

VARNING: TILL ÄGARE AV TV-APPARATER AV PROJEKTIONSTYP!

Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret och markeringar på bildskärmens fosforbeläggning. Undvik att spela ofta eller under en längre tid på TV-apparater av projektionstyp (med storbildsskärm).

EPILEPSIVARNING

LÄS DENNA VARNING INNAN DU ANVÄNDER
DETTA SPEL ELLER LÅTER DITT BARN
ANVÄNDA DET.

En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk bakgrund av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspelen.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, några ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER VID ANVÄNDNING

- Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från TV-skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en TV med liten skärm.
- Undvik att spela då du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

INNEHÅLL

ÖVNINGSÄVSNITT	81
STEG 1: STARTA OCH LADDA	81
STEG 2: VÄLJ ETT OMRÅDE ATT BYGGA PÅ	81
STEG 3: BYGGA VÄGAR	82
STEG 4: MÄRKA UT BAI ZONER	82
STEG 5: EL	84
STEG 6: GE STADEN LIV	84
STEG 8: SKYDDA DINA STÄDER	87
STEG 9: FINANSER	88
STEG 10: DATAKARTOR, TABELLER OCH KURVOR	89
STEG 11: DU KAN SKAPA OCH ÄVEN FÖRGÖRA	89
BORGMÄSTARJÖBBETS FÖRDELAR; EN KORT GUIDE	91
STARTMENYN	91
HUVUDLISTEN	96
NÖDSITUATION	103
INFORMATIONSLISTEN	105
ÖVERBLICKSPANEL	107
RÅDGIVARE, FÖRSLAGSSTÄLLARE OCH GRANNAR	108
STADSDEPARTEMENTEN	114
FINANS/BUDGETDEPARTEMENTET	114
LÄR KÄNNA DIN FINANSRÅDGIVARE	114
FINANSDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER	114
FINANSRÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR	119
TRANSPORTDEPARTEMENTET	120
LÄR KÄNNA DIN TRANSPORTRÅDGIVARE	120
TRANSPORTDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER	120
TRANSPORTRÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR	123

STADSPLANERINGSDEPARTEMENTET	124
LÄR KÄNNA DIN STADSPLANERARE	124
STADSPLANERINGSDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER	124
STADSPLANERARENS FRÅGOR & SVAR	128
MILJÖDEPARTEMENTET	129
LÄR KÄNNA DIN MILJÖRÅDGIVARE	129
MILJÖDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER	130
MILJÖRÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR	132
SÄKERHETSDEPARTEMENTET	133
LÄR KÄNNA DIN SÄKERHETSÅDGIVARE	133
SÄKERHETSDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER	134
SÄKERHETSÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR	138
SJUKVÅRD, SKOLA, OCH TRIVSELDEPARTEMENTET	139
LÄR KÄNNA DIN SST-RÅDGIVARE	139
SST-DEPARTEMENTETS GRUNDREGLER	139
SST-RÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR	141
LÄR KÄNNA DIN KRAFTVERKSÅDGIVARE	142
KRAFTVERKSDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER	142
KRAFTVERKSÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR	147
MEDVERKANDE	149
EA EUROPA	150
TEKNISK SUPPORT	151
ANMÄRKNING	151

VÄLKOMMEN!



Hej och välkommen till *SimCity 3000™*! Jag vill gratulera dig till framgången i borgmästarvalet i en av de finaste Simstäderna i hela Simland. Jag är säker på att du är ivrig att få sätta igång med att bygga upp din stad, men det finns några saker du bör veta innan du kastar dig in i ditt arbete.

Som borgmästare har du två uppgifter. Det är du som ska bygga upp en stad som gör verklighet av dina drömmar, men du måste även se till att dina Simmar trivs. "Vad är en Sim?", frågar du dig. Folket som bor i alla de små städerna över hela Simland är Simmar, och du är deras nya borgmästare. Men du är så mycket mer än bara borgmästare. Du styr deras öden. Visst, de klarar av en del saker själva också, men det är du som måste se till att de har någonstans där de kan bo, uppfostra sina barn, arbeta, söka lyckan och allt annat som de har rätt att kunna göra. Kom ihåg att om du inte ger dina Simmar det de vill ha, så finns det alltid någon annan borgmästare som är villig att göra det, och Simmar är inte sena att flytta till bättre betesmarker.

Det finns många olika typer av städer som Simmarna är villiga att bo i. Vissa Simmar vill kanske bo i en metropol, andra kanske hellre väljer ett mer lantligt samhälle med små vårdshus, eller också kanske ett industrisamhälle är mer i deras smak. Eftersom det är du som är borgmästare, kan du bygga precis vad du vill, och du kan räkna med att det alltid finns några Simmar där ute som kommer att flytta in. Om du vill kan du till och med börja bygga upp en liten ö mitt ute i ingenstans, och om du sköter dina kort rätt, så kommer hundratals Simmar att flytta dit.

Med hjälp av den här guiden och dina rådgivare, är jag säker på att du kommer att bli en utmärkt borgmästare. Kom ihåg att det finns miljarder Simmar där ute, som alla letar efter sitt eget lilla paradis, och det är du, din lyckans ost, som har fått möjligheten att ge dem det.

ÖVNINGSAVSNITT

Det här övningsavsnittet leder dig igenom de första stadierna när du skall bygga en ny stad. Du kan bygga flera olika typer av städer i *SimCity 3000*, och det finns lika många olika sätt att börja; det här övningsavsnittet ger dig ett exempel.

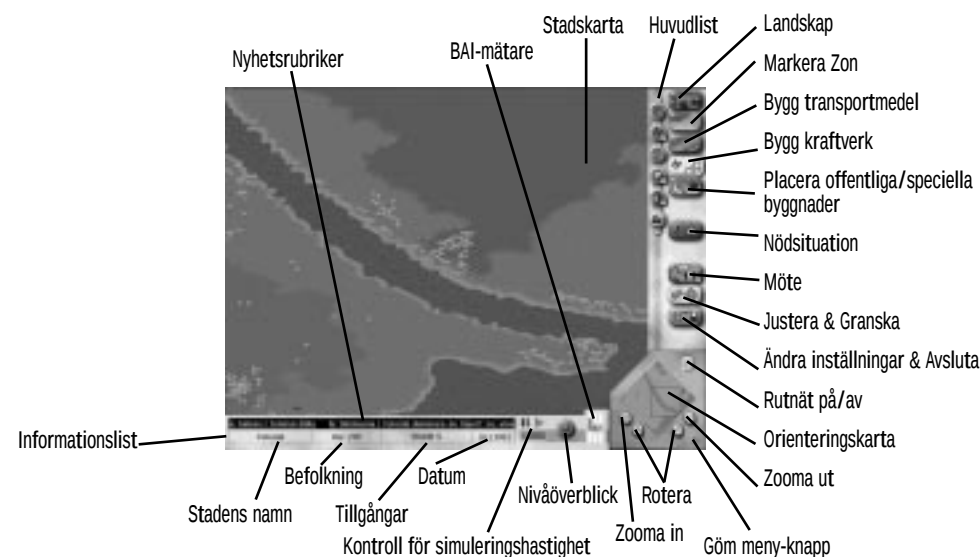
STEG 1: STARTA OCH LADDA

Det här hjälpavsnittet kräver att du laddar en sparad stad.

1. Det första du måste göra är att starta *SimCity 3000*. Information om hur du gör detta, hittar du i det medföljande referenshäftet.
2. När öppningsmenyn kommer fram, väljer du Ladda stad, och öppnar sedan staden TUTORIAL

Varje gång du startar en ny stad eller laddar en stad, är simuleringen inställd på PAUS. Behåll den inställningen så att du kan kunna bygga i lugn och ro, utan att inflyttande Simmar börjar ställa krav, innan du är beredd på det.

STEG 2: VÄLJ ETT OMRÅDE ATT BYGGA PÅ



Ja, här är det! Det är här allting händer. På den högra sidan hittar du alla verktyg du behöver för att bygga de städer du drömmer om. Den delen av skärmen kallas för Huvudlisten. Längst ner på skärmen hittar du lätt all information du behöver för att kunna se att stadens kuggar snurrar på som de skall. Den delen kallas Informationslisten.

Det första du måste göra är att hitta en stor öppen yta där vi kan bygga din framtida metropol—ju större område, desto bättre.

- För att förflytta dig runt på stadskartan, håller du in höger musknapp och för musen åt det håll du vill förflytta dig....
- ...eller också centrerar du bilden på markörens position. För att göra det klickar du med vänster musknapp.



När du startar en ny stad är zoomnivån inställd på den mest avlägsna nivån. Zooma in en nivå med hjälp av knappen ZOOMA IN på överblickspanelen.

STEG 3: BYGGA VÄGAR

Transportmedel är livsviktigt om du skall få din stad att växa. Börja med att bygga några vägar.

1. Markera knappen VÄG som du hittar under menyn BYGG TRANSPORTMEDEL.



2. Flytta markören till kartbilden.

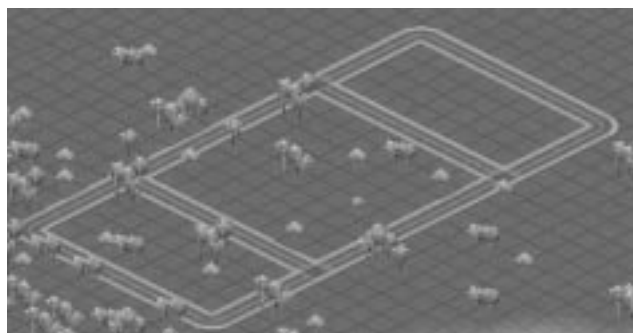
Som du märker ändrar markören utseende när du för den över kartbilden, och visar vilket verktyg du har markerat. I det här fallet betyder markören att du har valt ett transportverktyg, närmare bestämt vägar.

3. Klicka och dra musen för att placera ut din första väg. Bygg en sträcka som är tio rutor lång.

Linjen du har ritat visar var vägen som du tänker bygga kommer att placeras; den kallas Skuggbild. När du släpper musknappen, förvandlas skuggbilden till väg. Om det inte går att bygga där du har ritat ut en skuggbild, blir den röd för att visa att du måste välja en annan plats.

Om du börjar placera ut ett objekt och ångrar dig, kan du avbryta utplaceringen genom att se till att SHIFT är nedtryckt innan du släpper upp musknappen.

4. Bygg en serie raka vägar längs rutnätet, så att du får en ruta som är 10 gånger 10 rutor.
5. Fortsätt att rita ut vägar tills kartan ser ut som på denna bild.



STEG 4: MÄRKA UT BAI ZONER

Det finns tre typer av zoner som Simmarna behöver för att få en fungerande stad. De är Bostäder, Affärer och Industrier. Bostadszonerna är de områden där dina Simmar bor. Affärer och kontor hittar du i affärszonerna. Fabriker, industrier och lagerlokaler ligger i industrizonerna. Simmar behöver stora ytor att bo på, så vårt 10x10 område skall vi zonmärka för bostäder.

1. Klicka på knappen ZONMÄRK på huvudlisten. Du får nu upp en meny med olika ikoner. Klicka och håll in musknappen på knappen BOSTÄDER.



Bostadsikonen innehåller en undermeny. Det alternativ som är aktiverat, markeras med en bock. Under bostadsknappen är grundinställningen Glest bostadsområde. När du väljer en annan zontäthet, kommer detta alternativ att vara markerat nästa gång du öppnar undermenyn.

