

Leitfaden für Einsteiger

Aktualisiert von The Center / Übersetzt von Alzeyer & Sperlingsfedern

Willkommen bei Sim Companies. Dieser Leitfaden wird dir helfen, einige Schlüsselmechanismen des Spiels und dessen Wirtschaftssimulation zu verstehen. Es wird empfohlen, zuerst das Tutorial zu absolvieren. Es wird dir zeigen, wie Du mit der Produktion beginnst sowie Gegenstände kaufst und verkaufst. Dieser Leitfaden wirft einen genaueren Blick darauf.

Es ist wichtig, sich bewusst zu machen, dass es keinen falschen Weg gibt dieses Spiel zu spielen. Es gibt keine "beste" Industrie, Strategie oder Map-Layout. Die Spielwirtschaft ist nicht fixiert, so dass das, was vor 6 Monaten für jemanden noch gut funktioniert hat, jetzt vielleicht nicht mehr funktioniert. Lerne, wie die Dinge funktionieren, habe Spaß, setze dir deine eigenen Ziele und beobachte, wie kleine Änderungen eine große Wirkung haben können.

ERSTE SCHRITTE

Das erste Ziel deines Unternehmens wird es sein, Einnahmen zu generieren. Es gibt im Wesentlichen zwei Möglichkeiten, Einnahmen zu generieren.

Du kannst Güter mit Hilfe von Produktionsgebäuden produzieren (z.B. Plantage, Bauernhof) und anschließend mit anderen Unternehmen über die Warenbörse oder Verträge (Lvl 5 und höher) gewinnbringend handeln. Alternativ kannst Du Endprodukte über Einzelhandelsgebäude (z.B. Lebensmittelgeschäft) verkaufen, die diese in Bargeld umwandeln.

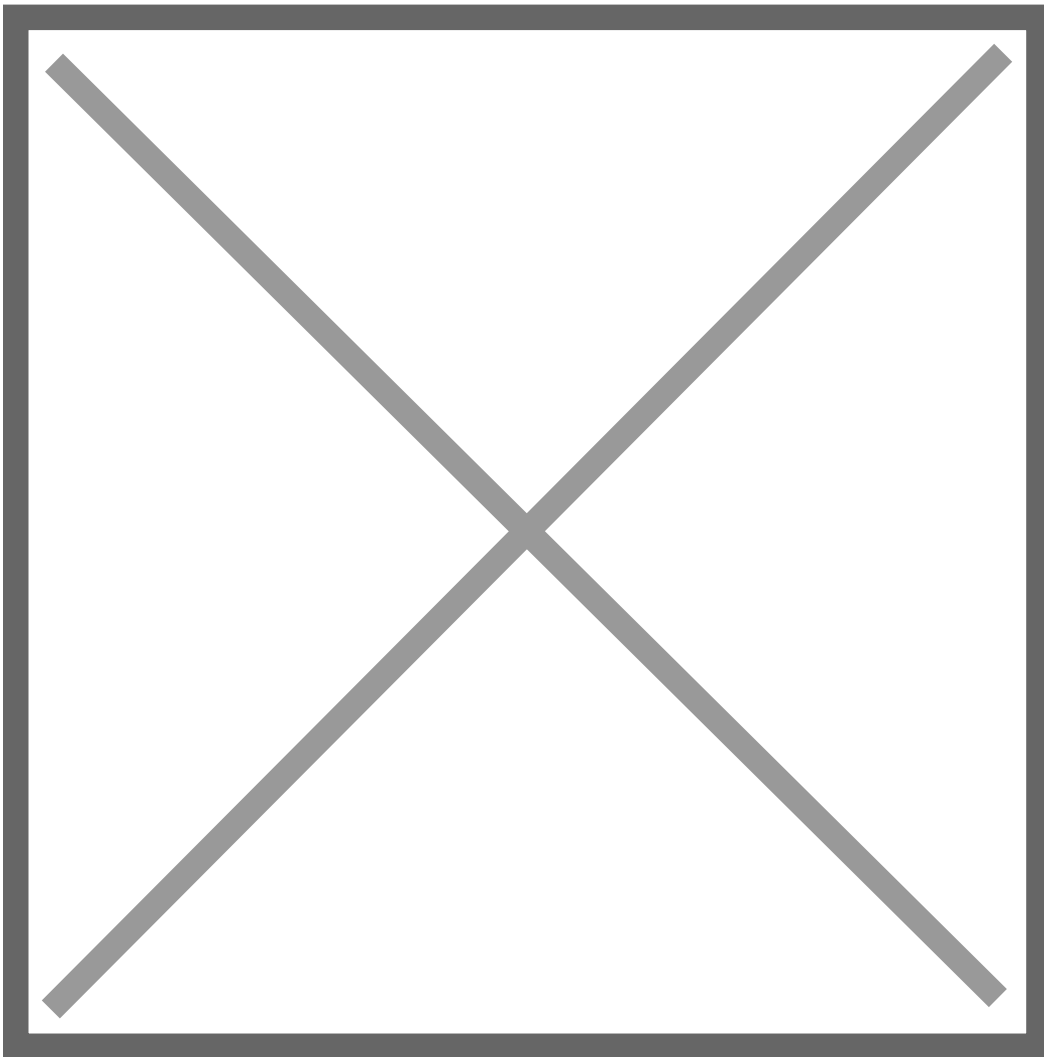
Sowohl die Produktion als auch der Einzelhandel haben ihre eigene, einzigartige Mechanik, und Du kannst entscheiden, ob die Konzentration auf die Produktion, den Einzelhandel oder eine Mischung aus beidem deinem Spielplan am besten entspricht. Wenn Du Zeit brauchst, um das Spiel zu verstehen, ist es empfehlenswert, sowohl einen Lebensmittelladen als auch eine Plantage / einen Bauernhof zu haben, um ein Gefühl für Produktion und Einzelhandel zu bekommen. Es stellt auch sicher, dass Du zu Beginn mit deinen eigenen Mitteln sicher Einnahmen erzielen kannst.

