



DÄCHER DER *Dächer der Stadt* STADT

**DER GUIDE ZUM 9 DLC
VON ANNO 1800**

**VON
XXLITTLEKEYXX**

<https://www.twitch.tv/xxlittlekeyxx>

INHALT

Wir wollen mehr.....	5
Neue Bedürfnisse für alte Bekannte	6
Die Bedürfnisse und ihre Wirkungen	6
<i>Die Ingenieure</i>	6
<i>Die Investoren</i>	6
Die Patente	7
Das Kaufhaus	7
Das Einrichtungshaus	8
Die Drogerie	8
Die Gebäude	9
Der Skyline Tower	12
Die Bauphasen	13
<i>Phase 1 - Das Fundament</i>	13
<i>Phase 2 - Surpastruktur</i>	13
<i>Phase 3 - Verglasung</i>	13
<i>Phase 4 - Skyline Tower</i>	13
Neue Waren = neue Warenketten	14
Fahrstühle	14
Kaugummi	14
Ethanol	14
Zelluloid	14
Kekse	14
Cognac	15
Farben & Lacke	15
Schreibmaschinen	15
Billardtisch	15
Violinen	15
Spielzeug	16
Klein aber Fein	16
Industrietechnologie Handelskammer	16
Experten für Industrieanlagen Handelskammer	18
Experten für Zivilangelegenheiten Rathaus.....	18

Die Rechte für alle Grafiken und Inhalte liegen bei:
Ubisoft Blue Byte GmbH
Luise-Rainer-Straße 7
40235 Düsseldorf

Erstellt wurde dieser Guide von xXLittleKeyXx
und darf nicht ohne den Hinweis auf den Ersteller
geteilt werden. Eine Vervielfältigung oder Druck
ist nicht gestattet. Ein Druck zum ausschließlichen
privatem Gebrauch ist gestattet.

Dieser Guide wurde erstellt von xXLittleKeyXx <https://www.twitch.tv/xxlittlekeyxx>

Der Panorama-Effekt	19
Grundlagen der Panorama-Berechnung	19
Was beeinflusst das Panorama-Level?	20
Die Berechnung des Panorama-Levels	20
Berechnung mit Beispielbauplänen	21
Die Questen	23
1. Einführung	24
1.1 Hoch hinaus	24
1.2 Griff nach den Wolken	24
1.3 Die Einkaufspassage	24
1.4 Hoch und immer höher	24
1.5 Der Panoramaeffekt	24
2. Marktforschung (Kaufhaus)	24
2.1 Das Labor	24
2.2 Das Patent (Entscheidung)	24
2.3 Goldservice (Geschirr)	24
2.3 Nachfragesog (Staubsauger)	25
2.3 Kaltakquise (Kühlschränke)	25
2.3 Herrenhandtaschen (Aktenkoffer)	25
3. Die Umfrage (Einrichtungshaus)	25
3.1 Subjektive Rückmeldung	25
3.2 Analyse (Entscheidung)	25
3.3 Schutz Und Schirm	25
3.4 Keine Schlechte Presse (Zeitquest 05:00 Minuten)	25
4. Industriespionage (Drogerie)	25
4.1 Der Schnüffler	25
4.2 Theodoras Appell (Entscheidung)	25
4.3 Doppelagent (45:00 Minuten)	25
4.3 Treuebeweis	26
4.4 Die Anklage	26
5. Skyline Tower	26
5.1 Die Ersten Etagen	26
5.2 Pioniere Einer Neuen Ära	28
5.3 NACHVERHANDLUNG	28
Der Perfekte Weg	29

DÄCHER DER Dächer der Stadt STADT

Dächer der Stadt ist das 9 DLC für Anno 1800 und das 3 DLC des 3. Season Passes. Es wurde am **31.08.2021** veröffentlicht.

Hoch aufragende Wolkenkratzer und wolkenverhangene Türme! Aufzüge und Eisenträger revolutionieren das Stadtpanorama von morgen! Für die Bewohner unserer Städte geht es aufwärts, befeuert vom aufkeimenden Einzelhandel-Einkaufspassagen und Konsumenten mit reichlich Geld in der Tasche.

Fast kein anderes DLC stellt Anno 1800 so auf den Kopf wie *Dächer der Stadt*, ab **5000 Investoren** kann es losgehen.

Wenn ihr glaubt alles zu wissen, wird dieses Kapitel euch eines Besseren belehren. Denn nun geht es hoch hinaus und nichts ist mehr gut genug für unsere Bewohner. Wenn schon ganz oben, dann mit allem Luxus, den es für Geld zu kaufen gibt. Viele *neue Bedürfnisse*, *neue Buffs*, *neue Items* und *ein neues Monument*.

Eine Vision von einem Gebäude das alles bisher Bekannte sprengen wird, Donald Bader wird auch den erfahrensten Annospieler an seine Grenze bringen. Legt euch ein Handtuch bereit, ihr kommt ins Schwitzen.

Eine Warnung vorneweg!

Bei keinem DLC ist es so wichtig wie bei *Dächer der Stadt*, erst den Guide zu lesen, bevor ihr an die Quests geht!

Seid ihr recht neu in Anno, so empfehle ich euch nicht gleich mit *Dächer der Stadt* zu starten. Lasst euch noch etwas Zeit um eure Bewohner richtig kennenzulernen, bevor ihr sie in die Fahrstühle steckt.

Habt ihr Fragen, könnt ihr jederzeit mich auf meinem Discord erreichen.

Link findet ihr in meinem **Twitch Chat** mit dem Befehl **!discord**

Kleine

Geschichtsstunde ?



Das Singer Building-

Der Architekt Ernest Flagg legte 1902 die Pläne für den Bau vor, der anfangs nur eine Höhe von rund 300 Fuß (rund 91 m) erreichen sollte.

Diese wurde jedoch bald darauf auf fast

das Doppelte erhöht. Die Arbeiten am 149 Broadway/Ecke Liberty Street begannen 1906. Mit seinen 47 Stockwerken war es bis zur Eröffnung des Metropolitan Life Towers im Jahr 1909 kurze Zeit das höchste Gebäude der Welt.

Das Unternehmen Singer nutzte die oberen Geschosse des Turms – einschließlich der sechs Geschosse in der Laterne des Turms – selbst und vermietete die Stockwerke unterhalb des 31. Stocks. In der 40. Etage befand sich eine Aussichtsplattform für Besucher. Für die New Yorker Bauordnung von 1916 wurde das Gebäude zum Maßstab, weil der Turm nur 25 Prozent der Grundstücksfläche einnahm.

Für künftige Bauvorhaben wurde dies die Vorgabe.

Die Abbrucharbeiten begannen im August 1967 und wurden ein Jahr später abgeschlossen. Obwohl das Singer Building eines der prägnantesten Bauwerke New Yorks war, unterlag es nicht dem Denkmalschutz. Die für die Anerkennung zuständige Landmarks Preservation Commission teilte im August 1967 mit, dass die Stadt New York im Fall einer Anerkennung entweder einen Käufer für das Gebäude hätte finden oder es selber erwerben müssen.



Wir wollen mehr DIE NEURUNGEN IN DÄCHER DER STADT

Mit *Dächer der Stadt* kommt zwar keine neue Bevölkerungsstufe ins Spiel, dennoch wirbelt es ganz schön Staub auf, in den uns bekannten Bedürfnissen.

Zwei Bevölkerungsgruppen der Alten Welt erhalten die Möglichkeit ihre Behausungen auszubauen und mit jeder Etage steigen die Wünsche.

Während die Ingenieure sich über einen Ausbau um *drei Etagen* erfreuen, können die Investoren ganze *fünf Etagen* auf ihre Häuser setzen.

Doch Achtung, jede Etage kostet Geld.

Mehr dazu siehe Kapitel „Die Gebäude“

Sobald ihr *5000 Investoren* ein Dach über dem Kopf bietet, reicht ihnen ihr Ausblick nicht mehr und sie wollen die Wolken erklimmen. Es kommen ausschließlich *Muss-Bedürfnisse* hinzu, keine *Kann-Bedürfnisse*.

Doch sind es nicht nur neue Waren, die sie direkt nach Hause geliefert bekommen wollen, nun wollen sie shoppen gehen.

Dafür stehen neue Gebäude bereit.

Insgesamt erhalten die Ingenieure *sechs neue Bedürfnisse*, die sich in *drei Gebäude* und *drei Waren* aufteilen lassen. Die Investoren wollen da schon mehr, sie sind erst mit *zehn neuen Bedürfnissen* voll zufrieden. Hier sind es *drei Gebäude* und ganze *sieben Waren*.

Doch wäre das alles nicht genug, bekommen wir auch *ein neues Baumaterial*.

Das erste Mal in Anno gibt es mehr Bauwaren, als sie uns in der Schnellleiste angezeigt werden können.

Den Treppen steigt die High Society nicht, ohne Fahrstühle auch keine Wolkenkratzer. *siehe Kapitel „Die Warenketten“*

Auch im *Produktionsbereich* wird die Veränderung, die in *DLC 8 „Reisezeit“* eingeläutet wurde, fortgeführt. Das ändert das gesamte Itemspiel, die *Mehrzweckfabriken* und *Chemielabore* reagieren nicht auf die uns bekannten Produktionsitems. Warum? Ganz einfach, diese gelten im Spiel nicht als *Produktionsgebäude*. Somit gibt es eine neue Unterscheidung im Gebäude Bereich: *Singleproduktion-* und *Multiproduktionsgebäude*. *Kapitel „Klein aber fein - Der neue Itempool“*

Ebenso erreicht Anno 1800 das nächste Tetrislevel. Nach den Fragen: Wie viele Häuser bekomme ich auf die Insel? Passt in die Ecke noch ein Haus und verdammt wie bekomme ich die Straße da noch hin? Kommt nun noch und welches Haus stelle ich neben welches? Der *Panorama-Effekt* ist eine völlig neue Puzzlestufe, diese zu meistern ist eine große Aufgabe, die uns *Dächer der Stadt* aufgibt.

Siehe Kapitel „Der Panoramaeffekt - Welches Haus neben welches?“

Auch erhalten wir ein neues *Monument*, das höchste der Anno Geschichte.

Der *Skyline-Tower* bietet *4000 Investoren* Platz und um ihn gibt es eine spannende Questreihe zu entdecken, die es in sich hat *Siehe Kapitel „Der Skyline-Tower“ und „Die Questreihe“*.

Neue Bedürfnisse für alte Bekannte

ALLES WAS MAN SO ZUM LEBEN BRAUCHT

Die Bedürfnisse und ihre Wirkungen



Alle Werte wurden bei den *einfachsten Spieleinstellungen* herausgeschrieben von einem Investoren-Wolkenkratzer der Stufe 5 und einem Ingenieurs-Wolkenkratzer der Stufe 3, ohne jegliche

Bufs. Das bedeutet die Einnahmen werden weniger, desto schwerer ihr euer Spiel einstellt, oder mehr wenn Bufs auf den Häusern liegen. Daher soll das ein Richtwert sein, um die unterschiedlichen Gewichtungen der Bedürfnisse aufzuzeigen.

Wie bereits erwähnt kommen *16 neue Bedürfnisse* hinzu, die Ingenieure und Investoren wünschen neue Waren. Die *Kann-Bedürfnisse* bleiben gleich, aber die *Muss-Bedürfnisse* werden stark erweitert. Die Ingenieure erhalten dieselben Bedürfnisse wie die Investoren, aber nicht alle.

