsten Tools zur Manipulation von Planeten sind die MODELL-KONTROLL-PANEL. Es gibt vier dieser Panel und sie werden über das MODELL-MENÜ geöffnet.

Als kleines Beispiel sollten Sie ATMOSPHERE aus dem MODELL-MENÜ auswählen. Dies öffnet das KONTROLL-PANEL FÜR DAS ATMOSPHÄREN-MODELL.

Klicken Sie SONNENEINSTRALUNG an. Hiermit steuern Sie den Umfang der Wärme, die der Planet von der Sonne erhält. Klicken Sie erneut und schieben Sie den Regler auf der rechten Seite des Kontroll-Panel ganz nach unten. Damit wird die Sonne praktisch abgestellt. Nach einiger Zeit werden Sie sehen, wie der gesamte Planet erstarrt.

Klicken Sie erneut und schieben Sie den Regler ganz nach oben. Der Planet taut auf und schließlich werden die Ozean verdampfen.

Dies ist ein etwas drastisches Beispiel, aber es zeigt Ihnen, wie die MODELLKONTROLL-PANEL benutzt werden.



SCHLUSSBEMERKUNG

Es gibt noch zahlreiche weitere Fenster, Graphiken und Kontroll-Panel in SimEarth, aber Sie haben jetzt die wichtigsten gesehen und wissen, wie diese funktionieren.

Weitere Informationen finden Sie in dem Tutorial des Benutzerhandbuchs und im TUTORIALFENSTER. Darüber hinaus gibt es einen Abschnitt über die Arbeit mit dem Programm im Benutzerhandbuch, in dem alle Fragen zu SimEarth detailliert erklärt werden.

Wir hoffen, daß SimEarth eine simulierende Wirkung auf Sie haben wird.

ERGÄNZUNG ZUM MITARBEITERVERZEICHNIS

Programmierer: Brian Conrad

Prüfung: Alan Barton, Manny Granillo, Purple Hampton, Chris Weiss

Beta-Prüfer: Vicky Adair, Bob Eller, John Grout, Jim Myer, Rick Unlund

Musik: Steve Hales

Projektmanager: Mitzi McGilvray

Produktmanager: Pam Schrauwen





TASTATUR- ÜBERSICHT

PROGRAMMFUNKTIONEN

(R) = Rechts

(R)Amiga-N	Neuer Planet	(R)Amiga-L	Planet Laden
(R)Amiga-S	Planet Sichern	(R)Amiga-U	Hintergrund aktualisieren
(R)Amiga-C	Editierbildschirm komprimieren (ein/aus)		
(R)Amiga-X	Datensong spielen (ein/aus)		
(R)Amiga-Q	SimEarth verlassen		

ÖFFNEN DER FENSTER

(R)Amiga-E	Editierfenster	(R)Amiga-M	Kartenfenster
(R)Amiga-G	Gaiafenster	(R)Amiga-H	Geschichtsfenster
(R)Amiga-R	Reportfenster	(R)Amiga-T	Tutorialfenster

ÖFFNEN DER MODELLKONTROLL-PANEL

(R)Amiga-A	Atmosphäre	(R)Amiga-B	Biosphäre
(R)Amiga-V	Zivilisation		

EINSTELLEN DER SIMULATIONSGESCHWINDIGKEIT

(R)Amiga-1	Schnell	(R)Amiga-2	Gemäßigt
(R)Amiga-3	Langsam	(R)Amiga-P	Pause

HILFETASTE Aktiviert den Hilfsmodus

CURSORTASTEN Wenn sich das Editierfenster im Vordergrund befindet, kann mit diesen Tasten das Gelände unterhalb des Fensters gescrollt werden.

CURSORTASTEN Wenn sich das Editierfenster im Vordergrund OBEN/UNTEN befindet, kann mit diesen Tasten das Editierrechteckbewegt werden.

Wenn sich eine Graphik im Vordergrund befindet, kann mit den Oben-/Untenpfeilen durch die Graphik geblättert werden.