Am Anfang können Unternehmen mit niedrigerem Level nicht über Nacht lange Aufträge erteilen. Die Bauzeit wird mit steigendem Level zunehmen. Wie im richtigen Geschäftsleben bist Du auf dem richtigen Weg, solange Du Gewinne erzielst.

Einzelhandelsgebäude

Informiere dich, was Du im Lebensmittelgeschäft verkaufen kannst, indem du auf das Gebäude klickst, und welche der Produkte die größte Nachfrage haben.

- Du kannst einen Verkaufsauftrag festlegen, indem Du die Menge und den Preis des Produkts angibst. Der durchschnittliche Gewinn pro Artikel und die Gesamtzeit werden auf der Grundlage deiner Eingaben angezeigt.
 - Der Durchschnittspreis gibt an, zu welchem Preis andere verkaufen.
 - Die Verkaufsgeschwindigkeit bestimmt, wie viel Zeit für den Verkauf einer Produktcharge benötigt wird. Die benötigte Zeit wird in Form von Löhnen in Betriebskosten umgerechnet.
 - Die Verkaufsgeschwindigkeit wird von zwei Faktoren beeinflusst. Höhere Nachfrage und höhere Qualität erhöhen die Verkaufsgeschwindigkeit.
 - Der Verkaufspreis bestimmt die gewünschte Gewinnspanne für jedes Produkt. Beachte, dass höhere Verkaufspreise die Verkaufsrate senken und umgekehrt, und Du kannst den optimalen Preis berechnen, um den Gewinn/Stunde zu maximieren.
 - Pro-Tipp - der durchschnittliche Gewinn pro Artikel ist ein guter Faktor, den Du berücksichtigen solltest, aber das Schlüsselprinzip, bei dem Du wirklich ein Gleichgewicht finden solltest, ist die durchschnittliche Gewinn-Umsatzrate. Manchmal kann dir die Festsetzung eines niedrigeren Preises am Ende des Tages einen größeren Gewinn bringen. Verkauf von 60 Artikeln zu einem Gewinn von 2,5 \$/Einheit bei einer Rate von 1 Minute/Einheit - insgesamt 150 \$ Gewinn in 1 Stunde, oder 40 Artikel zu einem Gewinn von 3 \$/Einheit bei einer Rate von 1,5 Minuten/Einheit; insgesamt 120 \$ in 1 Stunde
-



Du brauchst nicht allzu sehr auf den Durchschnittspreis zu achten - das ist nur eine Information darüber, zu welchem Preis andere verkaufen. Die Nachfrage ist wichtig, denn sie bestimmt, wie schnell Du verkaufst und im Wesentlichen, wie hoch Dein Gewinn pro Einheit sein wird.

Erfahrungspunkte sammeln

Du sammelst Erfahrungspunkte, während die Gebäude in Betrieb sind; um schnell aufzusteigen, halte deine Gebäude beschäftigt.

GEBÄUDE

Gebäude sind das Herzstück deines Unternehmens. Sie können **neu gebaut** und/oder **erweitert** werden, um den Wert deines Unternehmens zu steigern.

Neben der Vielfalt an Produktions- und Einzelhandelsgebäuden gibt es 2 feste Gebäude, die Du nicht ausbauen, abreißen oder verschieben kannst: **Hauptquartier** (HQ) und **Warenbörse**.

Bau / Erweiterung

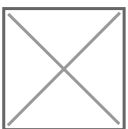
Durch das Errichten neuer Gebäude wächst dein Unternehmen und schafft Mehrwert. Jedes Gebäude ermöglicht es dir, verschiedene Gegenstände zu produzieren oder produzierte Gegenstände zu verkaufen.

Mit Gebäude-Upgrades kannst Du auf jedem Gebäudeplatz mehr produzieren/verkaufen.

Wenn Du einen Fehler machst oder deine Pläne änderst, kannst Du Gebäude abreißen. Dadurch erhältst Du Deine Baumaterialien zurück, so dass Du weitere Gebäude bauen oder aufrüsten kannst.

Hinweis: Gebäude der Stufen 1 und 2 geben alle Baumaterialien zurück. Ab einem Gebäude der Stufe 3 beginnst Du deine Baumaterialien zu verlieren. (Weitere Informationen hierzu findest Du im [Leitfaden für Bauindustrie](#)).