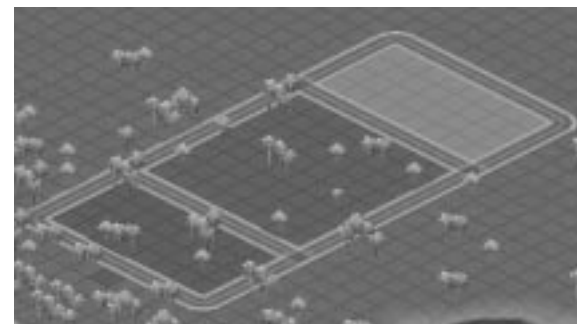
Bostadszoner kan anläggas i 3 olika täthetsgrader: Gles, Normal och Tät. Detta gör det möjligt för dig att kontrollera vad Simmarna kan bygga.

2. Flytta markören så att du markerar Normalt bostadsområde, och släpp upp musknappen.
3. Flytta markören till stadskartan och klicka på ett av hörnen i det inhägnade 8x8 området, men släpp inte upp musknappen ännu.
4. Dra ut en skuggbild som täcker alla rutor inom det inhägnade 8x8 området.
5. Släpp musknappen. Skuggbilden förvandlas nu till ett normalbebyggt bostadsområde.

Det gör inget om du inte fyller upp hela området på en gång. Du kan zonmärka upp en ruta i taget om du behöver. Se bara till så att du fyller upp hela området. I var och en av de två återstående rektanglarna, skall vi ge Simmarna någonstans att arbeta och handla.

6. Markera Glest affärsområde i Zonmärkningsmenyn och fyll ett av de inhägnade områdena bredvid ditt bostadsområde.
7. Markera Normalt industriområde i zonmärkningsmenyn och fyll det sista inhägnade området.

Du bör nu ha en bild som ser ut så här:



När du bygger en stad kommer du att upptäcka att du behöver tillräckligt med bostadsområden för att täcka det sammanlagda behovet hos arbetarna inom både affärs-, och industrisektorn. Bli inte förvånad om din stad till största delen består av bostadsområden.

STEG 5: EL

Simmar behöver el, men vill normalt inte bo i närheten av kraftverk. Ju längre bort från dina bostadsområden du kan placera dina kraftverk, desto bättre. Men i detta övningsavsnitt, väljer du ett område i närheten av dina zonmärkta områden.

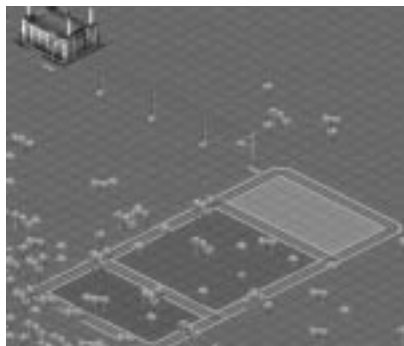
1. När du har valt ett område, klickar du på knappen KRAFTVERK, som du hittar i menyn under knappen BYGG KRAFTVERK.

Du får nu upp ett fönster med ett antal olika kraftverkstyper. Eftersom vi startar år 1950, har vi inte så många att välja bland.

2. Markera kolkraftverket och klicka på boken för att stänga fönstret. Sedan flyttar du markören till det område på stadskartan där du vill placera ut ditt kraftverk.

Lägg märke till att kraftverkets skuggbild är 4x4 rutor.

3. Placera ut kolkraftverket genom att klicka med vänster musknapp. Nu måste du dra kraftledning från kraftverket till dina zoner.
4. Markera KRAFTLEDNINGAR i menyn under knappen BYGG KRAFTVERK. Du placerar ut kraftledningar på samma sätt som du gör med vägar; klicka och dra ut en skuggbild i en rät linje.
5. Dra en ledning som knyter ihop kraftverket med minst en ruta på dina zoner.



Mer information om vilka elbehov dina Simmar har, hittar du i avsnittet: Kraftverksdepartementet.

STEG 6: GE STADEN LIV

Är du redo att se din stad komma till liv? Det är dags att skörda de första frukterna av dina vedermödor.

1. Flytta simuleringshastigheten från paus till full hastighet, genom att klicka längst till höger på hastighetsmarkören i Kontrollen för simuleringshastigheten, på informationslisten. Klicka sedan på pilen SPELA för att starta simuleringen.



Låt det gå ett par månader. Simmarna börjar nu flytta in i sina nya hem och arbetsplatser börjar dyka upp. De olika typer av byggnader som byggs, reflekterar både zonens befolkningstäthet och markvärde. Mer information om kopplingen mellan zoner och markvärdet, hittar du i avsnittet Stadsplaneringsdepartementet. Du kan se hur tiden går genom att titta på datumet bredvid kontrollen för simuleringshastigheten.

2. Titta på BAI-mätaren på informationslisten. Detta verktyg ger dig feedback om vilka zontyper det är behov av i din stad. När mätaren, eller stapeln, för en viss zontyp går upp, betyder det att Simmarna behöver mer av den zontypen. Om mätaren går ner, finns det ett överskott av den zontypen. Ibland händer det att BAI-mätaren går upp, trots att du har mycket av den zontypen. Mer information om detta hittar du i avsnittet: Stadsplaneringsdepartementet.

3. Pausa spelet igen genom att klicka på knappen PAUSA SIMULERING på Kontrollen för simuleringshastighet; det är dags att ge din stad lite fler tillskott.



STEG 7: VATTEN OCH AVFALL

Det finns två andra typer av hjälpmedel som är nödvändiga i dina Simmars liv: Vatten och hantering av avfall (sopor).

Vatten

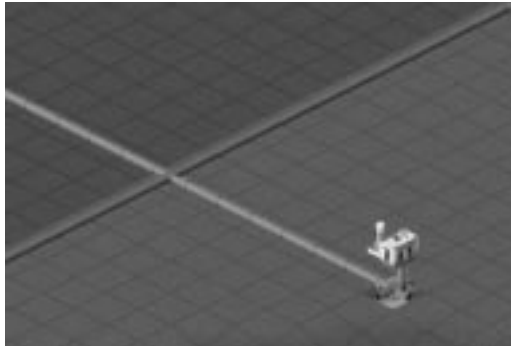
1. Klicka på knappen MÖTE, på huvudlisten. Det är hit du går för att träffa en Rådgivare eller Förslagsställare.
2. Välj kraftverksrådgivaren och gå till GENOMGÅNGAR i menyn som öppnas. Genomgångar innehåller referensdokument utgivna av Simland.
3. Läs igenom genomgången "Förse dina Simmar med vatten."
4. När du är färdig, stänger du rådgivarfönstret och väljer VATTENBYGGNADER i menyn under knappen BYGG KRAFTVERK. Du får då upp ett fönster med de olika vattenbyggnader som finns tillgängliga.
5. Markera vattenpumpen i listan över tillgängliga byggnader.
6. Flytta markören till en plats på stadskartan i närheten av dina zoner, och placera ut vattenpumpen genom att klicka med musknappen. Vattenpumpar måste ligga i närheten av en färskvattenkälla om de skall fungera. Om den plats du har valt inte ligger inom två rutor ifrån färskt vatten, kommer pumpen inte att kunna pumpa upp något vatten. Den enklaste lösningen på detta är att placera ut en sjö.
7. Vattenpumpar behöver el. Markera knappen KRAFTLEDNINGAR i menyn under knappen BYGG KRAFTVERK.
8. Drag en kraftledning som knyter samman den närmaste strömförsörjda zonen eller kraftverket med vattenpumpen.

Vattenpumpen pumpar och lagrar vatten åt de törstiga Simmarna, men vattnet måste nå dem först. Du måste koppla ihop vattenpumpen och zonerna med hjälp av vattenrör på samma sätt som du försåg pumpen med el.



9. Markera knappen VATTENRÖR i menyn under knappen BYGG KRAFTVERK på huvudlisten.

Du tittar nu på en bild av din stad under marken. Den här nivån visar hur dina vattenrör är lagda, och vilka byggnader som förser systemet med vatten. För tillfället kan du bara se en enda byggnad, den underjordiska bilden av din vattenpump.-



10. Klicka och dra ut ett vattenrör som kopplar ihop vattenpumpen och dina zoner. Alla rutor inom sju rutor från någon del av ett vattenrör får vatten, så länge det flyter vatten genom rören.
11. Starta simuleringen genom att klicka på den fjärde boken och sedan på pilen SPELA i KONTROLLEN FÖR SIMULERINGSKRAFTIGHET på informationslisten. Låt det gå ett tag så ser du hur vattnet börjar sprida sig från rören, ut till zonerna. Bevattnade områden blir blåfärgade i den underjordiska överblicken för vattenrör.
12. Återgå nu till den vanliga överblicken, ovan jord, genom att använda överblicksfönstret för olika stadsnivåer.
13. Klicka på knappen NIVÅÖVERBLICK på informationslisten.
14. Klicka på knappen GRUNDNIVÅ i överblicksfönstret för olika stadsnivåer, och klicka sedan på boken.

Skräp

I takt med att Simmarna flyttar in och börjar leva sina dagliga liv, börjar nyhetsrubriker att åka förbi på skärmen så att du kan följa med i vad som händer i staden. Simmarna kommer inte att börja klaga på sophanteringens än på ett tag, men tro mig när jag säger, "Ta itu med skräpet i tid!"

1. Klicka på knappen MÖTE och välj sedan Miljörådgivaren.
2. Läs genomgången, "Ta hand om sopor", och stäng sedan rådgivarfönstret.
3. Sätt simuleringen i pausläge, så att du kan jobba lite medan Simmarna "sover."

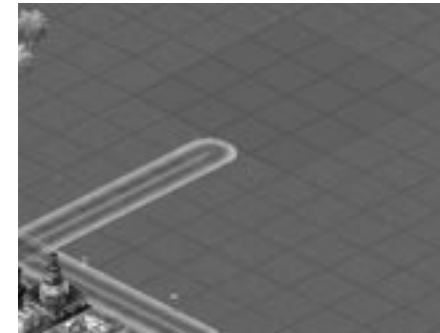
Det är dags att ta itu med avfallshanteringen. För att göra det måste du zonmarkera upp ett område för en soptipp. Normalt sett bör du försöka hålla soptippar så långt bort från stadskärnan som möjligt, men i det här övningsavsnittet kan du placera den relativt nära.

4. Leta reda på ett område i närheten av dina zoner och välj SOPTIPP i menyn under knappen ZONMÄRK.

En soptipp är en zon, så du kan placera ut den på samma sätt som du gjorde med bostads-, affärs-, och industrizonerna.



5. Zonmärk en soptipp som är 4x4 rutor.



Du behöver inte bry dig om att förse soptippen med el, men du måste se till att det finns en väg dit som sopbilarna kan åka på.

6. Bygg en väg från zonerna till soptippen.
7. Starta simuleringen igen.
8. Zooma in genom att använda knappen ZOOMA IN på överblickspanelen och se hur sopbilarna börjar frakta skräpet till tippen.

Med tiden kommer soptippen att bli sliten. Det är bara ett av de många visuella tecken du kommer att stöta på. Se alltid till att hålla ett öga på staden och kontrollera att allt står rätt till.

STEG 8: SKYDDA DINA STÄDER

Säkerheten är mycket viktig i din stad. Hur tror du att dina Simmar skall kunna sova på natten om det inte finns tillräckligt med poliser och brandmän? Du måste placera ut en polisstation och en brandstation för att tillfredsställa dina Simmars behov av säkerhet.

1. Klicka på knappen PLACERA OFFENTLIGA / SPECIELLA BYGGNADER. I denna meny hittar du knappar för POLIS och BRANDSTATION.



Undermenyn till POLIS-knappen innehåller POLISSTATION. BRANDSTATIONEN har en egen knapp bredvid POLIS.