Die Ingenieure



KAUFHAUS

1 Wolkenkratzer Investoren Stufe 1
+20 Ingenieure



KAUGUMMIS

1 Wolkenkratzer Investoren Stufe 2
+10 Ingenieure +53 Münzen



EINRICHTUNGSHAUS

15 Wolkenkratzer Investoren Stufe 3
+15 Ingenieure



SCHREIBMASCHINEN

15 Wolkenkratzer Investoren Stufe 4
oder 1 Wolkenkratzer Ingenieure Stufe 3
+10 Ingenieure +118 Münzen



VIOLINEN

Wolkenkratzer Investoren Stufe 5
+5 Ingenieure +90 Münzen



DROGERIE

10 Wolkenkratzer Investoren Stufe 5
+5 Investoren

Die Investoren



KAUFHAUS

1 Wolkenkratzer Investoren Stufe 1
+25 Investoren



KAUGUMMIS

1 Wolkenkratzer Investoren Stufe 2
+10 Investoren +70 Münzen



KEKSE

15 Wolkenkratzer Investoren Stufe 2
+15 Investoren +247 Münzen



COGNAC

1 Wolkenkratzer Investoren Stufe 3
+15 Investoren +292 Münzen



EINRICHTUNGSHAUS

15 Wolkenkratzer Investoren Stufe 3
+15 Investoren



SCHREIBMASCHINEN

1 Wolkenkratzer Investoren Stufe 4
oder 1 Wolkenkratzer Ingenieure Stufe 3
+10 Investoren +213 Münzen



BILLARDTISCHE

15 Wolkenkratzer Investoren Stufe 4
+15 Investoren +236 Münzen



VIOLINEN

1 Wolkenkratzer Investoren Stufe 5
+5 Investoren +118 Münzen



DROGERIE

10 Wolkenkratzer Investoren Stufe 5
+5 Investoren



SPIELZEUG

15 Wolkenkratzer Investoren Stufe 5
+15 Investoren +258 Münzen

Die Patente

BEWOHNER IM KAUFRAUSCH

Wer das **DLC 8 „Reisezeit“** besitzt und bereits gespielt hat, kennt diese Mechanik bereits von den Bars, Cafés und Restaurants. Die **Einkaufspassagen** funktionieren grundlegend wie alle anderen öffentlichen Dienste auch. Der Hauptunterschied liegt darin, dass diese drei **Gebäude aktiviert werden müssen** und dadurch **zusätzliche Waren verbrauchen**.

Welche Waren verbraucht werden ist vom jeweiligen ausgewählten, **aktiven Patent** abhängig.

Für jedes Gebäude kann aktiv ein Patent produziert werden, für die Einwohner ist es irrelevant welches Produkt sie kaufen können.

Jedoch haben sie unterschiedliche Effekte auf die Bewohner, die im Einflusskreis der jeweiligen Passage liegen. Die Effekte gelten für **jede Art von Einwohnerstufe**.

Die Gebäude unterliegen beiden Arten von Einflussbereichen, dem **Wirkbereich über Straße** und dem **Wirkbereich über Einflusskreis**.

Der **Wirkbereich über Einflusskreis** gibt jedem Haus, das in ihm liegt, den Buff des ausgewählten Patents. Bedeutet solange das Haus dunkelgrün aufleuchtet, sobald man die entsprechende Einkaufspassage anklickt, hat es den Buff. Das zählt für jedes Haus, egal, ob es ein Wolkenkratzer ist und egal, welche Bevölkerungsstufe.

Jedoch ist der **Wirkbereich über Straße** für die Wolkenkratzer unverzichtbar. Denn sobald die Einkaufspassagen zum Bedürfnis werden, muss der Wolkenkratzer über eine Straße mit dem Gebäude verbunden sein. So ist es möglich, dass ein Wolkenkratzer zwar den Buff aktiv nutzt, aber das Bedürfnis nicht erfüllt ist.

Die Einkaufspassagen benötigen ein Warenhaus in der Nähe, um sich die benötigten Rohstoffe für das jeweilige Patent zu holen.

Die Patente und wie man sie bekommt

Jede Einkaufspassage hat bis zu **5 Patente** zur Auswahl.

Je Zwei Patente sind an ein DLC geknüpft und können nur freigeschaltet und verwendet werden, wenn die DLCs im Spielstand aktiviert wurden. Diese Rezepte sind unten rechts mit dem Icon des DLCs markiert.

Das Kaufhaus

Bankierslampen



Waren: Glühbirnen, Glas, Messing

Effekte: +4 Zufriedenheit, +11% Einkommen

Verbrauch: -15% Schmuck, -25% Glühbirnen

Freischaltung: Das Patent ist von Beginn an freigeschaltet.

Staubsauger



Waren: Wolle, Zelluloid, Stahl

Effekte: +5 Zufriedenheit, +16% Einkommen

Verbrauch: -25% Brillen, -15% Dampfwagen

Freischaltung: 5 Wolkenkratzer Investoren der Stufe 3

Geschirr



Waren: Lehm, Quarz, Farben&Lacke

Effekte: +4 Zufriedenheit, +15% Einkommen

Verbrauch: -10% Phonographen, -25% Zigarren

Freischaltung: Einen Club neben einem Wirtshaus bauen

Kühlschränke



Waren: Lehm, Quarz, Farben&Lacke

Effekte: +4 Zufriedenheit, +15% Einkommen

Verbrauch: -10% Phonographen, -25% Zigarren

Freischaltung: „Einen an der Waffel-Maschine (Item Arktis Nate) in ein Rathaus der Alten Welt sockeln.“

Aktentaschen



Waren: Sanga-Kühe, Messing, Zelluloid

Effekte: +5 Zufriedenheit, +11% Einkommen

Verbrauch: -15% Schmuck, -25% Glühbirnen

Freischaltung: Ein Kaufhaus neben Gelehrtenhäusern bauen.

Das Einrichtungshaus

Bankierslampen



Waren: Glühbirnen, Glas, Messing
Effekte: +4 Zufriedenheit,
+11% Einkommen
Verbrauch: -15% Schmuck,
-25% Glühbirnen
Freischaltung: Das Patent ist von Beginn
an freigeschaltet.

Paravents



Waren: Baumwollstoff, Kirsch-
holz, Farben&Lacke
Effekte: +5 Zufriedenheit,
+15% Einkommen
Verbrauch: -25% Taschenuhren, -15% Schmuck
Freischaltung: Bankierslampen versorgen
und einen Wolkenkratzer Ingenieure
errichten.

Sekretäre



Waren: Holzfurniere, Messing,
Farben&Lacke
Effekte: +6 Zufriedenheit,
+14% Einkommen
Verbrauch: -20% Zigarren, -5% Glühbirnen
Freischaltung: Bewohner mit Bankiers-
lampen versorgen

Himmelbetten



Waren: Bärenfell, Gänsefedern
Kirschholz
Effekte: +2 Zufriedenheit,
+21% Einkommen
Verbrauch: -20% Brillen, -5% Glühbirnen
Freischaltung: Bärenfell und Gänsefedern auf
einer Insel in der Alten Welt
einlagern.

Sofas



Waren: Wolle, Sanga-Kühe, Wan-
za-Bretter
Effekte: +1 Zufriedenheit,
+8% Einkommen
Verbrauch: -10% Taschenuhren, -20% Telefone
Freischaltung: Zwei Funktürme
errichten

Waschmittel



Waren: Ethanol, Zitrusfrüch-
te, Salpeter
Effekte: +3 Zufriedenheit,
+12% Einkommen
Verbrauch: -25% Phonographen, -15%
Dampfwagen
Freischaltung: Mehrere Stufe 5 Wolken-
kratzer nebeneinander bauen

Lippenstift



Waren: Kokosöl, Fischöl,
Farben&Lacke
Effekte: +2 Zufriedenheit,
+17% Einkommen
Verbrauch: -5% Glühbirnen, -25% Dampfwagen
Freischaltung: Zugang zu Zahnpasta & 1
Wolkenkratzer für Ingenieure in der
Nähe

Gesichtscreme



Waren: Zitrusfrüchte, Walöl, Kokos-
öl
Effekte: +2 Zufriedenheit,
+17% Einkommen
Verbrauch: -10% Phonographen, -10% Hochräder
Freischaltung: In der Alten Welt das Museums-Set
„Eingetroren“ vervollständigen

Pomade



Waren: Hibiskusblüten, Bienen-
wachs, Kampfer
Effekte: +1 Zufriedenheit,
+16% Einkommen
Verbrauch: -10% Brillen, -25% Maßanzüge
Freischaltung: Eine Hibiskusfarm in der
Nähe eines Inkers bauen.

Die Drogerie

Zahnpasta



Waren: Zucker, Kohle, Seife
Effekte: +1 Zufriedenheit,
+6% Einkommen
Verbrauch: -25% Taschen-
uhren, -10% Nähmaschinen
Freischaltung: Das Patent ist von Beginn
an freigeschaltet.

Die Gebäude

WO KOMMEN DIE WAREN HER UND WO GEHEN SIE HIN

Mit all diesen Änderungen kommen natürlich auch neue Gebäude ins Spiel.

Für die Alte und Neue Welt stehen *neue Produktionsgebäude* bereit und die Wolkenkratzer müssen ja auch erstmal gebaut werden, dass kostet uns wieder Baumaterial, Arbeitskräfte, Geld, Nerven und für mich das schlimmste, Kacheln. Durch die Änderung der Verbindung zwischen Items, Produktionsgebäuden und dem Fakt das *keine einzige der neuen Waren über die Speicherstadt eingekauft werden kann*, müssen wir in der Kachelnutzung wieder mehr Kacheln für die Produktion einrechnen.

Aber das steht auf einem andern Blatt, um genau zu sein in einem anderen Kapitel. Wichtig ist es nun einen Überblick über die frischen Gebäude zu bekommen, uns mit ihren Plänen vertraut zu machen und das bevor wir anfangen unsere ersten Bewohner in die neuen Baumschulen oder an die Fließbänder zu lassen. Denn jeder gute Stadtplaner weiß: Der Anfang ist das Reißbrett, dann kommt der Beton oder zumindest so ähnlich.

Auch bei den Gebäuden gibt es massive Parallelen zum Vorgänger *DLC 8 „Reisezeit“*, einige der neuen Gebäude sind schon in diesem DLC ins Spiel gekommen und wurden lediglich um einige Rezepte oder Formeln erweitert. Wer das *DLC „Reisezeit“* nicht besitzt, merkt davon wenig. Jedoch lest ihr in diesem Guide dann Waren die ihr im Spiel dann nicht findet werdet. Die Kapitel werden immer in Bezug auf alle erschienenen DLCs geschrieben, daher nicht verzweifeln.

Für die Besitzer des *DLCs „Reisezeit“* gibt es ebenfalls einen interessanten Guide:

<http://www.xlittlekeyxx.de/guides/DLC8Reisezeit-Guide.pdf>



Gebäude die nur in der Neuen Welt gebaut werden können, sind mit diesem Symbol versehen.

Wolkenkratzer Ingenieure



Volles Ingenieurshaus

Größe: 3 x 3

Baukosten:

500 \$ 10 5 10 5 5
2

Unterhalt: je gewählten Schwierigkeitsgrad
3 Ausbaustufen (ohne Panorama-Effekt)

Stufe 1: 60 Einwohner

Stufe 2: 80 Einwohner

Stufe 3: 100 Einwohner

Wolkenkratzer Investoren



Volles Investorenhaus

Größe: 3 x 3

Baukosten:

1.000 \$ 10 5 15 10 5
5

Unterhalt: je gewählten Schwierigkeitsgrad
3 Ausbaustufen (ohne Panorama-Effekt)

Stufe 1: 75 Einwohner

Stufe 2: 100 Einwohner

Stufe 3: 125 Einwohner

Stufe 4: 150 Einwohner

Stufe 5: 175 Einwohner

Die *Wolkenkratzer* sind das Herzstück von Dächern der Stadt. Sie sind kein eigenes Gebäude im Baumenü, sondern ein Ausbau der bekannten Wohnhäuser.

Bei Ingenieurs- und Investorenhäusern kommt ein neuer Button in die Übersicht.