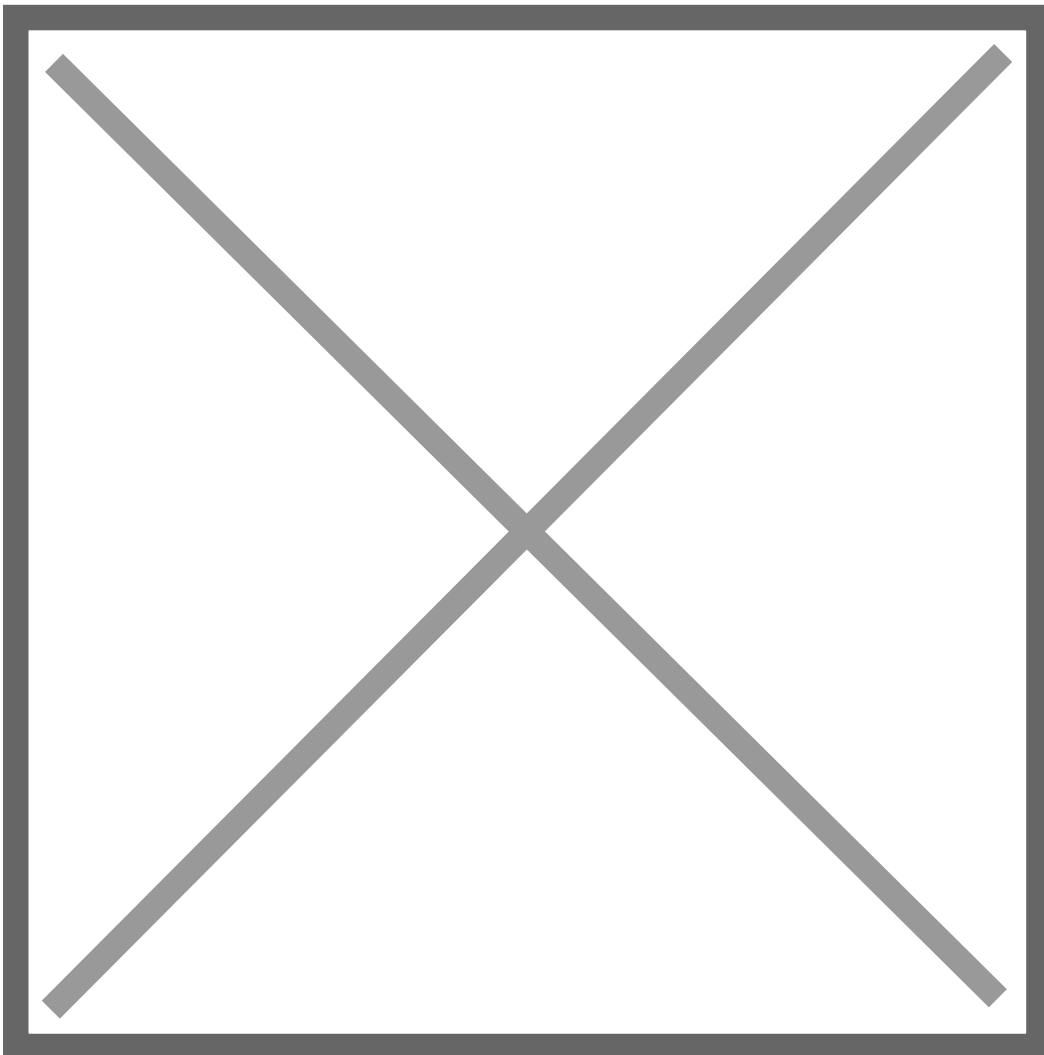
Hauptquartier (HQ)



Das Hauptquartiergebäude ist dasjenige, auf dem dein Name in der Mitte der Karte zu sehen ist. Es enthält alle deine Finanzinformationen. In ihm kannst Du deinen Unternehmenswert (CV), deinen Cashflow und deine Transaktionen verfolgen. Du erhältst auch eine tägliche Aktualisierung Deiner

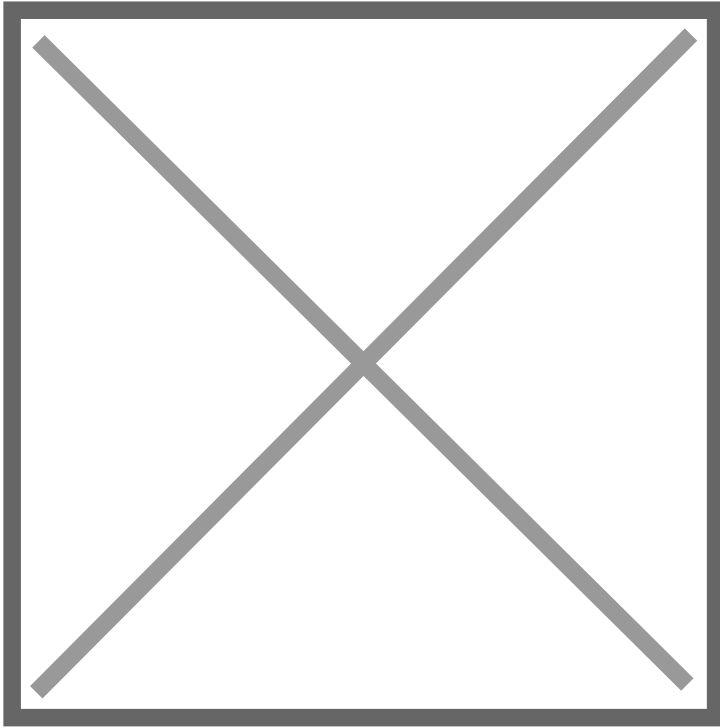
Gewinn- und Verlustrechnung. Wenn Du ein höheres Level erreichst, werden Anleihen (Level 10) und Führungskräfte (Level 15) freigeschaltet. Das HQ wechselt seinen Look je nach Level.