2. Placera en av varje längs vägen till din soptipp. Om du placerar byggnaderna mer än två rutor från det zonmärkta området (som har ström), måste du även dra kraftledningar till dem från en strömförsörjd byggnad eller zon.
3. Klicka på knappen FRÅGA i menyn under knappen JUSTERA & GRANSKA.



Om du klickar på något i din stad med det här verktyget, får du information om detta föremål.

4. Klicka på polis-, och brandstationen. Om de inte har ström måste du dra kraftledningar till dem (se till att simuleringen är i pausläge).
5. När du är klar med frågefönstret, stänger du det genom att klicka på boken i det nedre, högra hörnet.

Som ihåg att en enda polisstation och en enda brandstation kommer bara att räcka så länge du inte låter staden växa sig större än den är nu. Mer information om hur du sköter säkerheten i staden, hittar du i avsnittet: Säkerhetsdepartementet.

STEG 9: FINANSER

Praktiskt taget allt du bygger är förknippat med en årlig underhållskostnad. Valutan i Simland kallas SIMDALER.

1. Öppna budgetfönstret genom att klicka på knappen BUDGET i menyn under knappen JUSTERA & GRANSKA.

Här kan du hålla koll på, och styra, dina utgifter in i minsta detalj.

2. Titta på raden med texten Polisbudget.

Du kan justera varje budget genom att flytta markören på linjalen framför de olika avdelningarna. Varje linjal har en markering. Den visar hur mycket den ansvarige rådgivaren anser att du bör tilldela den avdelningen.

3. Låt polisens och brandkårens budget vara på den nivå som säkerhetsrådgivaren ber om.

Längst ner i fönstret ser du om du beräknas gå med vinst eller förlust under året. Om det ser ut som om du kommer att gå med förlust, kan du prova att höja skatterna.

4. Klicka på knappen INTÄKTER längst upp i budgetfönstret.

5. Justera skattesatsen för löntagare, företag eller industrier genom att klicka på upp-, eller nerpilarna på respektive rad för att öka eller minska skattesatsen.



Kom bara ihåg, att när du höjer skatterna blir Simmarna sura och kan flytta till någon annan stad.

6. Titta igenom dina intäkter och utgifter.

7. Stäng budgetfönstret genom att klicka på bocken i det nedre, högra hörnet.



STEG 10: DATAKARTOR, TABELLER OCH KURVOR



Dina rådgivare ställer i ordning olika typer av datakartor, tabeller och kurvor åt dig. De ger dig möjlighet att få en överblick på vad som händer i staden och ger dig historiska data om vissa aspekter i stadens tillväxt.

1. Klicka på knappen TITTA PÅ INFORMATION i menyn under knappen JUSTERA & GRANSKA på huvudlisten. Välj sedan från en lista över kartor, tabeller och kurvor för att få en överblick av din stad i dagsläget.
2. När du har tittat klart på statistiken över staden, stänger du alla öppna fönster genom att klicka på kryssset i det övre, högra hörnet.



Datakartor

STEG 11: DU KAN SKAPA OCH ÄVEN FÖRGÖRA

Katastrofer inträffar ständigt i den verkliga världen och Simstäder är inget undantag. Innan du släpper lös något i din stad, sparar du spelet.

1. Klicka på knappen SPARA SOM i menyn under knappen ÄNDRA INSTÄLLNINGAR & AVSLUTA; detta öppnar fönstret där du sparar staden.
2. Ge filen vilket namn som helst, utom Tutorial.
3. Du kan ändra platsen där du sparar din stad, men låt denna stad hamna i den förvalda katalogen.
4. Klicka på bocken för att spara staden.
5. Tryck på knappen STARTA KATASTROF i menyn under knappen NÖDSITUATION på huvudlisten, och välj sedan ELDSVÅDA.



Tillbaka i spelet? Bra. Det är dags att förstöra det du har skapat.



Snart bryter en brand ut i din stad. Stadskartan kommer automatiskt att centreras på området som brinner. Denna funktion kallas GÅ TILL KATASTROFOMRÅDE (du kan stänga av den i fönstret Inställningar).

Under en katastrof går simuleringen mycket långsamt så att du skall kunna hantera den. Kontrollen för simuleringshastighet sätts ur funktion tills katastrofen är över. När katastrofen väl är över, återgår simuleringen till den hastighet den hade innan katastrofen.

Du måste skynda dig och skicka några brandbilar till eldsvådan innan den förvandlar hela din stad till aska.

6. Klicka på knappen SKICKA UT BRANDBILAR i menyn under knappen NÖDSITUATION.



Du skulle kunna skicka ut poliser för att ta hand om problemet, men de är inte på långa vägar så effektiva som dina brandmän. Orsaken till att du har några brandmän att skicka ut, är att du byggde en brandstation. Om du varken har poliser eller brandmän, samlar dina Simmar ihop en frivillig brandkår som du kan skicka ut.

7. Klicka på en ruta i närheten av elden.



Du skickar nu ut en av dina två brandkårsenheter, en av dem kommer från brandstationen och den andra är den frivilliga brandkåren. Varje extra brandstation ger dig en extra enhet att skicka ut.

Om du låter brandbilen stå tillräckligt länge vid en eldsvåda, kommer dina brandmän att släcka den.

8. Klicka på en annan ruta nära en eldhärd så skickar du ut din andra brandkårsenhet.
9. Om du klickar på ännu en ruta, dirigerar du om den första enheten till denna plats.
10. Fortsätt att dirigera dina enheter runt elden tills den är släckt.
11. När du har släckt alla bränder, eller staden har brunnit ner till grunden, klickar du på knappen LADDA STAD i menyn under knappen ÄNDRA INSTÄLLNINGAR & AVSLUTA.
12. Du blir nu tillfrågad om du vill spara din nuvarande stad. Välj Nej och välj sedan din sparade stad när laddningsskärmen kommer fram. Så där! Staden är så gott som ny igen!



Medan du fortsätter att undersöka vad du kan skapa som borgmästare i SimCity, kommer Simmarna att fortsätta ställa krav på fler och fler saker (håll ett öga på nyhetsrubrikerna!), och det är upp till dig om du vill förverkliga deras, och dina egna, drömmar. Fortsätt gärna att bygga på den här staden, eller starta en helt ny. Valet är ditt!

BORGMÄSTARJOBETS FÖRDELAR; EN KORT GUIDE

Den här delen ger dig en genomgång av varje verktyg, knapp och meny du kan hitta i *SimCity 3000*.

STARTMENYN

Det här är den första menyn du ser när du startar *SimCity 3000*. Dina alternativ i den här menyn är STARTA NY STAD, LADDA STAD, NYBÖRJARSTAD, VERKLIGA STÄDER, INSTÄLLNINGAR, och AVSLUTA. Vart och ett av dessa alternativ beskrivs här nedan.



Starta ny stad

När du väljer att STARTA NY STAD, blir det första steget att bestämma dina ALTERNATIV FÖR NY STAD.

- **Stadens namn** – Vadhelst du kan tänka dig, upp till maximalt 50 tecken.
- **Borgmästarens namn** – Vad dina Simmar skall kalla dig. Välj ett namn som inte är längre än 50 tecken. Efternamn fungerar bäst eftersom Simmarna kommer att tilltala dig som "Borgmästare 'BORGMÄSTARENS NAMN'".
- **Svårighetsgrad** – Välj ett lätt spel, eller ett svårt spel, eller något mitt emellan. Lätt svårighetsgrad ger dig mer pengar att starta med.
- **Startdatum** – Det år din stad grundas.
- **Stadens storlek** – Antalet rutor i din stad. (Långsammare datorer får bättre spelprestanda med mindre städer).



När du är klar med stadsalternativen, klickar du på boken så skapas stadens terräng.

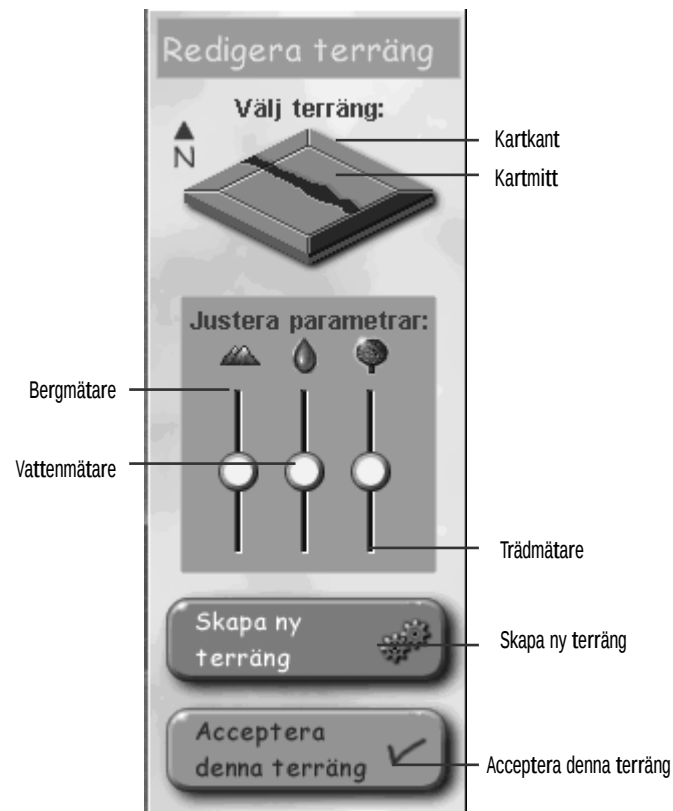
- Markera ACCEPTERA DENNA TERRÄNG längst ner på terrängverktyget för att börja bygga din stad på den terräng du ser i fönstret med stadskartan.

Eller...

- Klicka på SKAPA NY TERRÄNG för att skapa en ny slumpmässig terräng baserad på samma landskapsprofil.

Eller...

- Välj att redigera terrängen efter eget tycke och smak, genom att använda verktygen i terrängverktygslisten på det sätt som beskrivs nedan:



- **Kartkant** – Klicka på någon av de fyra kantlinjerna för att växla mellan kustlinje och landgräns till grannstad.
- **Kartmitt** – Klicka på kartans mitt för att växla mellan land, flod, sjö och berg.
- **Bergmätare** – Höj eller sänk denna mätare för att öka eller minska mängden av bergsområden i din terräng.
- **Vattenmätare** – Höj eller sänk denna mätare för att öka eller minska mängden av vattendrag i din terräng.
- **Trädmätare** – Höj eller sänk denna mätare för att öka eller minska mängden av träd i din terräng.
- **Skapa ny terräng** – När du har gjort några förändringar med terrängverktygen, måste du trycka på denna knapp för att ändringarna skall ske på den verkliga kartan.
- **Acceptera denna terräng** – Grundar din nya stad med den terräng som visas på kartbilden.

Nybörjarstad

Under årens lopp, har olika "standardritningar" eller mallar, använts av borgmästare över hela världen. Du har tillgång till dessa mallar i form av STADSMALLAR. Dessa mallar är färdiga att börja användas, och baserar sig på teorier om stadsplanering genom århundraden. Alla stadens grundläggande behov är redan tillgodosedda, det är bara att starta simuleringen och se hur byggandet tar fart. Vad som sedan händer med dessa stadsmallar är helt upp till dig.



- Markera den Stadsmall du vill använda och klicka på boken.
- Nästa steg är att bestämma dina ALTERNATIV FÖR NY STAD, välja Borgmästarens namn, Stadens namn, och Svårighetsgrad.
- Du hittar mer information om dessa stadsmallar i din stadsplanerarens genomgångar.

Ladda stad

Knappen Ladda stad, ger dig möjligheten att ladda sparade städer från både *SimCity 3000* och *SimCity 2000*.