Sobald alle Bewohner eingezogen sind, könnt ihr das Haus auf die erste Stufe eines Wolkenkratzers ausbauen. Während Investoren maximal *fünf Etagen* dazubauen können, sind es bei Ingenieuren nur *drei Etagen*. Auch gibt es nun ein *neues Aufwertungswerkzeug*, das Alte funktioniert wie gewohnt, kann aber keine Wolkenkratzer aufwerten, das kann nur das Neue.



Einkaufspassage

Kaufhaus/Einrichtungshaus/Drogerie

Größe: 6 x 9

Baukosten:

30.000 \$ 60 120 60 80 35

Unterhalt: 400 \$

Erfordert Elektrizität

Arbeitskraft: 240

Prozessdauer: 01:00 Sekunden

Grundproduktion: 200% (Elektrizitätszwang)

Chemiefabrik

Shampoo/Souvenirs/Limonade/

Farbe und Lacke

Größe: 8 x 8

Baukosten:

54.000 \$ 10 20 16 15 15

Unterhalt: 800 \$

Arbeitskraft: 100

Prozessdauer: 00:30 Sekunden

Grundproduktion: 100%

Die Einkaufspassagen lassen sich in drei Gebäude unterscheiden: *Das Kaufhaus*, *das Einrichtungshaus* und *die Drogerie*. Alle drei sind als Bedürfnisse für die Bewohner notwendig. Das Kaufhaus und die Drogerie stehen den Investoren und den Ingenieuren offen. Nur das Einrichtungshaus bedient ausschließlich Investoren.

Fertigungsstraße

Fahrstühle/Kekse/Schreibmaschinen

Größe: 6 x 9

Baukosten:

49.000 \$ 50 30 20 20 2

Unterhalt: 60 \$

Erfordert Elektrizität

Arbeitskraft: 500

Prozessdauer: 00:15 Sekunden

Grundproduktion: 200% (Elektrizitätszwang)

Chemiefabrik

Kaugummi/Ethanol/Zelluloid

Größe: 6 x 8

Baukosten:

65.000 \$ 30 45

Unterhalt: 800 \$

Arbeitskraft: 125

Prozessdauer: 00:30 Sekunden

Grundproduktion: 100%

Die *Fertigungsstraße* ist ein völlig neues Gebäude für *drei neue Waren*, je Ware benötigt ihr ein eigenes Gebäude.

Sie ist ein Multiproduktionsgebäude, daher *wirken die altbekannten Items nicht*.

Welche Ware in dem Gebäude produziert wird, erkennt man an der veränderten Dachfarbe.

Die drei bekannten Waren:

1. Fahrstühle
2. Kekse
3. Schreibmaschinen

Fahrstühle sind das neue Baumaterial und die anderen beiden Waren sind neue Bedürfnisse für die Wolkenkratzer.

Die *Chemiefabrik* gibt es in zwei Ausführungen, einmal für die Alte und einmal für die Neue Welt.

Ein Gebäude kann nur eine Art von Ware produzieren, welche Ware produziert wird könnt ihr im Menu des Gebäudes einstellen.

Nicht nur die Baukosten und Arbeitskräfte unterscheiden sich, sondern auch die Waren die in ihr Produziert werden können. Dadurch benötigen sie auch unterschiedliche Eingangswaren.

siehe Kapitel „Neue Waren = Neue Warenketten“

Die bekannten Waren:

Alte Welt:

1. Shampoo (DLC 8 „Reisezeit“)
2. Souvenirs (DLC 8 „Reisezeit“)
3. Limonade (DLC 8 „Reisezeit“)
4. Farbe und Lacke

Neue Welt:

1. Kaugummi
2. Ethanol
3. Zelluloid

Baumschule

Konfitüre/Kirschbaumholz/Harz

Größe: 4 x 4

Baukosten:

550 \$ 10  10 

Unterhalt: 50 \$

Arbeitskraft: 35 

Prozessdauer: 00:30 Sekunden

Grundproduktion: 100%



Manufaktur

Cognac/Billardtische/Violinen/

Spielwaren

Größe: 5 x 8

Baukosten:

54.000 \$ 30  40  30  25  10 

Unterhalt: 600 \$

Arbeitskraft: 350 

Prozessdauer: 01:00 Sekunden

Grundproduktion: 100%



Baumschule

Zimt/Kampfer/Zitrusfrüchte/Kokosöl

Größe: 4 x 4

Baukosten:

550 \$ 10  10 

Unterhalt: 50 \$

Arbeitskraft: 35 

Prozessdauer: 00:30 Sekunden

Grundproduktion: 100%



Ein weiteres neues Gebäude ist die Manufaktur, auch eine neue Multiproduktionsfabrik. Wie ihr euch nun denken könnt, benötigt ihr auch hier die neuen Items.

Es werden nur neue Waren produziert, Waren die ausschließlich für die Wolkenkratzer benötigt werden.

Die bekannten Waren:

1. Cognac
2. Billardtische
3. Violinen
4. Spielwaren

Habt ihr die kleine versteckte 9 gefunden bei der Manufaktur? Schaut euch das Gebäude doch mal von oben an.



Die Baumschule existiert ebenfalls in zwei Ausführungen und ist uns, wie die Chemiefabrik, bereits aus dem DLC 8 „Reisezeit“ bekannt.

Ein Gebäude kann nur eine Art von Ware produzieren, welche Ware produziert wird könnt ihr im Menu des Gebäudes einstellen.

Items, die auf Holzfällerhütten etc. wirken, sind hier wirkungslos. Mit den neu ins Spiel gekommenen Items ist es nun aber endlich möglich, die Walddichte zu erhöhen und somit den benötigten Platz zu reduzieren.

Die bekannten Waren:

Alte Welt:

1. Konfitüre (DLC 8 „Reisezeit“)
2. Kirschbaumholz
3. Harz

Neue Welt:

1. Zimt
2. Kampfer
3. Zitrusfrüchte
4. Kokosöl



Der Skyline Tower

DER BESTE AUSBLICK DER ANNO GESCHICHTE

Der Skyline Tower ist das neue Monument, welches mit *Dächer der Stadt* ins Spiel kommt und dieses hat es ganz schön in sich.

Nicht nur ist es das höchste Gebäude, dass es je in Anno gab, es kann auch eine unfassbar hohe Zahl an Einwohnern beherbergen. Ganze *4000 Investoren* können in ihm leben.

Um ihn herum baut sich eine Questreihe auf, die sehr verzweigt aufgebaut ist.

In dieser Questreihe könnt ihr ein Item erspielen und den Buff für euren Skyline Tower festlegen. Denn nicht nur das er groß und voller Investoren ist, er kann auch noch die Attraktivität eurer Insel erhöhen und den Warenverbrauch bestimmter Waren senken.

siehe Kapitel „Die Questen - Entscheide über den Weg in die Höhe“.

Der Tower besteht aus seinem Fundament und 3 Bauphasen. Wie alle bekannten Monumente braucht die Baustelle ein Warenhaus in unmittelbarer Nähe, eine Unmenge an Baumaterialien und Zeit.

Der Bau des Monumentes ist auf eines pro Insel beschränkt.

Ist der Bau abgeschlossen ziert ein wunderschöner, riesiger Tower, im Stil des „*Singer Building*“, eure Insel.

Eine weitere Besonderheit ist die Art der Einwohnergenerierung. Er reagiert auf alle bekannten Einwohneritems und Buffs, um jedoch die volle Anzahl der Investoren in den Turm zu locken benötigt er alle *15 Waren der Einkaufspassagen*.

Bedeutet ihr braucht 15 Einkaufspassagen (je 5 Kaufhäuser, 5 Einrichtungshäuser und 5 Drogerien) mit je einer anderen Ware (*siehe Kapitel „Die Patente - Bewohner im Kaufrausch“*), in deren Einflussbereichen der Tower liegt. Er muss also mit einer Straße alle Passagen erreichen.

Besonders ist auch das der Tower *nicht als Wolkenkratzer zählt*, er ist einfach nur ein sehr hohes Investorhaus, somit besitzen die Bewohner nur die „normalen“ Bedürfnisse und keine der neuen. Er selbst besitzt *keinen Panorama-Effekt* und wirkt sich somit auch nicht auf den der umliegenden Gebäude aus.

The image shows a sequence of three screenshots from the game Anno, connected by red dotted arrows. The first screenshot on the left shows the 'Zufriedener Investor' (Satisfied Investor) window, which displays various goods and their quantities. The middle screenshot shows the 'Bevölkerungsbonus' (Population Bonus) window, which lists the requirements for the bonus: 5 Kaufhaus (Shopping Mall), 5 Einrichtungshaus (Furniture Store), and 5 Drogerie (Pharmacy). The right screenshot shows the 'Bevölkerungsbonus' window with the resulting effects: a 20% discount on all goods for the specified buildings and a +300/+1.500 bonus for investors.

Bevölkerungsbonus	
Diese Bewohner ziehen aufgrund der zahlreichen Einkaufsmöglichkeiten ein, die sie überall auf der Insel finden. Sie verbrauchen keine Waren.	
Kaufhaus	20%
Einrichtungshaus	20%
Drogerie	20%
Versorgungseffekte	
Investoren	+300/+1.500

Die Bauphasen

DER RIESE WÄCHST



Phase I - Das Fundament

AB 25 WOLKENKRATZER FÜR INVESTOREN DER STUFE 5

Grundfläche: 9x9 Kacheln

Baukosten: 1.500.000 \$ 120 300 100 20 200 10

Erfordert Elektrizität



Phase 2 - Surpastruktur

AB 40 WOLKENKRATZER FÜR INVESTOREN DER STUFE 5

Baukosten: 60 120 120 60 300 60 750

Arbeitskraft: 750
Dauer bis Abschluss: 30:00 Minuten

Erfordert Elektrizität



Phase 3 - Verglasung

AB 55 WOLKENKRATZER FÜR INVESTOREN DER STUFE 5

Baukosten: 30 120 240 60 270 60 1.000

Arbeitskraft: 1.000
Dauer bis Abschluss: 30:00 Minuten

Erfordert Elektrizität



Phase 4 - Skyline Tower

AB 75 WOLKENKRATZER FÜR INVESTOREN DER STUFE 5

Baukosten: 30 90 150 180 120 60 1.250

Arbeitskraft: 1.250
Dauer bis Abschluss: 30:00 Minuten

Erfordert Elektrizität

Neue Waren = neue Warenketten

PRODUKTION FÜR DIE HIGH SOCIETY

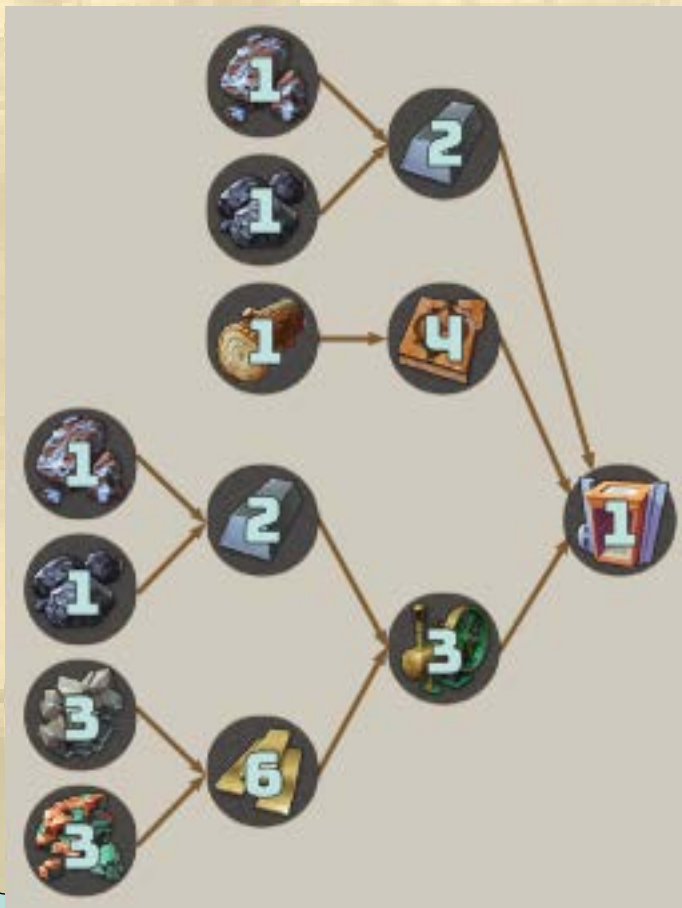
Nach dem wir uns nun ausgiebig mit den neuen Items und den Patenten beschäftigt haben, kommen wir nun zu den Warenketten, mit denen die neuen Warenbedürfnisse erfüllt werden und das neue Baumaterial produziert wird.