Es enthält auch dein Warenlager, hier findest Du Dein Inventar und Einzelheiten dazu. Wenn Du auf einen der gelagerten Artikel klickst, werden die Kostendetails für diesen Artikel angezeigt - mit einer Aufschlüsselung der Arbeits-, Verwaltungs- und Komponentenkosten. Du kannst auch wählen, ob du eine Warencharge in die Warenbörse stellen, Verträge versenden, sie in deinem Profil anzeigen lassen oder blockieren möchtest, um eine unbeabsichtigte Nutzung zu verhindern. Du kannst auch die ersten 5 Börsenaufträge und alle kürzlich von dir getätigten Transaktionen einsehen.



Navigieren im HQ

Links: PC / Rechts: Mobile

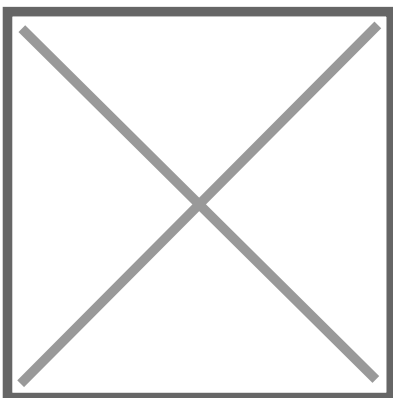


Eine wichtige Sache, die zu beachten ist, ist die Fracht. Frachteinheiten sind notwendig, um Güter in die Warenbörse zu stellen oder Verträge zu versenden. In diesem Fall benötigt 1 Orange 1 Frachteinheit. Die Anzahl der benötigten Frachteinheiten pro Artikel findest Du in Deinem Lager oder in der Enzyklopädie. Für Verträge wird die Hälfte des angegebenen Frachtbedarfs benötigt.

Unabhängig davon, ob Du dich für den Handel an der Börse oder über Verträge entscheidest, achte darauf, die versteckten Transportkosten zu berücksichtigen, da sie nicht in Deinem Geldfluss erscheinen.

Hinweis: Du benötigst keine Frachteinheiten für den Verkauf in Einzelhandelsgebäuden.

Tipp: Ein schneller Weg, um sowohl auf die Zentrale als auch auf das Lager zuzugreifen: Klicke auf dein Bargeld oben rechts neben deinem Logo.



Warenbörse



Die Warenbörse ist der gemeinsame Ort, an dem Käufer und Verkäufer mit Waren handeln.

Beachte beim Verkauf von Produkten in der Warenbörse darauf, dass hier der **Preis pro Einheit** und nicht der Gesamtpreis angegeben wird.

Die Artikel an der Börse werden mit dem niedrigsten Preis an der Spitze gelistet. Artikel höherer Qualität haben auch Vorrang vor Artikeln geringerer Qualität zum gleichen Preis. Ebenso werden beim Kauf von Produkten auf dem Markt zuerst die an der Spitze der Börse stehenden Produkte verkauft. Durch die Änderung der Mindestqualität (goldene Sterne) wird die Liste der Produkte auf die angegebene Qualität oder höher gefiltert.

Beachte, dass für Waren, die über die Börse verkauft werden, eine Marktgebühr von 3% des Gesamtverkaufswertes erhoben wird. Zum Beispiel wird für eine Bestellung von 1 Apfel zum Preis von 2,00 \$ eine Gebühr von 0,06 \$ und ungefähre Frachtkosten von 0,35 \$ erhoben, so dass Du etwa 1,59 \$ zur Kostendeckung zur Verfügung hast. Die Marktgebühren wirken sich auf den tatsächlichen Gewinnwert jedes Produkts aus, daher sollte man bei der Entscheidung über den Verkaufspreis darauf achten, die Kosten der Marktgebühren in die Kosten einzubeziehen, insbesondere bei Artikeln, deren Preis niedriger ist (z.B. Sand).

Du kannst dich dafür entscheiden, den Börsenauftrag zu stornieren, indem Du dein gelistetes Produkt suchst und auf das "x" daneben klickst. Dir werden 3% der Marktgebühren in Rechnung gestellt, wenn Du einen Auftrag vor 48 Stunden nach der Auflistung stornierst. Nach 48 Stunden werden keine Marktgebühren mehr erhoben. Nicht verkaufte Artikel an der Börse werden nach 2 Wochen automatisch an dein Lager zurückgeschickt.

Besuche die Seite Häufig gestellte Fragen (FAQ) für einen Überblick über den Verkauf von Artikeln an der Börse.

VERTRÄGE

Was sind Verträge? Ein Vertrag ist ein Handel von Waren zwischen zwei (2) Spielern. Um Verträge zu schließen (senden oder empfangen), musst du mindestens Level 5 erreicht haben. Verträge sind die empfohlene Methode, um Handel zwischen Unternehmen zu betreiben, da es keine Marktgebühr von 3% wie an der Warenbörse gibt und nur die Hälfte der Frachteinheiten kostet, Frachteinheiten sind in der Enzyklopädie aufgeführt ist (siehe unten).

Spieler haben eine Reihe von Möglichkeiten im Spiel, um Verträge mit anderen Spielern zu finden.

1. Sales/Handel Chat, ist ein Chatroom nur für den Handel und ist einer der ersten Orte, um Käufer/Verkäufer zu finden.
2. Firmen-Tagging, ist eine Möglichkeit nach Spielern zu suchen, die Produkte im Spiel verkaufen oder kaufen (siehe Oberflächen-Tipps "Firmen-Tagging").
3. Warenbörse, hier kannst Du sehen, wer bestimmte Produkte verkauft.