- Markera den stad du vill fortsätta spela med och klicka på boken. Svårare är det inte!

Verklig stadsterräng

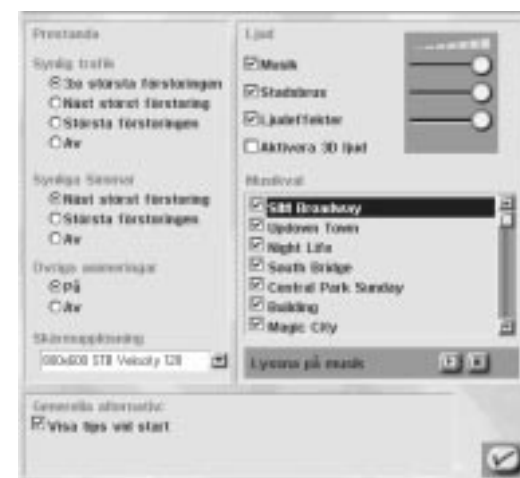
SimCity 3000 innehåller flera terränger som är baserade på geografiska data från verkliga städer från hela världen.

- Markera den terräng du vill bygga på och klicka på boken för att fortsätta till fönstret med ALTERNATIV FÖR NY STAD som beskrivs ovan.



Inställningar

Alla har olika sätt att styra sin stad. Om du justerar Spelinställningarna så att de passar just dig, kommer du att bli en gladare borgmästare..



Prestanda

Dessa inställningar ger dig möjlighet att finjustera spelet så att det passar din dators prestanda. Om du sätter några av dessa i läget AV, kommer *SimCity 3000* att gå snabbare.

- **Synlig trafik** – Här bestämmer du vid vilken förstöringsnivå du kan se trafiken. Ställ bara in den högsta nivån om din dator uppfyller de rekommenderade kraven (mer information om detta hittar du i referenshäftet).
- **Synliga Simmar** – Här bestämmer du vid vilken förstöringsnivå du kan se dina Simmar när de är ute och går.
- **Övriga animeringar** – Detta alternativ inkluderar animerade byggnader och grafiska effekter som inte är nödvändiga i spelet.
- **Skärmupplösning** – Detta alternativ ger dig möjlighet att ställa in upplösningen i spelfönstret. Ju mindre fönster, desto snabbare går spelet. Du kan inte ändra upplösningen utan att starta om *SimCity 3000*.

Generella alternativ

Ger dig möjlighet att slå på eller av starttipsen i *SimCity 3000*.

Ljud

Rutorna vid dessa alternativ slår PÅ eller AV dem, och skjutreglagen höjer eller sänker volymen.

- **Musik** – Kontrollera volymen eller slå på eller av de musikstycken som spelas i slumpvis ordning under spelet.
- **Bakgrundsljud** – Det här är ljuden som du hör om du zoomar in tillräckligt nära staden.
- **Ljudeffekter** – De här ljuden hör du när du gör olika saker i spelet.
- **Aktivera 3D-ljud** – Detta alternativ är endast aktiverat om spelet har hittat den nödvändiga maskinvaran.

Musikval

Markera ett musikstycke och förhandsgranska det genom att klicka på PLAY-knappen under listan med låtar. Bocka för de låtar du vill höra under spelet. De som inte bockas för, kommer inte att vara med bland de utlottade låtarna.

Avsluta

Precis vad det låter som, den här knappen avslutar spelet.

HUVUDLISTEN

Huvudlisten består av knappar som kan innehålla upp till två nivåer av verktyg. Om du klickar på en knapp på huvudlisten visas de verktyg som knappens meny har att erbjuda.

	Landskap	Vissa av dessa knappar har även undermenyer. För att aktivera undermenyn, klickar du på och håller in musknappen. Det aktiva verktyget i undermenyn är markerat med en bock.
	Markera Zon	För att hjälpa dig att placera de olika objekten i SimCity så exakt som möjligt, har allting du kan placera ut en skuggbild.
	Bygg transportmedel	Skuggbilden är förhandsgranskning av hur objektet du tänker placera kommer att se ut. I de flesta fall är skuggbilden blå, vilket innebär att du kan placera ut föremålet eller byggnaden. Om skuggbilden är röd, kan du inte placera ut föremålet eller byggnaden.
	Bygg kraftverk	Alla föremål i SimCity placeras ut genom att klicka med musknappen. Föremål som transportsystem, rör, ledningar och zoner kan även placeras ut genom att du klickar och drar markören över ett område, och sedan släpper upp musknappen.
	Iacera offentliga / speciella byggnader	
	Nödsituation	
	Möte	
	Justera & Granska	
	Ändra inställningar & Avsluta	

Byggkostnaden visas hela tiden när du placerar ut ett föremål. Kostnaden dras från dina tillgångar när du släpper upp musknappen.

Du kan avbryta en utplacering genom att hålla ner **SHIFT** innan du släpper upp musknappen.



Landskap

Hit vänder du dig för allt som har med landskapsarkitektur att göra. När det gäller saker som Träd eller Sjöar, placerar du ut dessa genom att klicka, eller klicka och dra, på stadskartan. Terrängverktyg placerar inte ut något på kartan när de används. Istället höjer, sänker eller jämnar de ut nivåskillnader varje gång du klickar, eller klickar och drar med musen.



Plantera Träd: Klicka, eller klicka och dra på en obebyggd ruta med detta verktyg för att plantera ut träd. Ju fler gånger du klickar, eller klickar och drar, desto tätare skog planteras på de obebyggda rutorna. Vilken typ av träd som planteras, beror på höjden över havet.



Skapa sjöar: Klicka, eller klicka och dra med detta verktyg för att placera en sjö på obebyggda rutor.



Sänk terräng: Om du klickar på en ruta med detta verktyg, sänks marknivån ett steg. När marken sänks kommer marknivån på närliggande rutor också att förändras. Var försiktig, det här är ett enkelt sätt att sänka en hel stad om du inte passar dig! Du kan inte sänka terrängen om detta påverkar redan existerande byggnader.



Höj terräng: Om du klickar på en ruta med detta verktyg, höjs marknivån med ett steg. De intilliggande rutorna kan också höjas, vilket förstör eventuella byggnader på dessa rutor. Det är lätt att förstöra en hel stad om du inte ser upp! Du kan inte höja terrängen om detta påverkar redan existerande byggnader.



Utgjämna terräng: Använd detta verktyg till att skapa områden av jämn terräng att bygga på. Klicka på en terrängruta och drag sedan musen med musknappen nere. Det markerade området kommer att jämnas ut till samma nivå som den först markerade rutan.



Riv: Gör precis vad det står; om du klickar på ett Simtillverkat föremål (även träd) med det här verktyget, förstörs det eller försvinner. Klicka och dra över ett område för att förstöra alla föremål inom hela detta område.



Markera zon

Den här knappmenyn innehåller alla verktyg för zonmärkning. Zonmärkning innebär att du avdelar ett område till en viss typ av bebyggelse, och Simmarna kommer sedan att se till att rätt typ av byggnader utvecklas på det området. Alla typer av zoner placeras ut genom att klicka och hålla ner musknappen och sedan flytta musen för att forma den önskade zonen. Du kan placera ut en ensam zonruta genom att enkelklicka med musknappen. Om du markerar ett område som bostadsområde kommer det bara att byggas bostäder där.

Vad som faktiskt byggs i de olika zontyperna, Bostäder, Affärer, Industrier, Flygplatser och Hamnar är helt upp till Simmarna. Du bestämmer bara vilken typ av byggnader som får byggas, och hur tät bebyggelsen får vara. Kom ihåg att även om du har zonmärkt ett område för en viss täthet, är det inte säkert att den kommer att utvecklas till fullo förrän behovet är tillräckligt stort.



BOSTÄDER: Här bestämmer du hur tät bebyggelsen får vara i de bostadsområden du tänker zonmarkera upp.

De olika täthetsalternativen är:

- **Glest** – Innebär: enfamiljshus.
- **Normalt** – Innebär: små hyreshus.
- **Tätt** – Innebär: större hyreshus.



AFFÄRER: Här bestämmer du hur tät bebyggelsen får vara i de affärsområden du tänker zonmarkera upp.

De olika täthetsalternativen är:

- **Glest** – Innebär: kvartersbutiker, bensinmackar.
- **Normalt** – Innebär: medelstora kontorslokaler och butiker.
- **Tätt** – Innebär: stora kontorskomplex och köpcentrum.



INDUSTRIER: Här bestämmer du hur tät bebyggelsen får vara i de industriområden du tänker zonmarkera upp.

De olika täthetsalternativen är:

- **Glest** – Innebär: bondgårdar, små fabriker och lagerlokaler.
- **Normalt** – Innebär: medelstora fabriker och lagerlokaler.
- **Tätt** – Innebär: stora fabriker och lagerlokaler.



SOPTIPP: Soptippar är det billigaste sättet (ur ekonomisk synpunkt) att ta hand om skräp, men de förstör marken där de byggs och fördärvar markvärdet runtomkring. Varje soptippsruta klarar av att ta emot en viss mängd avfall. I takt med att tippen fylls, kommer du att se högar med skräp som växer. Fråga på en soptippsruta så får du reda på hur det står till med hela tippens kapacitet. På soptippen förmultnar skräpet långsamt med tiden. Så länge det finns avfall kvar på tippen, kan du inte riva den, men om du tar en soptipp ur bruk, kan du zonmarkera om ytan när allt skräp har förmultnat.



HAMN: Den här zonen hjälper industrisektorn och den kommersiella sektorn att växa, och öppnar även fantastiska möjligheter för dig att bli av med ditt skräp. Hamnar måste ligga vid vatten som gränsar till en grannstad och vara minst 2x6 rutor om de skall utvecklas.



FLYGPLATS: Flygplatser blir tillgängliga år 1930, och hjälper affärsområdena att växa genom att öppna dörrarna för resenärer från hela Simland. En flygplats måste vara minst 3x5 rutor för att utvecklas.



TA BORT ZONMARKERING: Detta verktyg tar bort en tidigare zonmarkering på ett område. För att du skall kunna ta bort en zonmarkering får det inte finnas några byggnader på det området, så det kan hända att du måste riva eventuella byggnader först.



RIV: Klicka på ett Simtillverkat föremål för att förstöra det eller få det att försvinna. Klicka och dra över ett område för att förstöra alla föremål inom hela detta område.



Bygg transportmedel

Här hittar du allt du behöver för att kunna bygga ett fungerande transportnät i staden, allt från vägar till tunnelbana.

Transportnätverk ritas du ut på samma sätt som zoner, förutom att du bara kan dra ut en linje (rak eller diagonal). De olika transportmedlen är: vägar; motorvägar; järnväg; och tunnelbana. För att placera ut något av dessa föremål, klickar du och håller ner musknappen samtidigt som du flyttar musen för att rita ut var du vill placera föremålet. Så länge skuggbilden är blå, kan du placera ut föremålet. Om terrängen eller kringliggande byggnader hindrar dig från att placera ut föremålet, kommer skuggbilden att byta färg från blå till röd. Det markerade transportmedlet kommer inte att byggas längs en röd skuggbild. Mer information hittar du i avsnittet: Transportdepartementet.