Viele neue und alte Waren werden zu völlig neuen Produkten kombiniert und für unsere Bevölkerung in der neuen Welt gibt es neue Aufgaben und noch mehr zu tun.

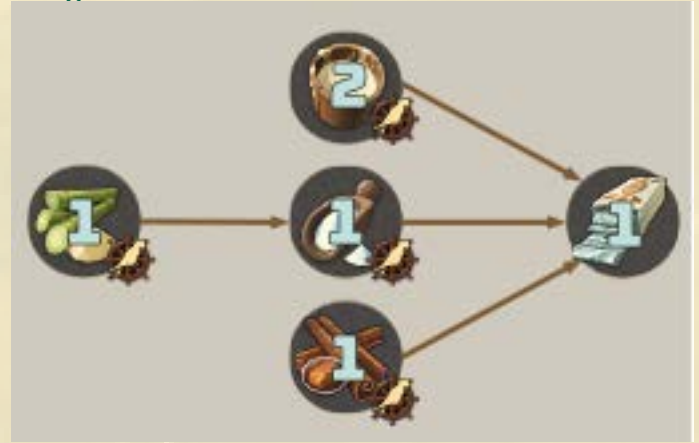
Ein kleines Poster, welches ihr als generelle Übersicht zu Rate ziehen könnt, findet ihr im Chat meines Twitchkanals unter dem Befehl !Waren9.

Im ersten Moment fühlt man sich erschlagen, wenn man die einzelnen Warenketten sieht, doch es wirkt nur auf den ersten Blick unglaublich viel. Wenn man sich die Warenketten nebeneinander ansieht, bemerkt man, dass sich unglaublich viele Waren wiederholen. Vor allem Farben & Lacke, Ethanol, Messing und Stahlbarren werden in vielen Rezepten benötigt.

Fahrstühle



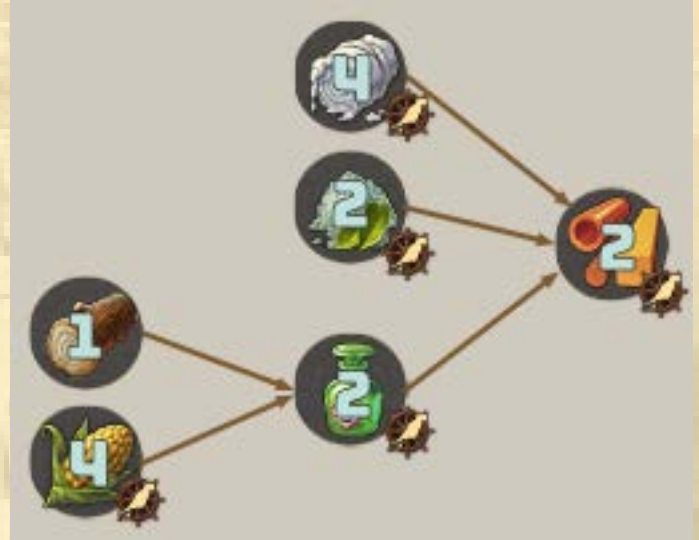
Kaugummi



Ethanol



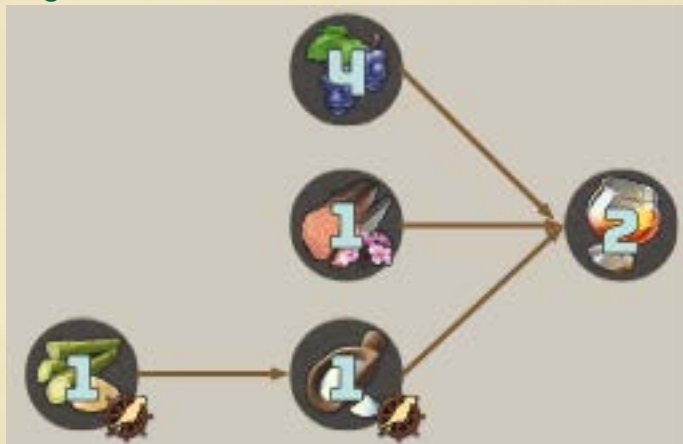
Zelluloid



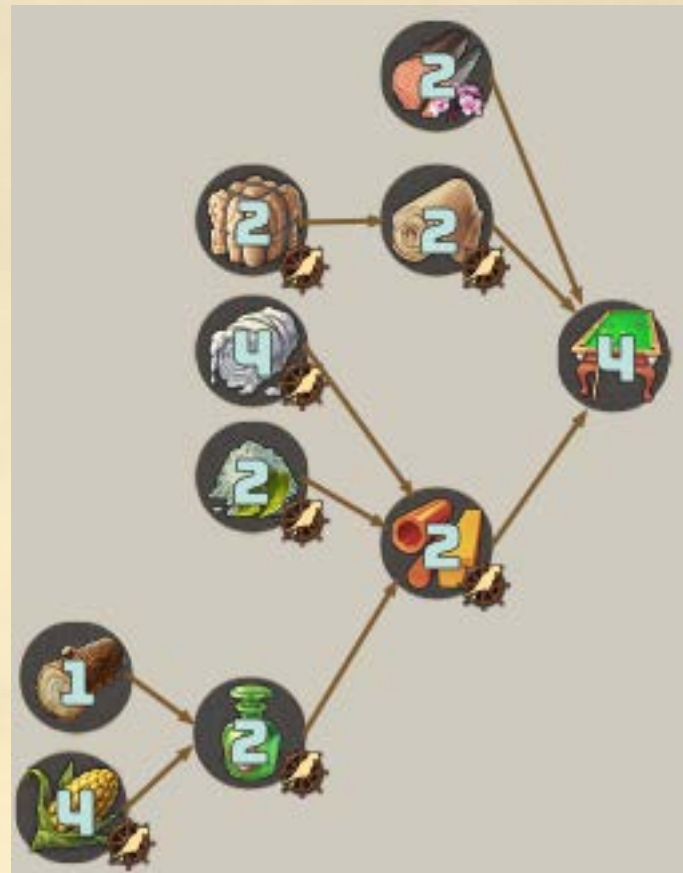
Kekse



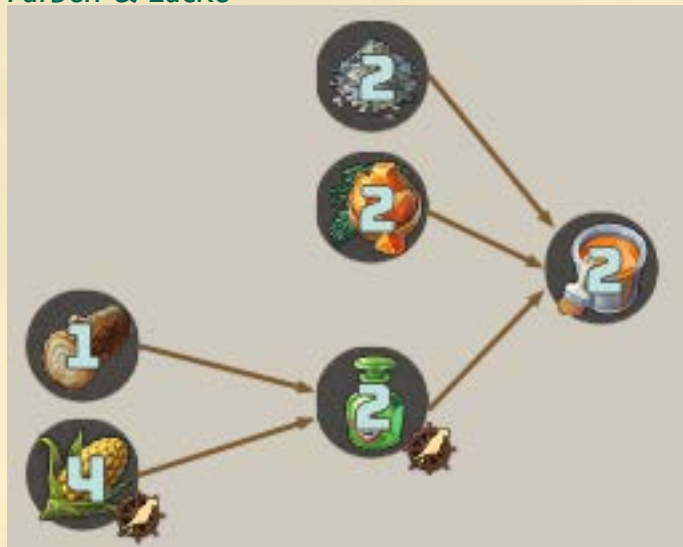
Cognac



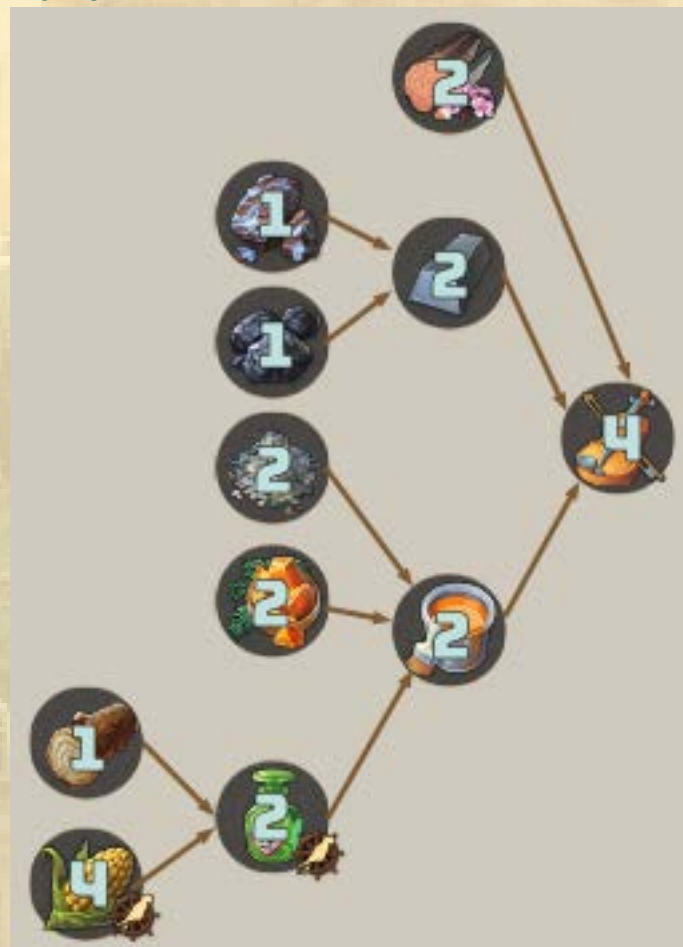
Billardtisch



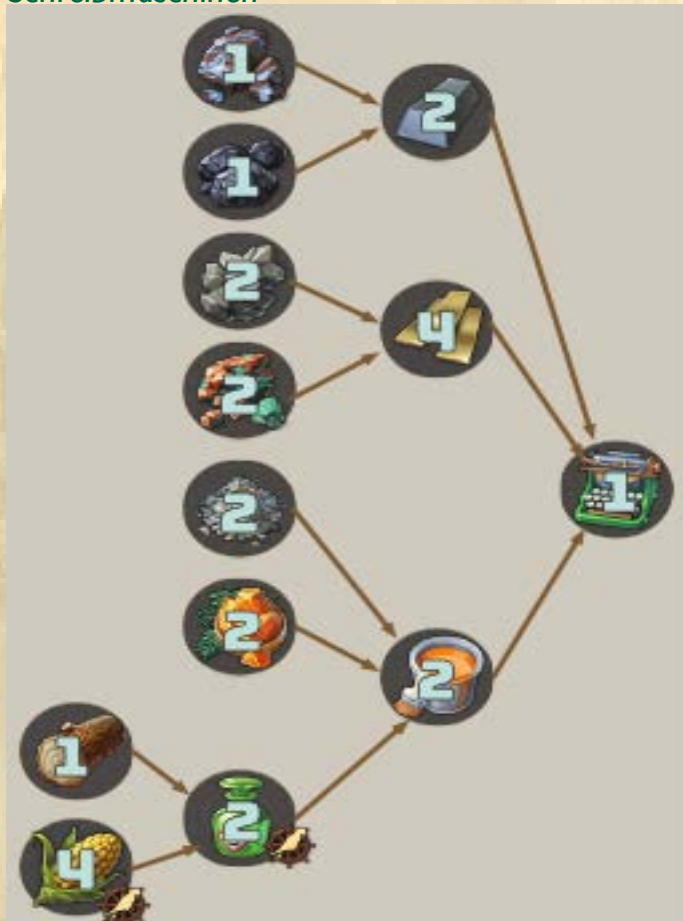
Farben & Lacke



Violinen



Schreibmaschinen





Klein aber Fein
DER NEUE ITEMPOOL

Neue Bedürfnisse, neue Warenketten und auch noch eine komplett andere Art von Produktionsgebäuden.