Sobald Du einen potenziellen Handelspartner gefunden hast, kontaktiere ihn per Privater Nachricht; Du verhandelst mit ihm den Preis und die Menge für deinen Vertrag bzw. deine Verträge.

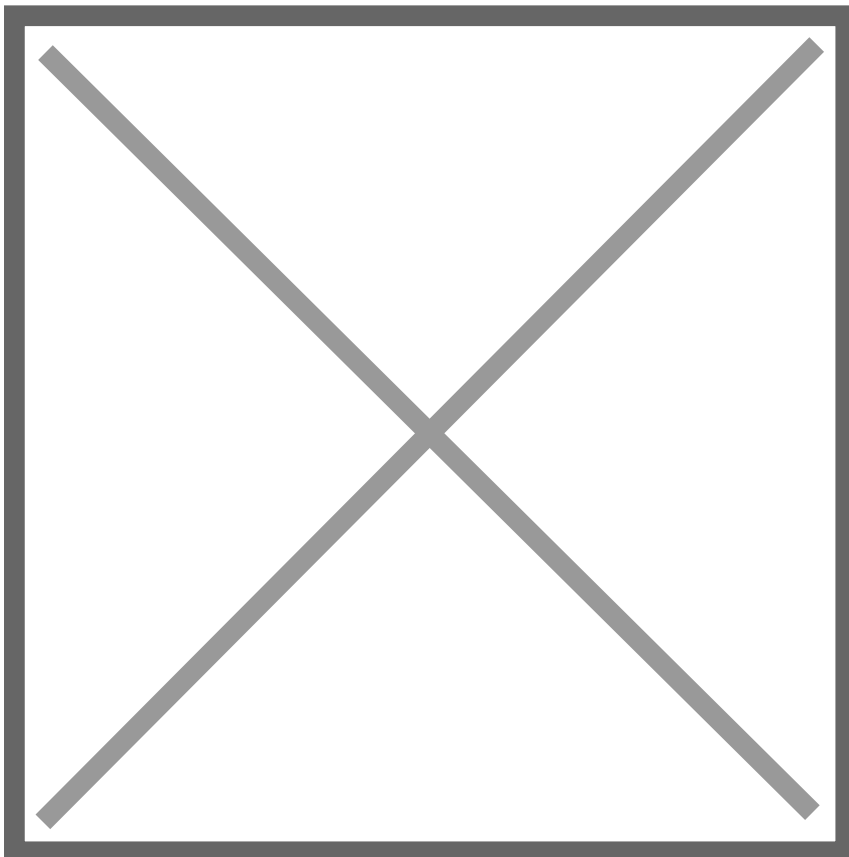
Sobald eine Vereinbarung getroffen wurde, können Verträge für einen einmaligen Handel oder täglich abgeschlossen werden.

Schaue in die FAQ, um zu erfahren, wie Du Produkte über Verträge verkaufen kannst.

DIE ENZYKLOPÄDIE

Die Enzyklopädie ist dein Freund. Sie enthält eine Fülle von Informationen über die Produkte im Spiel. Lerne, sie zu benutzen, und wenn Du oft darauf zurückgreifst, hilft sie Dir, kluge Entscheidungen zu treffen.

Der Screenshot unten zeigt, was ein Anfänger bei Äpfeln sehen wird. Wenn Du wächst und einen guten CFO bekommst, wirst Du auch Informationen im Gewinn-Rechner sehen.



Wie du die Enzyklopädie lesen kannst

Oben siehst Du die Anforderungen zum Erstellen/Erweitern von Artikeln. In diesem Fall werden für jeden Apfel 3 Einheiten Wasser und 1 Einheit Samen benötigt. Für 100 Äpfel würden 300 Einheiten Wasser und 100 Einheiten Samen benötigt. Außerdem werden dir aktuelle Marktpreise angezeigt.

Als nächstes kommt das "Gebäude", das Äpfel produziert - die Plantage, sowie das, was Äpfel verwendet - der Lebensmittelladen.

Als nächstes kommt der Produktionsrechner. Er hilft dir herauszufinden, wie viel Du produzieren kannst und wie sehr Upgrades die Produktion steigern werden. Spiele mit den Einstellungen, um zu sehen, wie sich deine Produktion und deine Kosten verändern. Produkte aus Bergwerken, Steinbrüchen und Bohrseln werden eine 4. Variable haben - Ergiebigkeit. Je höher die Ergiebigkeit, desto einfacher ist der Abbau. Bergwerke, Steinbrüche und Bohrseln verlieren außerdem 0,032% pro Tag an Ergiebigkeit. Junge Unternehmen sind mit einer Ergiebigkeit von 85% oder höher zufrieden, da die Verwaltungskosten niedriger sind, aber später suchen die meisten Leute nach 95% oder höher. Je länger Du planst, das Ergiebigkeits-Gebäude zu behalten, desto höher ist die Ergiebigkeit, mit der Du beginnen möchtest. Du kannst hier auch Roboter mit in die Berechnung einfließen lassen.

Der Verkaufsrechner ist ähnlich wie der Produktionsrechner, gilt aber für das Verkaufsgebäude. Spiele mit diesen Einstellungen, um zu sehen, wie ein Upgrade die Verkaufsgeschwindigkeit erhöht. Dies ist nur für Produkte verfügbar, die in einem Laden verkauft werden können.