Stadens ingenjörer står alltid beredda att hjälpa dig med vissa av transportnätets delar:

- För att bygga en infartsled till någon av dina grannstäder, drar du helt enkelt ut en väg, motorväg, järnväg eller tunnelbana till kanten av din stadskarta. Stadens ingenjörer kommer att fråga dig om du vill bygga en anslutning och talar om vad det kommer att kosta. Om du accepterar kostnaden, bygger de anslutningen.
- För att bygga en bro åt en väg, motorväg eller järnväg, drar du ut det markerade transportmedlets skuggbild över vattnet (skuggbilden måste ligga vinkelrätt mot vattnet och gå rakt). Den blå markeringen visar om du har lyckats ta dig över vattnet, och dina ingenjörer kan då bygga bron. Ingenjörerna kommer att tala om vad brospannet kostar dig, och om du accepterar detta pris, bygger de rätt sorts bro.
- Om du bygger en väg eller järnväg i bergig terräng, kommer dina ingenjörer att föreslå en tunnel. Dra ut skuggbilden till bergets fot. Om den underjordiska sträckan är tillräckligt lång, minst sex rutor, kommer ingenjörerna att fråga dig om du vill borra en tunnel och samtidigt tala om vad det skulle kosta. Om du accepterar, dras priset från dina tillgångar och ingenjörerna placerar en tunnelöppning för att sedan borra en tunnel åt dig.

Transportmenyns innehåll:



VÄG: Vägar kan placeras ut som en enstaka ruta, eller dras ut i en linje, rak eller diagonal.



MOTORVÄG: Motorvägar blir tillgängliga år 1940, och är upphöjda, flerfiliga vägar. De gör det möjligt för bilisterna att färdas effektivare och över större avstånd.

Motorväg – För att bygga en motorväg, väljer du ut var du vill placera den, drar motorvägsverktyget över terrängen och släpper upp musknappen för att placera ut motorvägen.

Ramp – För att placera ut en påfartsramp till en motorväg, måste du först ha en korsning mellan en väg och en motorväg, eller mellan två motorvägar. Placera rampverktyget vid något av korsningens hörn och enkelklicka. Påfartsrampen byggs sedan.



BUSSHÅLLPLATS: Busshållplatsen blir tillgänglig år 1920, och måste placeras vid en vägruta för att fungera.



JÄRNVÄG: Simmarna tar inte tåget om det inte finns någon station i närheten. Följande föremål finns i undermenyn till denna knapp:

Lägg ut räls – Rälsen är de spår som tåget åker på.

Tågstation – Tågstationer är de platser där Simmarna hoppar på och av tåget. Tågstationer måste placeras bredvid rälsen för att fungera.



TUNNELBANA: När du markerar tunnelbaneverktygen hamnar du automatiskt i den underjordiska överblicken. Färgerna visar här vad du skulle se ovan jord; brunt är öppen terräng (de mörkbruna är områden där du inte kan bygga), grått representerar vägar eller järnväg ovan jord, mörkorange är obebyggda zoner och ljus orange är bebyggda zoner. Följande föremål finns i undermenyn till denna knapp:

Lägg ut tunnelbaneräls – Tunnelbanan blir tillgänglig år 1910, och är en underjordisk järnväg. Detta är tunnarna som tågen färdas i.

Tunnelbanestation – T-banestationerna blir tillgängliga år 1910, och är de platser där Simmarna hoppar på och av tunnelbanan. Stationerna måste placeras vid tunnelbanan för att de skall fungera.



T-BANA / JÄRNVÄGSANSLUTNING: Denna byggnad ger Simmarna möjligheten att byta från tåg till tunnelbana och vice versa.



RIV: Gör precis vad det står; om du klickar på ett Simtillverkat föremål (även träd) med det här verktyget, förstörs det eller försvinner.



Bygg kraftverk

Dessa verktyg täcker el, vatten och avfallshantering. Var och en har egna byggnader som fyller särskilda funktioner. Dessa byggnader måste kopplas ihop med bebyggda zoner för att de skall fungera. Kopplingen består av rör för vatten, ledningar för el och vägar för avfallshantering.



KRAFTLEDNINGAR: Genom att välja detta verktyg kan du placera ut högspänningsledningar. Kraftledning är inte alltid nödvändiga; mer information om detta hittar du i avsnittet: Kraftverksdepartementet.



KRAFTVERK: Under den här ikonen hittar du ett urval på upp till åtta olika typer av kraftverk. (Med tiden kommer nya uppfinningar och vissa av dessa kraftverk blir inte tillgängliga förrän de har uppfunnits). Här är den fullständiga listan över de olika kraftverken:

- **Kolkraft:** Ett billigt kraftverk som blir dyrt med tanke på den mängd föroreningar det sprider. Bra att starta med, men du vill antagligen byta ut det mot en mindre förorenande kraftkälla så småningom. Kolkraftverk blir tillgängliga år 1900.
 - **Oljekraft:** Oljekraftverk alstrar inte särskilt mycket energi och de brukar förorena en hel del, men de är billiga. Oljekraftverk blir tillgängliga år 1900.
 - **Gaskraft:** Om du väljer den här energikällan förser du staden med el från naturgas. Du får inte ut särskilt mycket el med tanke på vad du betalar, men det förorenar mindre än kraftverken som använder fossila bränslen. Gaskraftverk blir tillgängliga år 1955.
 - **Kärnkraft:** Var väldigt försiktig när du handskas med kärnkraftverk. Varför? Risken att du råkar ut för en explosion och härdsmläta är mycket stor om du använder de här kraftverken över deras kapacitet. Kärnkraftverk blir tillgängliga år 1965.
 - **Vindkraft:** Vindkraft är en väldigt ren kraftkälla. Du behöver en hel del av dem för att förse ens en liten stad med ström. Placera dem på toppen av kullar för att öka deras effektivitet. Vindkraftverk blir tillgängliga år 1980.
 - **Solkraft:** Mmmh, solen. Solkraftverk är ganska dyra att underhålla, men de är väldigt rena och kan kanske bli planetens räddning när de fossila bränslena en dag tar slut. Solkraftverk blir tillgängliga år 1990.
 - **Mikrovågskraft:** En satellit i rymden samlar in solenergi 24 timmar om dygnet och skickar ner den till jorden i form av mikrovågor. Mikrovågskraftverk blir tillgängliga år 2020.
 - **Fusionskraft:** Det här kraftverket blir inte tillgängligt förrän år 2050, men när du väl får tillgång till det, kommer du att tycka att det var värt väntan. Fusionskraft är rent och effektivt, även om det kostar en slant.
-
- VATTENRÖR:** Det här verktyget ger dig möjlighet att placera ut vattenrör som leder stora mängder vatten till ett visst område. När du markerar det här verktyget hamnar du automatiskt i den underjordiska överblicken. Mer information hittar du i avsnittet: Kraftverksdepartementet.
-
- VATTENBYGGNADER:** De här byggnaderna är nödvändiga om du skall få ett fungerande vattensystem och måste anslutas med rör till bebyggda områden i staden. Följande byggnader finns i undermenyn till denna knapp:
- **Vattenpump:** Vattenpumpen lagrar och pumpar ut det vatten som Simmarna dricker. De måste placeras vid en färskvattenkälla för att kunna pumpa till sin fulla kapacitet.
 - **Vattentorn:** Vattentornet är en mindre version av vattenpumpen, med lägre kapacitet. Det drar sitt vatten från underjordiska källor, så det kan placeras var som helst och ändå pumpa till full kapacitet.
 - **Vattenreningsverk:** Vattenreningsverk blir tillgängliga år 1935, och minskar mängden föroreningar i vattensystemet.
 - **Avsalttningsanläggning:** Avsalttningsanläggningar blir tillgängliga år 1960, och förvandlar odrinkbart havsvatten till vanligt dricksvatten. De är den nya vågen för framtiden.
-
- SOPHANTERING:** Följande byggnader, som du hittar i fönstret Sophanteringsbyggnader, ger dig möjlighet att bli av med stadens skräp.
- **Förbränningsugn:** Förbränningsugnen blir tillgänglig år 1920, och kan ta hand om stora mängder skräp, men den släpper ut mycket luftföroreningar.

- **Återvinningscentral:** Återvinningscentraler blir tillgängliga år 1970, och hjälper till att minska mängden avfall som måste transporteras till soptippar och förbränningsugnar.
- **Sopförbränningskraftverk:** Denna förbränningsugn blir tillgänglig år 2000, och ger ström samtidigt som den bränner skräp. I den här byggnaden förvandlas ditt avfall till användbar energi.



RIV: Gör precis vad det står; om du klickar på ett Simtillverkat föremål (även träd) med det här verktyget, förstörs det eller försvinner.



Placera offentliga/speciella byggnader

Här hittar du offentliga byggnader som sjukhus, polisstationer och även speciella landmärken.



POLIS: Med den här knappen kan du placera ut:

- **Polisstation** – De här byggnaderna hjälper till att minska antalet brott i staden, och ger dig enheter som du kan skicka ut i nödsituationer.
- **Fängelse** – Ger staden en plats där brottslingar kan hållas i förvar.



BRANDSTATION: Hit går du om du vill placera ut en brandstation.



SJUKHUS & SKOLOR: Här hittar du alla byggnader som hjälper till att bättra på Simmarnas utbildnings-, och hälsoliv. De är:

- **Sjukhus:** Hit går dina Simmar när de blir sjuka. Varje sjukhus klarar bara av ett visst antal patienter. Om du har för få sjukhus kan det resultera i kortare livslängd för dina Simmar.
- **Skola:** En viktig investering för din Simbefolknings utbildning. Varje skola har en begränsad kapacitet; du måste se till att ge din växande befolkning ett tillräckligt antal skolor.
- **Universitet:** Universitet är ännu en viktig del av dina Simmars utbildning. Varje universitet kan bara ta hand om en viss mängd elever. Se till att du har tillräckligt med universitet.
- **Bibliotek:** Denna byggnad hjälper till att hålla dina vuxna Simmar skärpta.
- **Museum:** Denna byggnad ger vuxna Simmar underhållning och nya kunskaper.



PARKER OCH FRITIDSANLÄGGNINGAR: Här hittar du de byggnader som gör dina Simmars liv lite gladare.

I denna undermeny hittar du följande föremål:

- **Liten park:** Aah, en lugn, trevlig park där dina Simmar kan pusta ut.
- **Stor park:** Ett större öppet område där dina Simmar kan varva ner och ha en picknick.
- **Fontän:** Ett trevligt inslag på stan.
- **Damm:** Ett trevligt ställe där Simmarna kan picknicken.
- **Lekplats:** Unga Simmar älskar att ha en lekplats.
- **Småbåtshamn:** Här ankrar dina Simmar sina båtar.
- **Zoo:** Simmar i alla åldrar älskar att titta på de underliga djuren på ett zoo.
- **Bollplan:** Här kan dina Simmar samlas och spela baseball.



LANDMÄRKEN: Hit vänder du dig när du vill placera ut en byggnad som sätter sin prägel på din stad. När du markerar detta alternativ, öppnas en meny som ger dig möjlighet att välja ett landmärke som du kan placera ut i din stad. Du får välja högst tio landmärken i varje stad.



- Om du har placerat ut tio landmärken kommer du att se ett meddelande som påminner dig om detta.
- Om du har placerat ut ett visst landmärke och markerar samma byggnad i menyn, kommer ett meddelande upp och talar om för dig att byggnaden redan är utplacerad. Du kan bara ha en byggnad av varje sort i samma stad.
- Blanda gärna landmärken från olika länder och städer!



BELÖNINGAR & CHANSER: Ibland händer det att du får en speciell byggnad som gåva, eller blir erbjuden en chans av någon förslagsställare. I båda dessa situationer vänder du dig hit. Varje byggnad har en beskrivning så att du vet exakt vad det är du kommer att placera ut. Du kan placera ut dessa byggnader så fort de blir tillgängliga, eller vänta tills du tycker att tiden är inne.