Die *Mehrzweckfabriken* kennt man bereits aus dem *DLC 8 „Reisezeit“* und dort ist es einigen aufgefallen:

Die uns bis dahin bekannten, geliebten Produktionsitem-Dauerbrenner funktionieren nicht. Feras oder die Glocke haben ausgedient, nun müssen wir neue Wege gehen. Mit Dächer der Stadt gibt Anno uns neue Werkzeuge an die Hand, komplett neue Items stehen zur Verfügung. Es heißt also, neue Kombinationen zu finden und den Kopf qualmen zu lassen. Sind uns die erhöhten Produktivitäten mehr Arbeitskräfte wert? Welche Zusatzware wollen wir aus den *Baumschulen* holen? Viele neue Fragen ergeben sich, in diesem Abschnitt findet ihr eine Liste aller neuen Items mit ihren Effekten. Welchen Weg werdet ihr einschlagen?

Industrietechnologie - Handelskammer

Diese Items erhaltet ihr über mehrere Wege. Am wahrscheinlichsten könnt ihr sie bei Eli oder Blake erwürfeln. Die legendären Items sind hingegen nur im Institut oder über Aufgaben erhältlich.

Besitzt ihr das *DLC 6 „Land der Löwen“* erhaltet ihr alle Items ebenfalls im Forschungsinstitut.

**SCHNELLER REICH WERDEN, BAND I:
KEIN SCHADEN FÜR DEN PROFIT**

Beeinflusst alle Baumschulen

Produktion +15%
Arbeitskräfte erforderlich +8%
Unterhaltskosten +10%
Attraktivität +15
Walddichte +20%

Selten

**SCHELLER REICH WERDEN. BAND II:
IST DIE BANANE WIRKLICH KRUM?**

Beeinflusst alle Baumschulen (Konfitüre, Zitrusfrüchte, Kirschbaumholz) und Weinberg

Arbeitskräfte erforderlich +10%
Unterhaltskosten +10%
+ Zusätzliche Waren: Zucker 1/3



SNELLER REICH WERDEN, BAND III: PRAKTISCHE POLYKULTUR

Beeinflusst alle Baumschulen der neuen Welt

Produktion +25%

Arbeitskräfte erforderlich +23%

Unterhaltskosten +30%

+ Zusätzliche Waren:

Tabak 1/4

Kaffeebohnen 1/5

Kakao 1/3

Episch



SNELLER REICH WERDEN, BAND VIII: WEG IT DEM SAND IN GETRIEBE!

Beeinflusst alle Fertigungsstraßen und alle Manufakturen

Produktion +55%

Unterhaltskosten -15%

Legendär



SNELLER REICH WERDEN, BAND IV: NACHTBETRIEB

Beeinflusst alle Fertigungsstraßen

Produktion +120%

Arbeitskräfte erforderlich +100%

Unterhaltskosten +100%

Brandgefahr +25%

Krankheitsgefahr +35%

Aufstandsgefahr +10%

Attraktivität -35

Selten



SNELLER REICH WERDEN, BAND IX: LEISTUNG ZAHLT SICH AUS

Beeinflusst alle Fertigungsstraßen und alle Manufakturen

Produktion +75%

Arbeitskräfte erforderlich -10%

Unterhaltskosten +125%

Brandgefahr +10%

Krankheitsgefahr +35%

Aufstandsgefahr +5%

Selten



SNELLER REICH WERDEN, BAND IV: KEIN MIST

Beeinflusst Chemiefabriken (Limonade, Kaugummi, Cognac) und alle Getränkehersteller

Produktion +20%

Arbeitskräfte erforderlich +20%

Unterhaltskosten +30%

+ Zusätzliche Waren:

Ethanol 1/3

Episch



OTIMIERTER BAUMSCHNITT

Beeinflusst alle Baumschulen

Produktion +15%

Arbeitskräfte erforderlich +20%

Unterhaltskosten +30%

Walddichte +15%

Selten



SNELLER REICH WERDEN, BAND V: DIE AXT IM HAUS

Beeinflusst alle Manufakturen

Produktion +45%

Brandgefahr +5%

Krankheitsgefahr +20%

Attraktivität -15

Selten



ARTENÜBERGREIFENDE TRANSPLANTATION

Beeinflusst alle Baumschulen

Produktion +5%

Arbeitskräfte erforderlich +17%

Unterhaltskosten +10%

+ Zusätzliche Waren:

Zitrusfrüchte 1/4

Episch



SNELLER REICH WERDEN, BAND VII: MASCHINENMENSCHEN

Beeinflusst alle Fertigungsstraßen

Produktion +80%

Arbeitskräfte erforderlich -80%

Unterhaltskosten +130%

Ersatzarbeitskräfte zu Ingenieuren Episch



NATURVERSCHMELZUNG

Beeinflusst Chemiefabriken (Souvenirs, Shampoo)

Produktion +20%

Arbeitskräfte erforderlich +15%

Unterhaltskosten +15%

+ Zusätzliche Waren:

Salpeter 1/7

Talg 1/4

Dynamit 1/11

Selten



DOPPELTE REDUNDANZ

Beeinflusst alle Chemiefabriken

Produktion +50%

Arbeitskräfte erforderlich +30%

Unterhaltskosten +50%

Brandgefahr -10%

Krankheitsgefahr -10%

Aufstandsgefahr -10%

Episch



BESTÄUBUNGSMETHODE

Beeinflusst alle Fertigungsstraßen und alle Manufakturen

Produktion +25%

Arbeitskräfte erforderlich +30%

Unterhaltskosten +20%

Walddichte +25%

Legendär



MARIE-LOUISE CARÈME, KÜCHENCHEFIN

Beeinflusst alle Restaurants (Kein Monument)

Arbeitskräfte erforderlich +75%

Attraktivität +30

+ Zusätzliche Waren:

Fleischkonserven 1/2

Episch



BELINDA SAN PEDRO, LEITERIN VON „KONSUM HEUTE“

Beeinflusst alle Einkaufspassagen

Arbeitskräfte erforderlich +10%

Brandgefahr +10%

Ersetzt Ausgangsmaterialien: Statt

Kirschholz, Holzfurnier, Kokosöl, Stahl

und Messing -> Holz, Talg und Eisen

Legendär

Experten für Industrieanlagen Handelskammer

Diese Items erhaltet ihr über mehrere Wege. Am wahrscheinlichsten könnt ihr sie bei Eli oder Blake erwürfeln. Die legendären Items sind hingegen nur im Institut oder über Aufgaben erhältlich.

Besitzt ihr das *DLC 6 „Land der Löwen“* erhaltet ihr alle Items ebenfalls im Forschungsinstitut.

Experten für Zivilangelegenheiten Rathaus

Diese Items erhaltet ihr über mehrere Wege. Am wahrscheinlichsten könnt ihr sie bei Eli oder Blake erwürfeln. Die legendären Items sind hingegen nur im Institut oder über Aufgaben erhältlich.

Besitzt ihr das *DLC 6 „Land der Löwen“* erhaltet ihr alle Items ebenfalls im Forschungsinstitut.



ENTREMETIER

Beeinflusst alle Restaurants (Kein Monument)

Arbeitskräfte erforderlich +50%

+ Zusätzliche Waren:

Konfitüre 1/3

Ungewöhnlich



CONCIERGE

Beeinflusst Grand Hotel

Zufriedenheit +15%

Brandgefahr -15

Krankheitsgefahr -15%

Ungewöhnlich



SOUCHEF

Beeinflusst alle Restaurants (Kein Monument)

Arbeitskräfte erforderlich +50%

Unterhaltskosten -30%

Attraktivität +25

Selten



PORTIER „BLAUER HIMMEL“

Beeinflusst alle Wolkenkratzer

Unterhaltskosten -10%

Brandgefahr -30

Krankheitsgefahr -30%

Aufstandsgefahr -30%

Selten



Zofe „BLAUER HIMMEL“

Beeinflusst alle Wolkenkratzer

Unterhaltskosten +15%

Zufriedenheit +20

+ Zusätzliche Einwohner +5 (Kekse, Schreibmaschine, Cognac, Violinen, Billardtische, Spielwaren, Kaufhaus, Einrichtungshaus, Drogerie)

Selten



LIEFERDIENST „BLAUER HIMMEL“

Beeinflusst alle Wolkenkratzer

Unterhaltskosten +10%

Zufriedenheit +5

+ Zusatzversorgung (Bedürfnis nach Kaufhaus, Einrichtungshaus und Drogerie erfüllen je Kaugummis, Billardtische und Violinen)

Episch



MADAME BLANC, MÂITRE D'HÔTEL

Beeinflusst Grand Hotel

Zufriedenheit +10

Brandgefahr -5%

Krankheitsgefahr -5%

Bedürfnis-Malus 20%

weniger Konfitüre, Limonade und Brot

Episch



MR. BERTRAM, HOTEL MANAGER

Beeinflusst Grand Hotel

Brandgefahr -10%

Krankheitsgefahr -10%

Zusätzliche Einwohner +20 (Touristenhafen, Brot, Varietétheater, Restaurant, Konfitüre, Café, Shampoo und Bar)

Legendär

Der Panorama-Effekt WAS INTERESSIERT MICH DAS SCHLAFZIMMER VOM NACHBARN?

Gut, zugegeben, es gibt durchaus Menschen, die das Nachbarsschlafzimmer sehr interessant finden, aber unsere Investoren und Ingenieure gehören nicht dazu.

Sie lieben einen ungehinderten Ausblick und mögen es gar nicht ihren Nachbarn beim Buch lesen zuzusehen.

Mit dem *Panorama-Effekt* schickt uns Dächer der Stadt ins Endlevel des Anno-Tetris. Um den *Panorama-Effekt* puzzeln zu können, müssen wir einmal in die Mechanik eintauchen: Wie errechnet Anno, ob ein Haus ein Panorama besitzt oder nicht?

Grundlagen der Panorama-Berechnung

Einen *Panorama-Effekt* besitzen alle Wolkenkratzer der Investoren und der Ingenieure. Ihr Grundwert beträgt den Wert der Stufe des Hochhauses, bedeutet ein Wolkenkratzer der Stufe 3 besitzt den Wert 3. Dieser Wert ist die Grundlage der Berechnung. Es gibt 5 *Panorama-Stufen*, jede wirkt mit dem gleichen Buff in unterschiedlicher Stärke auf die Wolkenkratzer.

Boni: +Einwohner pro Haus (je Sekt, Zigarren, Schokolade, Dampfwagen und Strom)
+Einkommen pro Haus

Panormaeffekt	Umsatz	Einwohner
Bescheiden	5%	25
Gewöhnlich	7%	50
Angenehm	9%	75
Beeindruckend	12%	100
Ausgezeichnet	15%	125

Diese Boni erhalten Wolkenkratzer erst ab *Panorama-Level 1*.

Da Wolkenkratzer, im Gegensatz zu normalen Wohnhäusern, Unterhalt kosten und wir nicht mehr ausgeben wollen, als uns die Wolkenkratzer kosten, ist es wichtig so viele Gebäude in eine *Panorama-Stufe* zu setzen wie möglich.