Das Diagramm zeigt den Verlauf von Verkaufspreis und Volumen. In diesem Fall war die Nachfrage nach Äpfeln sehr stabil, aber der Einzelhandelspreis hat sich zwischen etwa 4 \$ und 4,30 \$ bewegt.

VERSCHIEDENES

Persönliche Assistentin (PA)



Du wunderst dich über die persönliche Assistentin? Deine persönliche Assistentin wird dich über Folgendes informieren:

1. Von anderen Unternehmen abgelehnte Verträge
2. Updates zu aktuellen und potenziellen Führungskräften
3. Veränderungen in der Wirtschaft

Zu Beginn des Spiels wird deine PA eine Reihe von geschäftsbezogenen Problemen präsentieren. Wie Du darauf reagierst, liegt ganz bei Dir, aber Deine Wahl hat Vorteile oder Konsequenzen. Sie sollen dir helfen, zusätzliches Geld zu verdienen und gute Geschäftsentscheidungen zu treffen. Wenn Du Schwierigkeiten hast, kannst Du Dir die PA-Quests im [Forum](#) ansehen ([Deutsche Version](#)).

Stelle sicher, dass Du **jede Quest beantwortest**. Manchmal erhalten Spieler **keine neuen Quests** und der Grund dafür ist, dass sie die letzte Quest, die sie von der PA erhalten haben, **nicht beantwortet** haben.

Des Weiteren gibt es Quests, die **bestimme Anforderungen** haben, welche erfüllt werden müssen.

Zum Beispiel:

1. Gespielte Zeit
2. Bargeld, welches dein Unternehmen potenziell verlieren könnte (50.000 USD).
3. Anforderungen an Führungskräfte (Level 15)

SimBoosts



Was sind Sim Boosts? Sim Boosts sind blaue Sterne, die durch tägliches Einloggen und Produzieren/Verkaufen verdient werden können. Alternativ können sie mit Echtgeld erworben werden. Sie werden verwendet, um Gegenstände im Spiel freizuschalten/zu beschleunigen/umzuschalten. Mit im Spiel verdientem Geld können keine Sim-Boosts gekauft werden.

Hier ist eine Liste aller Verwendungsmöglichkeiten für Sim Boosts.

Du kannst Sim Boosts dazu verwenden: (vorgeschlagene Reihenfolge)

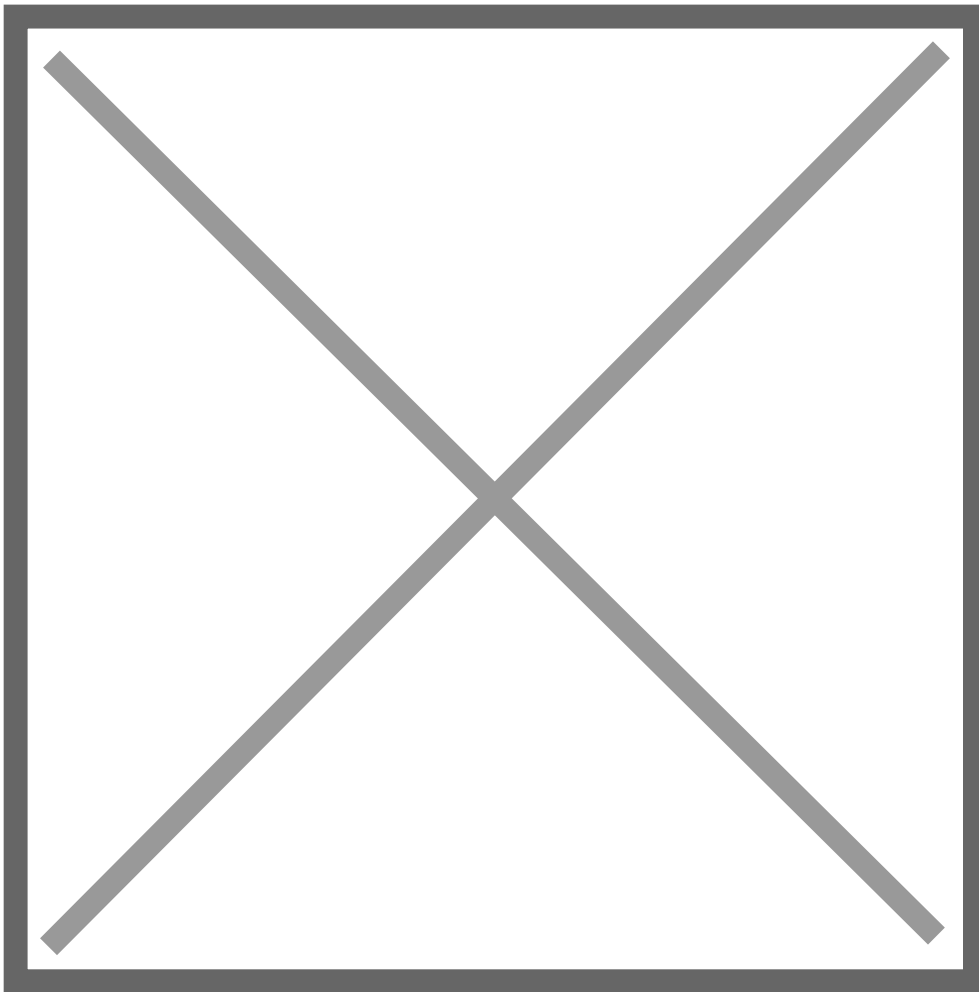
1. Vier (4) Gebäude-Slots freischalten (50, 100, 500, 500)
2. Verschiebe den Produktionsgeschwindigkeitsbonus zum Verkaufsgeschwindigkeitsbonus und umgekehrt (SimBoosts-Tab im HQ)
3. Führungskräfte-Slots freischalten (50, 100, 200, 400, 500)
4. Instandhaltung von Freizeitgebäuden: Park, See, Burg (40 pro Woche)