RIV: Gör precis vad det står; om du klickar på ett Simtillverkat föremål (även träd) med det här verktyget, förstörs det eller försvinner.



NÖDSITUATION

Här hittar du de verktyg som hjälper dig att bekämpa katastrofer, och även de verktyg som behövs för att orsaka dem. Säkerhetsdepartementet kan ge dig mer information om detta.



GÅ TILL KATASTROF: När en katastrof inträffar i din stad, gör den här knappen att stadskartan centreras på katastrofområdet. Om mer än en katastrof inträffar samtidigt, trycker du på den här knappen för att växla vy från katastrofplats till katastrofplats i den ordning de inträffade.



AKTIVERA VARNINGSSIGNAL: Håll ett öga på nyhetsrubrikerna. När du ser antydanden om annalkande katastrofer kan du använda den här knappen för att ge Simmarna en varning. Men var försiktig, efter tillräckligt många falsklarm kommer Simmarna att sluta bry sig om dina varningsrop.



SKICKA UT POLIS: Polisen bekämpar olika typer av brott. För att skicka ut polisenheter markerar du denna knapp, sedan klickar du på en ruta på stadskartan som ligger så nära "brottsplatsen" som möjligt. Detta skickar ut poliser till platsen, vilket markeras med en polisikon. Så länge du ser till att polisens budget är tillräcklig, behöver du bara skicka ut poliser till katastrofer som inträffar utanför deras distrikt.



SKICKA UT BRANDBILAR: Brandmännen släcker bränder. För att skicka ut brandbilar, markerar du denna knapp, sedan klickar du på en ruta på stadskartan som ligger så nära branden som möjligt. Detta skickar ut brandmän till platsen, vilket markeras med en brandkårsikon. Om du har placerat ut dina brandkårsdistrikt på ett bra sätt, så att du har tillräckligt bra brandkårsstäckning, behöver du inte skicka ut brandbilar vid en eventuell nödsituation. Så länge du ser till att brandkårens budget är tillräcklig, behöver du bara skicka ut brandbilar till katastrofer som inträffar utanför deras distrikt.



STARTA KATASTROF: Lite då och då kanske du känner ett behov av att sprida lite kaos i staden. Det är här du kan stilla detta onda begär. Markera ett alternativ på denna meny för att låta den katastrofen drabba din stad:

- **Eldsvåda:** Brinnande lust!
- **Tornado:** En rejäl medvind!
- **Jordbävning:** Skakad, inte rörd!
- **Upplopp:** Makten åt Simmarna!
- **UFO:** Små gröna män!



Möte

- Om du klickar på den här knappen öppnas fönstret Rådgivare och Förslagsställare. Mer information om dessa hittar du i avsnittet: Rådgivare, förslagsställare och grannar.



Justera & granska

Dessa verktyg hjälper dig att verkställa beslut om hur saker skall fungera i din stad. Här kan du även få fram olika bilder av din stad.



BUDGET: Hit vänder du dig för att hantera dina finanser.



GRANNAR: I detta fönster kan du kolla upp dina grannar och även justera och kolla upp eventuella avtal som du har med dem. Mer information om detta fönster och olika avtal, hittar du i avsnitten; *Rådgivare, förslagsställare och grannar* samt *Kraftverksdepartementet*.



FÖRORDNINGAR: I det här fönstret kan du ställa in olika lagar. Rådgivarna kan ge dig information om olika förordningar. Varje rådgivare har information om de förordningar som påverkar deras departement.



FRÅGA: När du har markerat detta verktyg kan du klicka på vad som helst i staden för att få viktig information om det. Frågefönstret för kraftverk visar, till exempel, deras maxkapacitet och nuvarande användning.



GRANSKA DATA: Från den här knappen har du tillgång till alla kartor, tabeller och kurvor som dina rådgivare har sammanställt. Mer information om detta hittar du i avsnittet: Kartor, tabeller och kurvor.



Ändra inställningar & Avsluta

Här gör du dina egna spelinställningar, sparar eller laddar din stad och avslutar spelet för att återgå till den trista vardagen. Dessa inställningar sparas med varje sparad stad.



INSTÄLLNINGAR: I inställningsfönstret under spelets gång, har du tillgång till följande alternativ, förutom de som fanns med när du öppnade inställningar från huvudmenyn:

- **Katastrofer** – Kopplar på eller av katastrofer.
- **Autobudget** – När detta alternativ är PÅ, håller finansrådgivaren alla inställningar i budgeten på samma nivå. Budgetfönstret kommer bara fram i slutet av året om stadens tillgångar går ner på minus vid årets slut.
- **Gå till katastrofområde** – När detta alternativ är PÅ, flyttas din kartbild automatiskt till det område där en eventuell katastrof har inträffat.



SPARA STAD: Här kan du spara den stad du för närvarande arbetar med.



SPARA SOM: Detta öppnar fönstret Spara, så att du kan spara och döpa om den stad du för närvarande arbetar med.



LADDA: Denna knapp ger dig möjlighet att ladda en sparad stad, nybörjarstad eller verklig stadsterräng. Du blir först tillfrågad om du vill spara den stad du för närvarande arbetar med.



NY STAD: Markera denna knapp om du vill börja arbeta med en ny stad. Du blir först tillfrågad om du vill spara den stad du för närvarande arbetar med.



AVSLUTA: Precis vad det låter som. När du har fått nog av att ha total kontroll, kan du klicka på den här knappen för att återvända till den riktiga världen. Du blir uppmanad att spara din stad innan du avslutar.

INFORMATIONSLISTEN



Informationslisten längst ner på skärmen ger dig snabbt information om läget i hela staden.

- För att dölja Informationslisten, klickar du på knappen Göm verktyg. För att ta fram listen, klickar du på knappen igen.

Nyhetsrubriker



Olika typer av meddelanden rullar fram som nyhetsrubriker. De ger dig information om allt som händer i staden, allt från barn som fastnat i träd till den senaste virvelstormen som just slagit till.

- Orangea textmeddelanden ger dig generell information om vad som pågår i staden.
- Understrukna, gröna textmeddelanden kommer från någon av dina rådgivare eller förslagsställare. Klicka på dem för att öppna ett mötesfönster med den rådgivaren eller förslagsställaren.
- Vanliga gula textmeddelanden, ger dig information om spelet, som att din simuleringshastighet är i pausläge.
- Lägg extra noga märke till röda, understrukna textmeddelanden. De ger dig information om nödsituationer i staden som kräver att du agerar. Klicka på dessa meddelanden så tar de dig till det berörda området.

Här står namnet på din stad.

Här visas antalet Simmar som bor i din stad.

Här ser du hur mycket pengar du har för tillfället. Valutan i Simland kallas Simdaler.

Här visas det dagens datum i din Simstad. I takt med att tiden går kommer nya uppfinningar att göras och Simmarnas behov och krav kommer att förändras. Ju snabbare hastighet du har på simuleringen, desto snabbare går tiden. När simuleringen är i pausläge står tiden stilla.



Kontroll för simuleringshastighet

Detta är kontrollen för simuleringshastigheten. När du klickar på markeringarna styr du simuleringens hastighet; hur snabbt dagarna, månaderna och åren går. Du kan stoppa simuleringen genom att klicka på knappen PAUS. Sedan kan du starta simuleringen genom att klicka på knappen SPELA.



BAI mätare

Den här mätaren talar om för dig vilka zontyper som behövs och vilka som det finns ett överskott av. Mer information om detta hittar du i avsnittet; Stadsplaneringsdepartementet.



Nivåöverblick

Den här knappen ger dig tillgång till fönstret ÖVERBLICK FÖR STADSNIVÅER. Här kan du slå på och av visningen av vissa stadselement, och dessutom snabbt få tillgång till dataöverblicken på stadskartan. Använd rutorna och knapparna för att markera dina alternativ, och klicka sedan på knappen VERKSTÄLL för att uppdatera din stadskarta. Den överblick, ovan eller under jord, eller nivå du väljer, kommer att ändras så att den uppfyller dina önskemål.

OVAN JORD: Markera eller avmarkera dessa val för att slå på eller av vissa element på stadskartan.

- **Transportmedel:** Slår på eller av transportnätet i din stad.
- **Kraftledningar:** Slår på eller av alla kraftledningar på stadskartan.
- **Flora:** Slår på eller av alla träd på stadskartan.
- **Zonmärkta byggnader:** Slår på eller av alla zonmärkta bostäder, affärer, industrier, flygplatser och hamnbyggnader på stadskartan.
- **Övriga byggnader:** Slår på eller av alla icke zonmärkta byggnader på stadskartan.
- **Zoner:** Slår på eller av alla zoner på stadskartan.

UNDER JORD: Ett snabbt sätt att kontrollera den underjordiska överblicken i din stad. I båda alternativen indikerar brunfärgade områden öppen mark, blå områden representerar öppet vatten ovan jord, grått representerar vägar, mörkorange representerar obebyggda zoner, ljusorange representerar bebyggda zoner.

- **Tunnelbana** – Den här överblicken visar stadens tunnelbanesystem och även de delar av tunnelbanesystemets byggnader som ligger under marken.
- **Vattenrör** – Den här överblicken visar de byggnader i vattensystemet som ligger under marken, och även vattenrören. När ett område har vatten, blir det blåfärgat.

STADSNIVÅER: Dessa radioknappar aktiverar visningen av den markerade datan på din stadskarta.

- **Trivsel** – ju starkare blå, desto bättre är trivseln
- **Brott** – ju starkare röd, desto fler brott begås
- **Täthet** – ju starkare blå, desto tätare befolkningsmängd i området
- **Elektricitet** – elektrifierade och icke elektrifierade områden
- **Brandrisk** – ju starkare röd, desto större brandrisk
- **Markvärde** – ju starkare blå, desto högre markvärde
- **Föroreningar** – ju starkare röd, desto värre föroreningar
- **Trafik** – ju starkare röd, desto tätare trafik i det området

GRUNDINSTÄLLNING: Återställer alla ovanstående alternativ till de ursprungliga inställningarna.

VERKSTÄLL: När du är färdig med dina justeringar, uppdaterar VERKSTÄLL stadskartan så att den stämmer med dina önskemål. Växla mellan olika överblickar genom att använda knapparna OVAN JORD, UNDER JORD och STADSNIVÅER.

Klicka på boken när du vill stänga fönstret för överblickar på olika stadsnivåer.



ÖVERBLICKSPANEL

Här kan du snurra på stadskartan, zooma in och ut, eller ta dig till en bestämd plats i staden.



Orienteringskarta

Den här kartan visar en bild av hela din terräng från ovan. Klicka var som helst på kartan så centreras stadskartan på denna punkt. Du kan välja att integrera någon av datakartorna med orienteringskartan, mer information om denna funktion hittar du i avsnittet; Datakartor.



Roterar kartan medurs: Roterar din orienteringskarta och stadskartan medurs.



Roterar kartan moturs: Roterar din orienteringskarta och stadskartan moturs.



Zooma in: Zoomar in ett steg på stadskartan för varje klick.



Zooma ut: Zoomar ut ett steg på stadskartan för varje klick.



Rutnätsknappen

Den här knappen slår på och av rutnätet på din stadskarta.

RÅDGIVARE, FÖRSLAGSSTÄLLARE OCH GRANNAR

Simmar är perfekta medborgare eftersom de tar aktiv del i hur deras samhälle utvecklas. När de har något de vill säga dig, tvekar de inte att göra det.

Rådgivare

En grupp bestående av sju rådgivare står alltid redo att hjälpa dig med de många sysslor en borgmästare har. Gör så här om du vill träffa en rådgivare:

- Öppna fönstret Rådgivare och Förslagsställare via knappen MÖTE, på huvudlisten.