Auch die *Panorama-Level* liegt der Wert ihrer Stufe zu Grunde, bedeutet das Level *Angenehm* hat selbst den Wert 3.

Damit ein Wolkenkratzer einen *Panorma-Effekt* erhält, muss also das Gebäude den Wert erhalten, der dem eines *Panorama-Effektes* entspricht. Da ein Haus selbst den Wert seiner Stufe trägt, besitzt es von sich aus bereits einen *Panorama-Effekt*.

Beispielsweise der Wolkenkratzer Stufe 3, dieser ist automatisch im *Panorama-Effekt Angenehm*.

Fassen wir kurz zusammen was wir bis jetzt wissen:

1. Jeder Wolkenkratzer hat den Wert seiner Stufe
2. Jedes Panorama-Level hat den Wert seiner Stufe
3. Wolkenkratzer haben automatisch den Panorama-Effekt der ihrer Stufe entspricht.

Was beeinflusst das Panorama-Level?

Doch wäre es so einfach, würden wir uns ja nicht so um diesen Effekt kümmern. Nur weil ein Wolkenkratzer grundlegend ein *Panorama-Level* besitzt, heißt das nicht das es auch so bleibt.

Die Wolkenkratzer beeinflussen sich untereinander. Je nach Stufe des Hauses bezieht es immer mehr umliegende Häuser in die Panoramaberechnung ein, aber nur Wolkenkratzer selbst haben einen Einfluss auf die Berechnung. Normale Wohnhäuser und auch der Skyline-Tower haben keinen Effekt.



Jeder Wolkenkratzer, der in diesem Berechnungsbereich liegt, bestimmt den *Panorama-Effekt* des zu berechnenden Wolkenkratzers.

Die Berechnung des Panorama-Levels

Das berechnet sich folgendermaßen:

1. Gleich große oder größere Wolkenkratzer verringern den *Wert um 1*
2. Kleinere Wolkenkratzer erhöhen den *Wert um 1*
3. Alles andere ändert nichts an dem Wert, diese Gebäude besitzen den *Wert 0*

Als Grundlage dieser Berechnung dient der Grundwert des Wolkenkratzers:

Beispiel Wolkenkratzer Stufe 3:

Diese Stufe bezieht *acht Wolkenkratzer* um sich ein. Selbst besitzt das Gebäude einen *Wert von 3* und ist somit in der *Panorama-Stufe Angenehm*.

Um nun in die *Panorama-Stufe Ausgezeichnet* mit dem *Wert 5* zu erreichen, fehlen 2 Punkte. Aus diesen acht Gebäuden müssen wir nun eine Kombination finden, die am Ende mindestens den Wert 2 ergibt, damit sich der Gesamtwert auf 5 erhöht.

Alles ab Wolkenkratzer Stufe 3 zieht einen Punkt ab. Wir könnten also einfach acht Stufe 2 Wolkenkratzer bauen, somit würde sich folgender Wert ergeben: $3 + 8 = 12$. Das Wohnhaus hat somit einen Wert von 12, alles ab 5 ergibt die *Panorama-Stufe 5 Ausgezeichnet*.

Der Wert eines Wolkenkratzers kann auch negativ angezeigt werden und erhält somit natürlich auch keinen Effekt.

Wenn in unserem Beispiel um den Stufe 3 Wolkenkratzer acht Stufe 3, 4 oder 5 Wolkenkratzer stehen, errechnet sich folgender Wert: $3 - 8 = -5$.

Das Ziel dieser Mechanik soll in *Dächer der Stadt* sein, dass es sich für euch nicht lohnen soll, nur *Stufe 5* Wolkenkratzer zu bauen, da ihr diese niemals in ein Panorama bekommt und dies auch nicht finanzieren könnt.

Berechnung mit Beispielbauplänen

Diese 3 Baupläne sind *Beispiele*, die bis jetzt bei Berechnungen als Grundlage dienten. Ich möchte euch ermutigen, selbst auch zu suchen, vielleicht findet ihr den Bauplan der Baupläne.

Die Berechnungen der Umsätze und Kosten erfolgten auf Grundlage der Werte der Wolkenkratzer auf einfachen Einstellungen und *ohne jegliche Buffs* und *ohne Panorma-Effekt*.

Die Investoren (Stufe 3 bis 5):

Wolkenkratzer St.3		Wolkenkratzer St.4		Wolkenkratzer St.5	
Miese - Waren		Miese - Waren		Miese - Waren	
Brillen	156	Brillen	157	Brillen	211
Kaffee	124	Kaffee	149	Kaffee	171
Glühbirnen	319	Glühbirnen	343	Glühbirnen	304
Seife	78	Seife	93	Seife	109
Zigarren	78	Zigarren	93	Zigarren	109
Schokolade	78	Schokolade	93	Schokolade	109
Dampfwagen	468	Dampfwagen	543	Dampfwagen	484
Kaugummi	39	Kaugummi	44	Kaugummi	54
Kekse	187	Kekse	195	Kekse	199
Cognac	142	Cognac	155	Cognac	223
		Schreibmasch.	142	Schreibmasch.	144
		Billardtisch	157	Billardtisch	183
				Violinen	91
				Apfelwagen	201
Gewinn	1.300	Gewinn	2144	Gewinn	2.795
Kahn - Waren		Kahn - Waren		Kahn - Waren	
Bochräder	210	Bochräder	242	Bochräder	204
Taschenuhren	391	Taschenuhren	397	Taschenuhren	399
Bank	312	Bank	375	Bank	437
Clubhaus	78	Clubhaus	93	Clubhaus	109
Schmuck	390	Schmuck	443	Schmuck	544
Photographien	234	Photographien	251	Photographien	323
Gewinn	1.513	Gewinn	1.814	Gewinn	2119
Gesamt Gewinn	2.713	Gesamt Gewinn	3.940	Gesamt Gewinn	4914
Kosten	-3.542	Kosten	-3.502	Kosten	-4.248
Umsatz	121	Umsatz	558	Umsatz	444

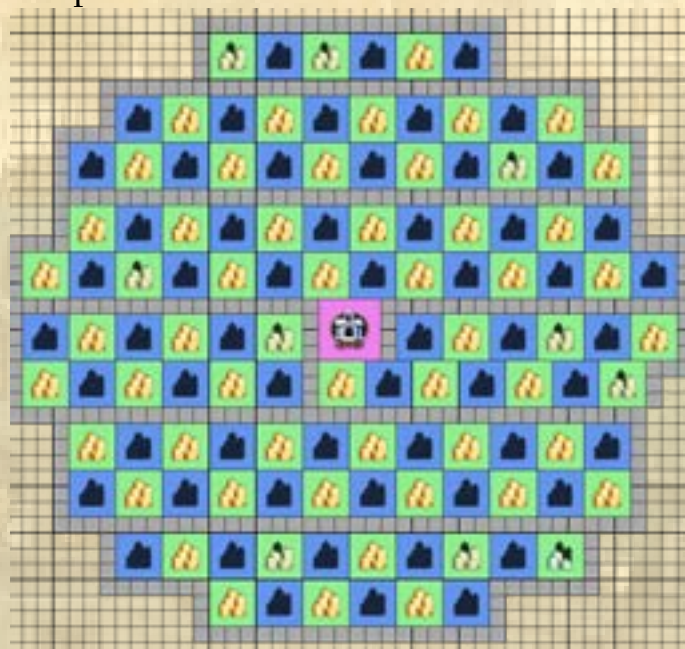
36	Wolkenkratzer St.4
83	Wolkenkratzer St.5
119	Häuser gesamt
59	St.4 P.0
1	St.5 P.3
9	St.5 P.4
50	St.5 P.5
119	Häuser gesamt
Einnahmen	
233.640	St.4 P.0
5.356	St.5 P.3
49.533	St.5 P.4
282.555	St.5 P.5
571.084	Häuser gesamt
Ausgaben	
-200.718	St.4 P.0
-4.248	St.5 P.3
-38.232	St.5 P.4
-212.400	St.5 P.5
-455.598	Häuser gesamt

Rathaus 1	
Gewinn 1 Rathaus	571.084
Kosten 1 Rathaus	-455.598
Gesamt Umsatz	115.486

Beispiel 2: Doppelreihe 1



Beispiel 1: Rathaus



16	Wolkenkratzer St.4
36	Wolkenkratzer St.5
52	Häuser gesamt
16	St.4 P.0
16	St.5 P.2
14	St.5 P.4
6	St.5 P.5
52	Häuser gesamt
Einnahmen	
63.360	St.4 P.0
84.128	St.5 P.2
77.052	St.5 P.4
33.907	St.5 P.5
258.446	Häuser gesamt
Ausgaben	
-54.432	St.4 P.0
-67.968	St.5 P.2
-59.472	St.5 P.4
-25.488	St.5 P.5
-207.360	Häuser gesamt

Line 1	
Gewinn 1 Rathaus	258.446
Kosten 1 Rathaus	207.360
Gesamt Umsatz	51.086

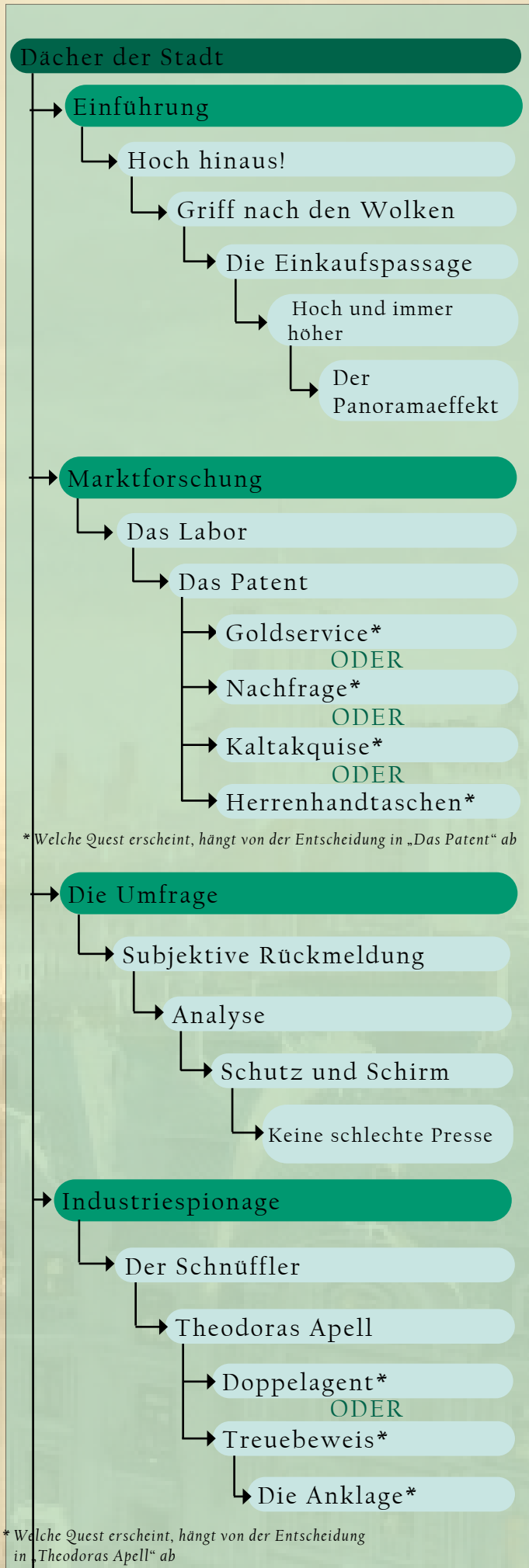
Beispiel 3: Doppelreihe 2



26	Wolkenkratzer St.4
26	Wolkenkratzer St.5
52	Häuser gesamt
26	St.4 P.0
26	St.5 P.5
52	Häuser gesamt
Einnahmen	
102.960	St.4 P.0
146.929	St.5 P.5
249.889	Häuser gesamt
Ausgaben	
-88.452	St.4 P.0
-110.448	St.5 P.5
-198.900	Häuser gesamt
Line 2	
Gewinn 1 Rathaus	249.889
Kosten 1 Rathaus	-198.900
Gesamt Umsatz	50.989

Die Questen

ENTSCHEIDE ÜBER DEN WEG IN DIE HÖH



ACHTUNG! Bevor ihr anfangt zu spielen, lest unbedingt dieses Kapitel komplett durch.