Andere Sim Boost-Verwendungen: (keine bestimmte Reihenfolge)

- Werbe für dein Unternehmen in der [Sim Companies Times](#)

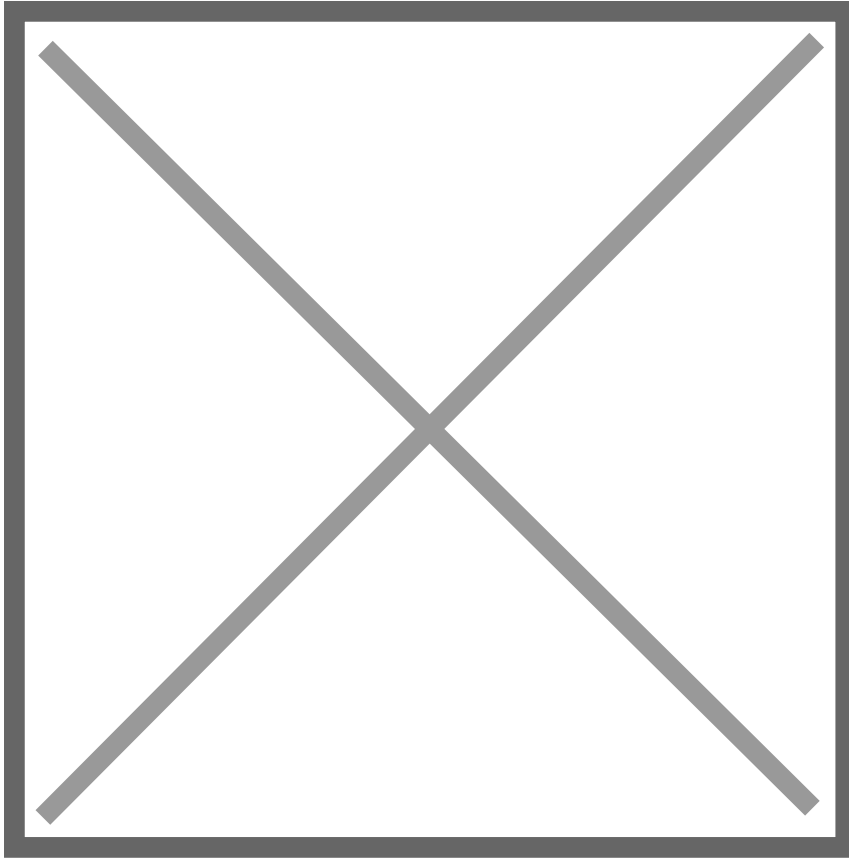
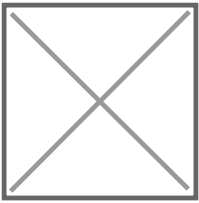
- Schneller Bau und Aufrüstung von Gebäuden, d.h. Du musst nicht warten, bis der Bau und die Aufrüstung abgeschlossen sind.
 - Ausbildung und Einstellung von Führungskräften im Eiltempo
 - Eintausch von Sim Boosts gegen Geld im Spiel - begrenzt auf 10.000 Dollar pro Tag
 - Schalte Schaufenster-Slots frei, in denen Du deine Zertifikate, Bestände und Errungenschaften präsentieren kannst
-

Vier (4) Gebäude-Slots freischalten (Sim Boost-Kosten: 50, 100, 500, 500)



Einsteiger-Boost

Wenn Du beginnst, wird die Produktion Deines Gebäudes verdoppelt, um Dir zu einem guten Start zu verhelfen. Mache dir dies zunutze und halte deine Gebäude so ausgelastet wie möglich. Es ist eine großartige Möglichkeit, kostengünstige Materialien zu produzieren.



Hinweis: Die im Bild angezeigte Zeit basiert auf dem Zeitpunkt der Aufnahme dieses Screenshots. Deine Zeit wird anders sein.

Mehr als einen Account erstellen um voranzukommen?

Du denkst über den Tellerrand hinaus, richtig? Neue Unternehmen erhalten erhebliche Starthilfen, damit das Spiel am Anfang Spaß macht, und leider versuchen einige Spieler, dies zu missbrauchen, um sich einen unfairen Vorteil gegenüber ehrlichen Spielern zu verschaffen.

Aus diesem Grund ist es strengstens verboten, mehr als einen Account zu haben.

Außerdem sind kleine Unternehmen hinsichtlich der Preise, zu denen sie Ressourcen verkaufen oder Verträge versenden können, stärker eingeschränkt.

Es gibt Überwachungsmechanismen. Es ist sehr einfach zu überprüfen, ob die Verträge oder Marktaufträge, die ein Unternehmen erhält, wesentlich günstiger sind als der Durchschnittspreis im

Spiel für die betreffenden Waren. Dasselbe gilt, wenn ein Unternehmen an andere Spieler zu wesentlich höheren Preisen als dem Durchschnittspreis verkauft.

Wenn Du diesen Ansatz versuchst, wirst Du erwischt.