- Markera den rådgivare du vill prata med genom att klicka på bilden av honom eller henne i den övre halvan av fönstret.

Varje rådgivare har en lista med relevanta NYHETSÄMNEN, GENOMGÅNGAR och departementets FÖRORDNINGAR som han eller hon vill diskutera.

- Välj den typ av information i rutan som du vill diskutera, Nyhetsämnen, Genomgångar eller Förordningar.
- Listan över ämnen kommer att uppdateras så att den stämmer med ditt val.
- Välj bland ämnena på listan genom att dubbelklicka på ett meddelande.
- När du har läst klart ett meddelande, klickar du på krysset i det övre, högra hörnet på meddelandefönstret för att stänga det.

Rådgivarna håller sig informerade om allt som händer i din stad. De ger dig aktuell feedback om ämnena som rör deras departement.

Förslagsställare

Förslagsställare kan vara allt från en helt vanlig Sim på gatan, till någon av borgmästarna i en av dina grannstäder.

Förslagsställarna hittar du i den nedre halvan av Mötesfönstret, som du öppnar med knappen MÖTE på huvudlisten. När du har öppnat mötesfönstret, klickar du på någon av förslagsställarna för att höra vad de har att säga. Ibland erbjuder de dig att göra en affär, och ibland vill de klaga på hur du sköter ditt jobb som borgmästare.



I det här exemplet blir du erbjuden ett avtal av en borgmästare från en av dina grannstäder. Innan du svarar vill du kanske konsultera någon av dina rådgivare.

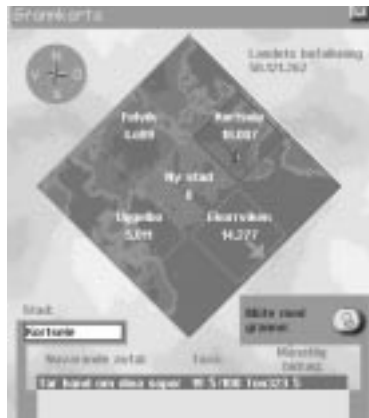
- Konsultera din rådgivare genom att klicka på knappen EFFEKTANALYS.
- När du har läst klart klickar du på boken för att återgå till den föregående bilden eller klickar på pilknappen för att backa ett steg.

När du har klart för dig vad saken gäller, kan du antingen acceptera eller avböja erbjudandet. Om du avböjer erbjudandet, så försvinner förslagsställaren; ibland kommer de aldrig tillbaka. Om du accepterar erbjudandet så träder det omedelbart i kraft, förutsatt att du inte måste placera ut en byggnad innan avtalet börjar gälla.

Om du måste placera ut en byggnad för att avtalet skall börja gälla, markerar du knappen BELÖNINGAR & CHANSER, som du hittar under knappen PLACERA OFFICIELLA/SPECIELLA BYGGNADER på huvudlisten. Detta öppnar fönstret Belöningar & chanser, där du sedan kan välja den aktuella byggnaden.

Ibland dyker en förslagsställare bara upp för att ge dig information. När du inte behöver göra något val, kan du klicka på krysset i det övre, högra hörnet för att stänga meddelandet.

Grannar



Dina grannstäder kan förse dig med livsviktiga tjänster eller pengar om du skriver ett handelsavtal för el, vatten eller avfallshantering. För att kunna skriva ett avtal med din granne, måste du först skapa en anslutning till honom:

- Om du vill handla med el, behöver du en kraftledning som ansluter din stad med en av dina grannstäder.
- Om du vill handla med vatten, behöver du en vattenrörsanslutning till någon av dina grannstäder.
- Om du vill handla med avfallshantering, behöver du en väg, motorväg, järnväg eller hamn som ansluter till din grannstad.
- Mer information om avtal med grannstäder hittar du i avsnitten; Kraftverksdepartementet och Miljödepartementet..

När dessa anslutningar är på plats och förhållandena är de rätta (du har ett överskott av eller en brist på resurser eller sophantering), kommer borgmästaren i den andra staden att vilja träffa dig via förslagsställarfönstret, med ett avtal om import eller export. Avtalen uppdateras med jämna mellanrum för att reflektera både din och din grannstads behov.

Du kan när som helst kolla upp dina grannar och gällande avtal genom att klicka på JUSTERA & GRANSKA på huvudlistan och sedan markera GRANNAR.

Fönstret Grannar visar alla dina grannstäder, deras befolkningsmängd, namn och placering, samt information om alla gällande avtal.

- För att få mer detaljerad information om ett avtal, markerar du avtalet i fråga och klickar sedan på knappen MÖTE MED GRANNE.
- För att bryta ett affärsavtal, markerar du det aktuella avtalet och klickar sedan på knappen MÖTE MED GRANNE. Du kan sedan välja att bryta avtalet. Kom ihåg att detta kan resultera i en saftig straffavgift.

Kartor, tabeller och kurvor

Dina rådgivare håller reda på en massa saker åt dig, bland annat sammanställer de olika datakartor, tabeller och kurvor. Du kan titta på dessa genom att klicka på knappen TITTA PÅ INFORMATION i menyn under knappen JUSTERA & GRANSKA på huvudlistan.

Datakartor

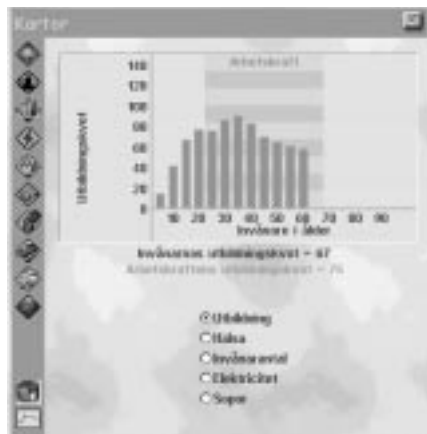
Datakartor visar hur olika områden i din stad fungerar. Varje karta har en symbol längst ner i det högra hörnet, som förklarar vad det är du tittar på.

- Du kan använda alla dessa datakartor som orienteringskarta genom att klicka på knappen ANVÄND SOM KARTA i fönstret Dataöverblick.
- För att se informationen från de olika datakartorna på din stadskarta, använder du knappen Nivåöverblick på informationslistan.

Följande kartor har du alltid tillgång till:

- **Datakarta över trivsel:** Trivselkartan visar en generell bild över hur glada Simmarna i staden är och ger dig en bild av vilka områden som trivs bättre än andra.
- **Datakarta över brott:** Den här kartan visar inte bara var brott är ett problem, utan även var du har placerat ut polisstationer och hur stora deras distrikt är. När du bara har den här kartan uppe kommer du att se vägarna och en prick omgiven av en cirkel. Den representerar en station och dess distrikt.
- **Datakarta över befolkningstäthet:** På den här kartan kan du se var Simmarna bosätter sig i din stad. De olika täthetsgraderna på zonerna syns här.
- **Datakarta över elnätet:** På den här kartan kan du se vilka områden som behöver ström, och vilka som redan har ström. När du bara har den här kartan uppe, kommer du att se vägar, kraftledningar och prickar som representerar kraftverk.
- **Datakarta över brandrisk:** Här visas stadens olika brandrisknivåer och brandstationernas täckning. Ju högre brandrisk, desto större chans är det att en brand bryter ut i det området. Brandstationerna och deras täckning visas med hjälp av prickar omgivna av cirklar.
- **Datakarta över markvärde:** Den här kartan visar hur högt markvärdet är i olika områden i din stad.
- **Datakarta över föroreningar:** Föroreningarna i staden delas upp på den här kartan. Du kan se var luftföroreningar, vattenföroreningar och skräp är ett problem.
- **Datakarta över trafik och transportmedel:** På den här kartan ser du var trafiken är ett problem, både på vägar och järnvägar.
- **Datakarta över vattennätet:** Här kan du se vilka områden som har vatten.
- **Datakarta över zoner:** Den här kartan visar var de olika zonerna i din stad ligger, och hur de är formade.

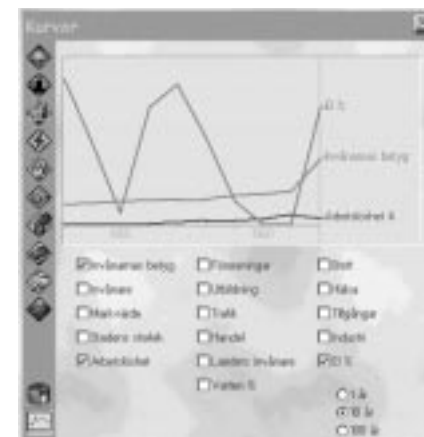
Tabeller



Du har tillgång till fem olika tabeller. De är:

- **Utbildning:** Den här tabellen visar utbildningskvoten (EQ) hos dina Simmar i olika ålderskategorier. EQ:n hos arbetarna i staden är mycket viktig. När den blir tillräckligt hög kommer du att märka alla möjliga typer av positiva förändringar i din stad. En av dessa är att de stinkande, förorenande industrierna byts ut mot nya, renare och högteknologiska industrityper.
- **Hälsa:** Den här tabellen hjälper dig att hålla reda på hur hög medellivslängd dina Simmar har. Ju högre den är, desto längre lever dina Simmar. Ju längre de lever, desto längre kan de arbeta, vilket ger dig mer arbetskraft.
- **Invånarantal:** Här kan du se hur stor del av arbetskraften i din stad som verkligen bor där. Du kan även se din stads totala invånarantal.
- **Elektricitet:** Den här tabellen visar dig en uppdelning av de olika typerna av kraftverk i din stad, samt en uppdelning av hur stor procentandel av den totala elproduktionen varje kraftverk står för. Du kan även se hur mycket elektricitet som används i din stad varje år.
- **Sopor:** Här kan du se en uppdelning av de olika metoder du använder för att göra dig av med avfall. Du kan se hur stor procentandel av den totala avfallshanteringen som varje metod står för. Du kan även se hur mycket avfall dina Simmar genererar varje år.

Kurvor



De här kurvorna ger dig information om olika saker under en viss tidsperiod. Du kan välja mellan tidsintervallen 1, 10 eller 100 år, beroende på hur pass detaljerad information du vill ha.

- **Invånarnas trivselbetyg:** Global trivsel under åren som gått
- **Föroreningar:** Kombinerad föroreningsnivå under åren som gått
- **Brott:** Brottsnivån under åren som gått
- **Invånare:** Antalet Simmar som bott i staden under åren som gått
- **Utbildning:** Utbildningsnivån under åren som gått
- **Hälsa:** Hälsonivån under åren som gått
- **Markvärde:** Medelvärde på marken i staden under åren som gått
- **Trafik:** Trafiktäthet under åren som gått
- **Tillgångar:** Tillgängliga tillgångar under åren som gått
- **Stadens storlek:** Stadens befolkningsstorlek under åren som gått
- **Handel:** Handelsanställda Simmar under åren som gått
- **Industri:** Industrianställda Simmar under åren som gått
- **Arbetslöshet:** Arbetslöshetsnivån under åren som gått
- **Landets befolkning:** Landets befolkningsmängd under åren som gått
- **El %:** Elförbrukningen under åren som gått
- **Vatten %:** Vattenförbrukningen under åren som gått

STADSDEPARTEMENTEN

Som borgmästare måste du övervaka alla de sju departementens arbete, och därför har du sju olika roller att spela. Ett skapligt ansvar! Som tur är har varje departement en egen rådgivare; en expert som hjälper dig att lösa problem och fatta beslut.

Det är inte svårt att få en lycklig och sund liten stad. Tricket är att lyckas få en helhetsbild, att se hur alla departementens arbete är sammanlänkade. När du spelar kommer du att upptäcka att varje beslut du fattar får övergripande effekter över hela staden.