Am wichtigsten ist die Questreihe „Der Skyline Tower“, an deren Ende könnt ihr eins von 3 Items erspielen und entscheidet, welchen Buff eure Skyline Tower erhält. Wenn ihr das bestmögliche Ergebnis erspielen möchtet, müsst ihr einige Vorbereitungen treffen, denn diese Quest ist ein Wettlauf gegen die Zeit.

In diesem Kapitel sind alle Questen aufgezeichnet, die gefunden wurden. Danach findet ihr noch eine Seite, in der alles aufgeführt ist, was ihr wissen müsst, um das beste Item und den besten Buff zu erzielen.

Solltet ihr euch jedoch entscheiden, selbst einen Weg zu finden, achtet darauf, dass sich noch ein Arbeiterhaus im Bereich um euren Skyline Tower, während der Bauphase, befindet. Sollte dort keines sein, kommt es zu einem Bug, denn die Quest kann nur korrekt erscheinen wenn es einen Spawnpunkt gibt und das ist in dem Fall ein Arbeiterhaus.

1. Einführung

ERSCHEINT BEI 5000 INVESTOREN Diese Quest kann zu Beginn abgelehnt werden, sie bringt keine Vorteile und dient nur der Einführung in die ersten Schritte von Dächer der Stadt

1.1 Hoch hinaus

Bauen Sie: 0/1 Fertigungsstraße: Fahrstühle

1.2 Griff nach den Wolken

NACH ABSCHLUSS VON „HOCH HINAUS!“

1. Zum Wolkenkratzer ausbauen:
Ingenieurshaus 1
Investorenhaus 1

1.3 Die Einkaufspassage

MIT DEM BAU DES ERSTEN INVESTOREN-WOLKENKRATZERS

1. Bauen Sie: Kaufhaus
2. Patent für Kaufhaus wählen: Toaster
3. Halten Sie in der Region: 70% der Kaufhausversorgung für 01:00 Minute

1.4 Hoch und immer höher

NACH ABSCHLUSS „DIE EINKAUFSPASSAGE“

1. Zum Wolkenkratzer Stufe 2 ausbauen:
Wolkenkratzer für Ingenieure 1
Wolkenkratzer für Investoren 1

1.5 Der Panoramaeffekt

MIT ERZEUGEN DES ERSTEN PANORAMAEFFEKTES AUF EINEN BELIEBIGEN WOLKENKRATZER

1. Für beliebige Wolkenkratzer erzeugen:
2x Ausgezeichnete Panoramaeffekte

2. Marktforschung (Kaufhaus)

BAU EINES KAUFHAUSES, VERSORGUNG VON 100% TOASTERN

2.1 Das Labor

1. Erreichen Sie die folgende Anzahl neuer Wolkenkratzer auf ihrer Insel:
1 Wolkenkratzer für Ingenieure
2. Platzieren Sie einen Pavillonplatz neben dem Wolkenkratzer für die Ingenieure

2.2 Das Patent (Entscheidung)

NACH ABSCHLUSS „DAS LABOR“

1. Wählen Sie ein Patent, das erforscht werden soll.

ENTSCHEIDUNG 1:

Option 1: Modernität

Option 2: Luxuriöses

OPTION 1:

Option 1: Putzen

Option 2: Kühlgerät

OPTION 1: Staubsauger

OPTION 2: Kühlschrank

ENTSCHEIDUNG 1:

Option 1: Modernität

Option 2: Luxuriöses

OPTION 2:

Option 1: Essen

Option 2: Tasche

OPTION 1: Geschirr

OPTION 2: Aktenkoffer

2.3 Goldservice (Geschirr)

WENN IN „DAS LABOR“ DAS PATENT GESCHIRR GEWÄHLT WIRD.

1. Liefern Sie 15t Lacke und Farben an Miss Jenny

2.3 Nachfragesog (Staubsauger)

WENN IN „DAS LABOR“ DAS PATENT STAUBSAUGER GEWÄHLT WIRD.

1. Liefern Sie 15t Zelluloid an Miss Jenny

2.3 Kaltakquise (Kühlschränke)

WENN IN „DAS LABOR“ DAS PATENT KÜHL-SCHRANK GEWÄHLT WIRD.

1. Liefern Sie 15t Gas an Miss Jenny

2.3 Herrenhandtaschen (Aktenkoffer)

WENN IN „DAS LABOR“ DAS PATENT AKTENKOFFER GEWÄHLT WIRD.

1. Liefern Sie 15t Sanga-Kühe an Miss Jenny

3. Die Umfrage (Einrichtungshaus)

BAU EINES EINRICHTUNGSHAUSES, VERSORGUNG VON 100% BANKIERSLAMPEN UND ERRICHTEN EINES INGENIEURE-WOLKENKRATZERS IN DER NÄHE

3.1 Subjektive Rückmeldung

1. Wählen Sie die folgenden Umfrageteilnehmer aus, um ihre Meinungen zu erfahren:

Romantische Umfrageteilnehmerin
Scheue Umfrageteilnehmerin
Geiziger Umfrageteilnehmer

3.2 Analyse (Entscheidung)

MIT ABSCHLUSS VON „SUBJEKTIVE RÜCK-MELDUNG“

1. Analysieren Sie die Umfrageergebnisse.

Es ist egal, welchen Weg man geht, am Ende wird immer Donny einschreiten und das Patent für den Paravent freischalten.

ENTSCHEIDUNG:

...macht ihr Lebensstil komplett
...das Leben ist ein Kabarett
-> Es ändert sich nur das Plakat!

3.3 Schutz Und Schirm

STATTEN SIE IHR EINRICHTUNGSHAUS MIT DEM PATENT FÜR PARAVENTS AUS.

1. Erreichen Sie in ihrer Einkaufspassage folgende Produktivität: 70%

3.4 Keine schlechte Presse (Zeitquest 05:00 Minuten)

1. Finden Sie die Vandalen!
2. Fragen Sie den Zeitungsjungen, ob er was gesehen hat.
3. Vielleicht finden Sie Hinweise am Hafen.
4. Vielleicht kann jemand in der Nähe diese Kleidung identifizieren.
5. Offenbar hat der Vandal am Hafen Vögel gefüttert.
6. Der Zettel auf dem Boden verweist Sie auf das Einrichtungshaus.

Läuft die Zeit ab oder alle Punkte wurden vorher geschafft, ändert das nichts am Verlauf. Die Quest endet immer gleich, jedoch könnt ihr so vielleicht für euch selbst ein paar Hinweise auf den Täter lesen. Schon eine Idee, wer Donny da so zusetzt?

4. Industriespionage (Drogerie)

ERRICHTEN EINER DROGERIE UND DAS PATENT ZAHNPASTA WÄHLEN. DIE EINWOHNER MIT ZAHNPASTA VERSORGEN.

4.1 Der Schnüffler

1. Die Ingenieurin beschatten:
Suchen Sie Miss Jenny
Hinweis: Sie sollten sich in ihrem Wolkenkratzer bei einem Wolkenkratzer für Ingenieure befinden.
2. Folgen und belauschen sie Miss Jenny.
Fotografieren Sie Miss Jenny bei ihrem privaten Treffen.

4.2 Theodoras Appell (Entscheidung)

1. Belauschen Sie Miss Jenny.

ENTSCHEIDUNG 1:

Option 1: Ich bin dabei.

Option 2: Das muss ich melden!

OPTION 1: Neue Quest (Doppelagent)

OPTION 2: Neue Quest (Treuebeweis)

4.3 Doppelagent (45:00 Minuten)

„THEODRAS APELL“ ENTSCHEIDUNG MISS JENNY HELFEN

1. Liefern Sie an Miss Jenny
15t Fischöl
15t Kokosöl

Schaltet Patent „Lippenstift“ frei.

4.3 Treuebeweis

„THEODRAS APELL“ ENTSCHEIDUNG MISS JENNY ZU VERRATEN.

1. Holen Sie Mr. Brokeman an seinem Kreuzfahrtschiff ab
2. Bringen Sie Mr. Brokeman zurück zum Hafen ihrer Insel.

4.4 Die Anklage

1. Finden Sie Mr. Brokemans Dokumente auf ihrer Insel.

Hinweis: Er hat seinen Aktenkoffer liegenlassen, bevor er im Hafen an Bord des Kreuzfahrtschiffes gegangen ist.

Schaltet Patent „Lippenstift“ frei.

5. Skyline Tower

AB 25 WOLKENKRATER FÜR INVESTOREN STUFE 5

1. Legen Sie das Fundament des Skyline Towers: Phase 1/4

5.1 Die Ersten Etagen

NACH ABSCHLUSS VON „DAS FUNDAMENT“

2. Bauen Sie den Skyline Tower auf ihrer Insel: Phase 2/4

5.1.1 Höhenangst (Zeitquest: 05:00 Minuten - Entscheidung)

BEI CA. 11:00 MINUTEN VERBLEIBEN DER BAUZEIT – PHASE 2

Beruhigen Sie die Arbeiter:

OPTION 1: Bischof schicken

(Item: Priester)

OPTION 2: Freiwillige finden

OPTION 3: 20 Kautschuk

OPTION 4: Ignorieren

5.1.2 Den Mutigen Gehört Die Welt

WENN BEI „HÖHENANGST“ OPTION 2 GEWÄHLT WURDE, ACHTUNG: ES MUSS EIN ARBEITERHAUS IN REICH-WEITE STEHEN.

Finden Sie folgende Personen auf ihrer Insel:

5 Furchtlose Freiwillige

5.1.3 Arbeitsunfall (Zeitquest: 05:00 Minuten - Entscheidung)

BEI CA. 06:00 MINUTEN VERBLEIBENDER BAUZEIT – PHASE 2 (AUßER BEI OPTION 3)

Sprechen Sie mit den Arbeitern:

OPTION 1: Krankenhaus bauen

OPTION 2: Arzt schicken

(Item: Pedantische Medizinerin)

OPTION 3: Risikoprämie zahlen (10.000\$)

OPTION 4: Ignorieren

(-10 Zufriedenheit für 45 Minuten Arbeiter)

5.1.1.4 Hospitalismus (Zeitquest: 05:00 Minuten)

BEI WAHL OPTION 1:

KRANKENHAUS BAUEN BEI ARBEITSUNFALL

Ein Krankenhaus neben dem Skyline Tower errichten.

3. Bauen Sie weiter am Skyline Tower auf ihrer Insel: Phase 3/4

5.1.2 Klau Am Bau (Zeitquest 05:00 Minuten – Entscheidung)

BEI CA. 13:30 MINUTEN

VERBLEIBENDER BAUZEIT – PHASE 3

Verhören Sie die Arbeiter

OPTION 1: Material ersetzen

(30 Stahlträger)

OPTION 2: Bestrafen

(- 15 Zufriedenheit für 45 Minuten Arbeiter)

5.1.3 Risikobewertung (Zeitquest 05:00 Minuten – Entscheidung)

BEI CA. 07:30 MINUTEN

VERBLEIBENDER BAUZEIT – PHASE 3

Reden sie mit Miss Jenny unter vier Augen.