Dieser Leitfaden sollte dich bis Level 10 begleiten.

Nimm dir die Zeit zum Lernen, lese die Leitfäden und lese sie dann noch einmal. Dieses Spiel ist komplex, erwarte nicht, dass Du alles auf einmal lernst. Ähnlich wie ein echtes Unternehmen braucht es Zeit, um zu wachsen. Die PA Quests werden dir am Anfang helfen und dich belohnen. Häufiges Nachschlagen in der Enzyklopädie wird dir helfen, die Zusammenhänge zwischen den Produkten zu verstehen.

Wenn Du deine Gebäude auf Level 2 oder darunter gehalten hast, kannst Du für den vollen Wert abreißen und etwas anderes ausprobieren, wenn Du möchtest. Aber irgendwann wirst Du dich für eine Branche entscheiden und dich spezialisieren wollen. Energie ist eine der einfachsten, Luft- und Raumfahrt ist die komplexeste. Dazwischen gibt es viele andere Wahlmöglichkeiten. Wähle einfach das aus, was interessant klingt und zu deinem Stil passt, und bleibe eine Weile dabei.

Wofür auch immer Du dich entscheidest, bleib dabei und optimiere die Abläufe. Du brauchst viel Geld, um zu experimentieren und andere Industrien erkunden zu können. Wenn Du ein Produzent bist, kannst Du versuchen, jemanden zu finden, der Deine Waren mit Hilfe von Verträgen abnimmt, so dass Du Marktgebühren sparst. Es ist auch gut, Stabilität zu haben.

Wenn Du ein Einzelhändler bist, suche Dir ebenfalls einen oder mehrere zuverlässige Lieferanten mit besseren Preisen als die Börse.

LEITFÄDEN

In der [Bibliothek](#) gibt es viele nützliche Leitfäden. Wenn Du an den Zeitungen vorbeiblätterst, findest Du viele Leitfäden. Es wird dringend empfohlen, diese Leitfäden zu lesen. Du wirst ein Verständnis für die Mechanik des Spiels gewinnen. Das [Forum](#) (überwiegend Englisch) ist auch eine großartige Informationsquelle.

Nach der Durchsicht dieses Leitfadens kannst Du dir einige der anderen in der Bibliothek aufgeführten Leitfäden ansehen:

[Häufig gestellte Fragen \(FAQ\)](#) - Ist eine Liste von Fragen und Antworten, die von neuen Spielern sehr häufig gestellt werden.

[Oberflächen-Tipps](#) - Wie man viele der Funktionen des Spiels nutzen kann. Navigationsleiste, Chat, Produktionswerte, Lager, Warenbörse, Hauptquartier (HQ), Gebäude, Notizen und Diagramme.

Leitfaden für Forschung - Behandelt, was Forschung und Qualität sind und wie man beides erreichen kann.

Leitfaden für Bauindustrie - Behandelt das Bauwesen und was für den Bau neuer Gebäude benötigt wird und wie der Abriss funktioniert.

Leitfaden für Einzelhandel und Nachfrage - Behandelt den Einzelhandelssektor und den Zusammenhang zwischen Qualität und Nachfrage bei Einzelhandelsgütern.

Leitfaden für Anleihen - Behandelt, was Anleihen sind und wie Du das für das Wachstum deines Unternehmens benötigte Kapital gewinnen kannst.

Leitfaden für Führungskräfte - Geht darauf ein, was Führungskräfte sind und wie sie deinem Unternehmen nützen.

Zeitplan - Dies ist eine Liste der Zeiten, zu denen die Funktionen des Spiels berechnet werden. Überprüfe die Liste auf deine Ortszeiten.

Links zu hilfreichen Artikeln aus der Sim Times:

Was jetzt? (Teil 1 und 2) - Ein Leitfaden für die Unternehmensplanung.

Was du im Bergbau tun und lassen solltest

Links zum Forum (Englisch):

Benutzung der Enzyklopädie (Produktion)

Persönliche Assistentin Quests (Deutsche Version)

Zertifikate

Gebäude

Einzelhandel und Nachfrage

Ergiebigkeit - Ein kurzer Rückblick

Aufschlüsselung der Errungenschaften

Level-Aufstieg

Sim Boosts - Leitfaden zur effizienten Nutzung

Aktualisierter Leitfaden für Errungenschaften

Meine Version der Errungenschafts-Jagd

Wenn Du Probleme hast, das Gewünschte zu finden, ist die Suchleiste ein nützliches Werkzeug. Du kannst nach Firmen (Spieler), Produkten, Gebäuden, Leitfäden und Sim Times-Artikeln suchen.

Wenn Du weitere Fragen hast, frage bitte im Spielthemen-Chat nach. Es kann sogar hilfreich sein, einfach eine Weile mitzulesen und zu sehen, wonach die Leute fragen. Es ist eine gute Möglichkeit, mehr über das Spiel zu erfahren. Hier gibt es rege Diskussionen über das Spiel.

Hinweis: Alle Artikel (und Forenbeiträge), die von Spielern geschrieben wurden, geben die Meinung (den Wortlaut) des jeweiligen Autors wieder und spiegeln nicht die Meinungen und Überzeugungen von Sim Companies oder den mit Sim Companies verbundenen Personen (Entwickler, Moderatoren, Redakteure) wider.

Revision #1

Created 24 July 2025 14:43:18 by The Center

Updated 24 July 2025 14:44:02 by The Center