OPTION 1: Gutachten anfertigen (10.000\$)

Bau für 2 Minuten unterbrochen

OPTION 2: Miss Jenny ignorieren

5.1.3.1 Erste Risse (Zeitquest 05:00 Minuten – Entscheidung)

NACH ABSCHLUSS VON
„RISIKOBEWERTUNG“, WENN
OPTION 1 GEWÄHLT WURDE

Reden Sie mit Theodora.
OPTION 1: 100 Bretter liefern
Bau für 5 Minuten unterbrochen
OPTION 2: Sich weigern

4. Vollenden Sie den Skyline Tower auf
ihrer Insel: Phase 4/4

5.1.4 Schall Und Rauch

CA. BEI 13:45 MINUTEN VERBLEIBENDER
BAUZEIT – PHASE 4
ERSETZT „AUF DORAS ART“ WENN
RISIKOBEWERTUNG ABGELEHNT
WURDE.

Finden Sie eine Lösung

OPTION 1: Pfeiler verdoppeln
(200 Zement)
Bau für 10 Minuten unterbrochen
OPTION 2: Abstützvorrichtung
finanzieren
(1.000.000 \$)
Bau für 10 Minuten unterbrochen
OPTION 3: Ablehnen

5.1.4.1 Auf tönernen Füßen

CA. 10:00 MINUTEN
VERBLEIBENDE BAUZEIT –
PHASE 4
Wenn bei Schall und Rauch
Option 4 gewählt wurde

Finden sie eine Lösung

OPTION 1: Pfeiler verdreifachen
(500 Zement)
Bau für 20 Minuten unterbrochen
OPTION 2: Abstützvorrichtung
finanzieren
(10.000.000 \$)
Bau für 20 Minuten unterbrochen
OPTION 3: Ablehnen

5.1.4 Auf Doras Art (Zeitquest 05:00 Minuten – Entscheidung)

BEI CA. 05:00 MINUTEN
VERBLEIBENDER BAUZEIT – PHASE 4
ERSETZT „SCHALL UND RAUCH“,
WENN „RISIKOBEWERTUNG“ IN
THEODORAS SINNE ENTSCIEDEN
WURDE

Hören Sie Theodora zu
OPTION 1: Zustimmung (50 Quarz)
OPTION 2: Ablehnen

5.1.5 Zerschlagenes Porzellan (Zeitquest 05:00 Minuten Entscheidung)

BEI CA. 01:13 MINUTEN VERBLEIBENDER
BAUZEIT – PHASE 4 –
EGAL WELCHE ENTSCHEIDUNGEN
MAN TRIFFT, DIESE QUEST FINDET
IMMER STATT

Schätzen Sie die Lage ein.

OPTION 1: Miss Jenny arbeitet an etwas.
Nur wählbar, wenn in „Auf Doras Art“
Option 1 gewählt wurde
OPTION 2: Zusammenstürzen

5.1.6 Wo ist Miss Jenny?

NACH „ZERSCHLAGENES PORZELLAN“,
WENN OPTION 1 GEWÄHLT WURDE.

Wählen Sie den Skyline Tower aus,
um nach Miss Jenny zu suchen.

5.1.7 Enthüllung

NACH „WO IST MISS JENNY“

Wählen Sie Miss Jenny aus, um her-
auszufinden wer sie ist.

5.1.8 Deus ex Machina

NACH „ENTHÜLLUNG“

Liefern Sie an Theodora:
50 t Farben und Lacke
50 t Stahlträger

5.X Streikbrecher

WENN DIE ZUFRIEDENHEIT DER ARBEITER-BEVÖLKERUNGSTUFE IN DEN NEGATIVEN BEREICH ABSINKT.

Die Entscheidungen in den Quests können dazu führen, aber es zählt die inselweite Zufriedenheit. Die Quest wird auch ausgelöst, wenn die Arbeiterhäuser generell unzufrieden werden. Unterbricht den Bau am Tower auf unbestimmte Zeit. Sollte nach der Wahl die Parallelquest „Es knirscht im Gebälk“ nicht erfüllt worden sein, bleibt der Bau unterbrochen, bis diese Quest erfüllt wurde.

Verhandeln sie mit den Arbeitern

OPTION 1: Freikarten Zoo

(Zoo mit 1.500 Attraktivität erforderlich)

+5 Zufriedenheit Arbeiter 10 Minuten
Unterbricht die Bauarbeiten, bis die Zufriedenheit der Arbeiter gesteigert wurde.

OPTION 2: Grillfest 100 Bier, 100 Wurst

+10 Zufriedenheit Arbeiter für 15 Minuten

OPTION 3: Sonderzulage 500.000\$

+20 Zufriedenheit Arbeiter für 20 Minuten

5.X Es Knirscht Im Gebälk

WENN DIE ZUFRIEDENHEIT DER ARBEITER UNTER 15 IST – PARALLEL ZU STREIKBRECHER

Unterbricht den Bau am Tower auf unbestimmte Zeit.

Sollte nach der Wahl die Parallelquest „Streikbrecher“ nicht ausreichen, um die Zufriedenheit zu erfüllen, bleibt der Bau unterbrochen, bis diese Quest erfüllt wurde. Die Quest zählt automatisch als erfüllt, wenn bei Wahl in „Streikbrecher“ eine Zufriedenheit von +15 oder höher für die Arbeiter erreicht wurde.

Erreichen Sie bei ihren Arbeitern eine Zufriedenheit von 15.

5.2 Pioniere Einer Neuen Ära

STARTET WENN DER BAU DES MONUMENTES „SKYLINE TOWER“ BEENDET WURDE.

1. Fotografieren Sie den Tower.

5.3 NACHVERHANDLUNG

NACH „PIONIERE EINER NEUEN ÄRA“

Besprechen Sie die Angelegenheiten mit Theodora und Donald.

Bufs Skyline Tower:



Das Monument dem Umweltbewusstsein widmen

Skyline Tower: +500 Attraktivität



Das Monument einer Kampagne gegen den Konsum widmen

Skyline Tower: -10% Verbrauch von Kutschen, Schmuck und Taschenuhren



Das Monument einer gerechteren Zukunft widmen

Skyline Tower: +500 Attraktivität, -10% Verbrauch von Kutschen, Schmuck und Taschenuhren

Diese letzte Antwort ist nur dann wählbar, wenn man Miss Jenny bei ihren Forschungen unterstützt hat

Egal ob man Miss Jenny unterstützt, solange der Tower in der vorgegebenen Zeit gebaut wurde, erhält man auch ein Item. Das Item und der Buff sind unabhängig voneinander erreichbar.

Der Perfekte Weg

DIE QUEST ZUM PERFEKTEN ENDE

Bei dieser Questreihe kann man *eins von drei Items* erspielen und einen *dritten, stärksten Buff* für den Skyline Tower.

Es ist möglich beides unabhängig voneinander zu erspielen, da sie verschiedene Bedingungen haben.

Auf den nächsten Seiten zeige ich den optimalen Weg auf, beides zu erreichen. Dazu seht ihr eine *To-do-Liste*, diese zeigt euch was ihr erledigen solltet und welche Waren ihr auf der Insel unbedingt vorrätig haben solltet, um Zeit zu sparen.

Es kann zu einem Bug kommen, wenn eine Quest aktiv ist und ihr erst später die benötigte Ware in den Kontor legt. Es kann dann passieren, dass ihr die Option dennoch nicht wählen könnt, da die Abfrage (ob die Option wählbar ist) bei Beginn der Quest erfolgt und nicht immer wiederholt wird.

Sorgt also dafür, dass *die Waren im Kontor vorhanden sind* und nicht von

Produktionsstätten aufgebraucht werden.

Baut vor Beginn der Quest die benötigten *75 Wolkenkratzer* der Stufe 5 und setzt ein *Warenhaus der Stufe 4* genau neben die geplante Baustelle. Der Timer für Donny läuft, sobald ihr das Fundament startet.

Es darf zu keiner Verzögerung bei der Belieferung der Baustelle kommen.

Um den besten Buff freizuschalten, müsst ihr immer in Theodoras Sinne entscheiden, das unterbricht aber an manchen Stellen den Bau für eine gewisse Zeit.

Um eins der drei Items zu erhalten, muss man den Bau des Skyline Towers in einer bestimmten Zeit abschließen. Dann erhält man am Ende von Donny ein Item „*Leistungsmedaille*“.

Die Stärke des Items hängt von der Zeit ab, die man braucht. Donny kann es nicht schnell genug gehen, seinen Tower endlich stehen zu sehen.

Für das beste Item habt ihr 2 Stunden Zeit, wenn man weiß was kommt ist das kein Problem.

Es sind hier nochmal alle Quests mit Entscheidungen aufgelistet und welche Option ihr bei diesen wählen müsst.

Haltet ihr euch an diesen Weg, schaltet ihr das Optimum frei.

x 75 Wolkenkratzer Stufe 5
x Baukosten Aufwertung Häuser &
Baukosten alle Phasen Monument
Baukosten gesamt

x 1.875.000 Credits
x 3.990 Bretter
x 2.505 Ziegel
x 6.235 Stahlträger
x 4.070 Fenster
x 2.765 Stahlbeton
x 2.065 Aufzüge
x 1.250 Arbeiter-Arbeitskraft
1x Warenhaus (Stufe 1 bis 4 gesamt)

x 113.000 Credits
x 135 Bretter
x 125 Ziegel
x 70 Stahlträger
x 70 Fenster
x 15 Stahlbeton

Questware

x 20 Kautchuk	x 50 Quarz
x 70 Stahlträger	x 50 Farben&Lacke
x 10.000 Credits	
x 100 Bretter	



LEISTUNGSMEDAILE IN BRONZE

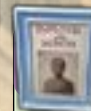
Den Tower in unter 3 Stunden bauen

Beeinflusst alle Baumschulen, alle Chemiefabriken,
alle Fertigungsstraßen, alle Manufakturen

Handelskammer

Produktion +25%

Selten



LEISTUNGSMEDAILE IN SILBER

Den Tower in unter 2 1/2 Stunden bauen

Beeinflusst alle Baumschulen, alle Chemiefabriken,
alle Fertigungsstraßen, alle Manufakturen

Handelskammer

Produktion +50%

Episch



LEISTUNGSMEDAILE IN GOLD

Den Tower in unter 2 Stunden bauen

Beeinflusst alle Baumschulen, alle Chemiefabriken,
alle Fertigungsstraßen, alle Manufakturen

Handelskammer

Produktion +75%

Legendär



5.1.3.1 Erste Risse

(Zeitquest 05:00 Minuten – Entscheidung)

NACH ABSCHLUSS VON „RISIKOBEWERTUNG“
WENN OPTION 1 GEWÄHLT WURDE

OPTION 1: 100 Bretter liefern

Bau für 5 Minuten unterbrochen

5.1.4 Auf Doras Art

(Zeitquest 05:00 Minuten – Entscheidung)

BEI CA. 05:00 MINUTEN

VERBLEIBENDER BAUZEIT – PHASE 4

OPTION 1: 50 Quarz

5.1.5 Zerschlagenes Porzellan

(Zeitquest 05:00 Minuten Entscheidung)

BEI CA. 01:13 MINUTEN VERBLEIBEN

DER BAUZEIT – PHASE 4 –

OPTION 1: Miss Jenny arbeitet an etwas.

5.1.1 Höhenangst

(Zeitquest: 05:00 Minuten - Entscheidung)

BEI CA. 11:00 MINUTEN VERBLEIBEN

DER BAUZEIT – PHASE 2

OPTION 3: 20 Kautschuk

5.1.2 Klau Am Bau

(Zeitquest 05:00 Minuten – Entscheidung)

BEI CA. 13:30 MINUTEN

VERBLEIBENDER BAUZEIT – PHASE 3

OPTION 1: 30 Stahlträger

5.1.3 Risikobewertung

(Zeitquest 05:00 Minuten – Entscheidung)

BEI CA. 07:30 MINUTEN

VERBLEIBENDER BAUZEIT – PHASE 3

OPTION 1: 10.000\$

Bau für 2 Minuten unterbrochen