På de följande sidorna får du träffa dina rådgivare och lära dig allt om hur deras departement fungerar.

FINANS/BUDGETDEPARTEMENTET

LÄR KÄNNA DIN FINANSRÅDGIVARE



DIR. WALL-ENBERG, FINANSRÅDGIVARE

Dir. Wall-Enberg tog sin fil. kand. i post-klassisk ekonomi vid universitetet i Grendelstad och fick sedan en lärartjänst där. Under sin ämbetsperiod arbetade han med att göra ekonomiavdelningen där till vad som numer är modellen för alla andra universitet. Hans bok, "Drag åt svängremmen: En nybörjarsbok för knusliga småsparare" betecknas som det slutgiltiga verket när det gäller sparande. Wall-Enberg lämnade kunskapens torn för att fullfölja sin dröm om ett jobb inom den offentliga sektorn. Han ångrar sig väldigt sällan.

Finansdepartementets uppgift är att kontrollera stadens intäkter och utgifter. Det kanske låter enkelt, men det är det inte. Finansdepartementet ansvarar för att fylla på stadskassan med hjälp av skatter, förordningar och intäktsgivande avtal. Målet är att få in minst lika mycket som staden behöver för nybyggen och den dagliga skötseln. På samma gång är detta departement även ansvarigt för stadens utgifter. De andra departementen vill bra slösa, slösa, slösa och finansdepartementet måste hålla dem i schack.

Pengaförvaltning är nyckeln till en sund ekonomi, men det är ett otacksamt jobb att hålla i stadens plånbok. Men du skall veta att jag finns bakom dig för att ge dig stöd. Om du vill ha hjälp med att fatta några finansiella beslut, så kom till mig.

FINANSDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER

Simdaler

Simdaler är Simlands valuta, och de används som betalningsmedel för alla transaktioner. Det främsta målet för varje borgmästare bör vara att se till att det finns Simdaler i stadskassan. En stad kan bli skuldsatt till en viss punkt, men om en stad blir så skuldsatt att det inte finns något hopp om att komma ur skuldfällan, kommer Simmarna att börja se sig om efter en ny borgmästare. Din finansrådgivare kommer att varna dig när det börjar se bister ut.

Du kan alltid se hur mycket pengar du har att tillgå genom att titta på informationslisten längst ner på skärmen. En löpande uppdatering av dina tillgängliga kontanter visas i tillgångsdelen av listen.

Om du får slut på Simdaler, kan du inte bygga eller zonmärka några nya områden. Om dina pengar tar slut under ett byggprojekt, till exempel ett vägbygge, blir du informerad om detta och projektet avbryts.

Även om dina pengar helt tar slut, kommer vissa utgifter att betalas varje månad, vilket försätter stadskassan i ännu större skuld. Stadsdepartementen får sin tilldelade budget. Förordningskostnader dras varje månad. Om du har slutit avtal om köp av el, vatten eller avfallshantering, dras den månatliga kostnaden från stadskassan.

Budgeten och skatter

Ställa in skatter

Skatter är din huvudsakliga inkomstkälla. De delas upp mellan de tre olika zontyperna: BOSTÄDER, AFFÄRER och INDUSTRIER. Skattesatsen påverkar behovet av de olika zontyperna, och bestämmer hur mycket pengar som staden samlar in i form av skatter.

Normalt ökar behovet av en viss zontyp om du sänker skattesatsen för den typen. Om du höjer skattesatsen, minskar behovet.

Om du sänker skatterna uppmuntrar du Simmarna att flytta till din stad, så behovet ökar. Men kom ihåg att behovet även påverkas av andra faktorer, inte bara skatterna. Beroende på hur situationen i staden är, kan en skattesänkning antingen öka eller minska stadens intäkter. Om skattesänkningen lockar en massa nya skattebetalare (Simmarna) att flytta in, kan intäkterna öka trots att varje skattebetalare bara betalar en liten summa. Men om skattesänkningen inte lockar lika många Simmar, kan staden förlora pengar, eftersom alla nu betalar mindre i skatt än förut.

Att höja skatterna ger Simmarna en anledning att flytta från staden, så behovet minskar. Ibland kan det vara smart att höja skatterna. Om du har ett högt behov, men saknar pengar för att zonmärka områden som täcker behovet, så är skattesatsen antagligen för låg. Att höja skatterna kan antingen öka eller minska stadens intäkter. Det beror på förhållandena i staden.

Stadsdepartementens budget

Borgmästaren har sista ordet när det gäller de sex stadsförvaltningarnas budget. Den optimala budgeten för de olika förvaltningarna ändras i takt med att staden förändras. En förvaltning med för hög budget, slösar med pengarna. För låg budget resulterar i dålig effektivitet och kan i slutändan göra att arbetarna går ut i strejk.

Utbildningsbudget - Betalar för utrustning, underhåll av skolor och gymnasier, samt lärarnas och vaktmästarnas löner.

Sjukvårdssbudget - Betalar för utrustning, underhåll av byggnader, samt läkarnas, sjuksköterskornas och sjukbiträdenas löner.

Brandkårsbudget - Betalar för utrustning, underhåll av brandstationer, samt brandmännens löner.

Vägbudget - Betalar för underhåll av vägar och motorvägar, och hindrar vägarna från att falla i bitar.

Polisbudget - Betalar för utrustning, underhåll av polisstationer och fängelser, samt polisernas och vakternas löner.

Kollektivtrafiksbudget - Betalar för underhåll av järnvägens och tunnelbanans räls och stationer, och de järnvägsanställdas, tunnelbanearbetarnas och bussförarnas löner.

Grunderna i budgetfönstret

Budgetfönstret är den plats där du gör alla dina finansiella justeringar. Du öppnar det genom att markera knappen BUDGET, i menyn under knappen JUSTERA & GRANSKA på huvudlistan.

Budget		Utgifter		Inntekter	
1000 Budget Januar 2018	Antall	Utgifts tall i SE	Standard kostnader	Med budsjett	
Foodinges		0 \$	0 \$		
And ned garnet		0 \$	0 \$		
Lån		0 \$	-100 \$		
Utleie		0 \$	0 \$		
Takstikk		0 \$	0 \$		
Bandid		0 \$	0 \$		
Vage		0 \$	0 \$		
Fok		0 \$	0 \$		
Goldsmith		0 \$	0 \$		
Nettskatt i SE		0 \$	0 \$		
Standard kostnader i SE		0 \$	750 \$		
Nettskatt i SE		0 \$	750 \$		
Standard kostnader i SE		0 \$	54200 \$		
Nettskatt i SE		0 \$	54200 \$		

Budgetfönstret visar hur du fördelar dina pengar under året. Det finns två sidor i budgetfönstret: **UTGIFTER** och **INTÅKTER**. För att växla mellan dessa två klickar du på den önskade knappen längst upp i fönstret.

Fönstret UTGIFTER visar dig vart du lägger stadens Simdaler. Du ser varje departements budget och kan ändra inställningarna från det här fönstret. Varje departement ber om ett visst belopp (vilket indikeras av en ljusblå markering på deras linje). Hur mycket du sedan ger dem är upp till dig. Om du vill ha mer detaljerade uppgifter om vad du betalar för, klickar du på Förordningar, Avtal med grannar eller Lån.

Fönstret INTÅKTER visar dig vart stadskassans pengar kommer ifrån. Du ser vilka skattesatser du har satt, och kan justera dem om du vill. Om du vill ha mer detaljerade uppgifter om dina inkomstkällor, klickar du på Förordningar, Avtal med grannar eller Affärsavtal.

Den sista posten, hittar du sist på sidan, var annars. Om tillgångarna vid årets slut visas med svarta siffror, går allt bra och du bör gå med vinst vid årets slut. Om tillgångarna vid årets slut visas med röda siffror, beräknas du förlora pengar. Det innebär att du har större utgifter än intäkter under året, och att du måste använda dig av stadskassan för att täcka upp bristen. Om du inte har tillräckligt med pengar kommer du att hamna i skuld. När du börjar se rött, är det bäst att börja leta efter nya sätt att få in pengar eller minska på utgifterna.

Avtal

Avtal med grannar

Du kan tjäna pengar genom att sälja el, vatten eller avfallshanteringstjänster till dina grannstäder. Du får en månatlig intäkt, som automatiskt hamnar i din stadskassa, från din granne. Se bara till att intäkterna täcker mer än de utgifter som du får betala för att kunna förse dem med varan.

Om du sluter ett avtal med dina grannar om att köpa deras el, vatten eller avfallshanteringstjänster, måste du betala för det. En månatlig avgift dras från din stadskassa. Försök se till att det pris du får betala är lägre än vad det skulle kosta att ordna varan själv.

Affärsavtal

Då och då kommer förslagsställare att erbjuda dig avtal som innebär att de uppför nya byggnader i din stad. Affärsavtalen ger stadskassan en månatlig intäkt så länge byggnaderna står kvar. Det låter frestande, men dessa byggnader tillför ofta staden problem, som hög brottslighet eller föroreningar. Men om du behöver pengar kan det vara vårt problem.

Lån

När tiderna blir svåra, eller om du vill se en snabb tillväxt, kan du ta ett lån för att snabbt få tag på extra pengar.

Inloeding MinsAr	Totaal	Somme skuld	Somme betaald
	Lijst:	0 \$	
	Kredietgraad:	258.000 \$	

Financieel
gegevens

Ryze lijn

Här är lite fakta om lån:

- Du kan ha upp till tio lån vid ett och samma tillfälle.
- Du kan ta ett lån av vilken anledning du vill, och vid vilken tidpunkt som helst (förutsatt att du inte redan har tagit tio lån).
- Storleken på lånet ökar i steg om 5,000 Simdaler upp till maximalt 25,000 per lån.
- Varje nytt lån sträcker sig över tio år, och kan inte betalas av tidigare.
- Staden måste göra årliga avbetalningar på varje lån i tio års tid.
- Det årliga beloppet innefattar både ränta och amortering.
- När den sista avbetalningen är gjord efter tio år, är lånet återbetalt och skulden skrivs av.
- Det totala återbetalningsbeloppet är ungefär lika med 150% av lånesumman.

Katastrofhjälp

Om en katastrofal olycka skulle inträffa, kan regeringen i Simland ta på sig att hjälpa dig med uppbyggnadskostnaderna. Men minns att en borgmästare som är väl förberedd ofta får bättre behandling.

Strategier för att öka dina tillgångar

Minska utgifterna

Sluta bygga! Zonmärkning och nya byggnader äter upp din kassareserv snabbare än du tror. När kassan börjar sina, bör du bygga upp dina reserver innan du bygger något annat.

Skär ner budgeten! Ett snabbt sätt att minska utgifterna är att dra ner på de olika departementens budget. Men var försiktig, departementen fungerar inte lika effektivt om de inte får tillräckligt med pengar, och det kan ge din stad problem. Om du skär ner budgeten för mycket, kan du få en strejk på halsen.

Upphäv förordningar! De flesta förordningarna kostar en viss summa pengar varje månad, vanligtvis baserad på antalet invånare, när de införs. Om förordningarna upphävs, försvinner även den månatliga kostnaden. Du kan se vilka förordningar som är aktiva genom att gå till förordningsfönstret. Klicka på rutan för att ta bort bockmarkeringen och upphäva förordningen.

Se över avtalen med grannstäderna! Om du lägger ut pengar på att köpa tjänster av dina grannar varje månad, måste du bestämma om du tjänar på att hålla fast vid avtalet. Om du tror att du skulle tjäna på att bryta avtalet, försök vänta på ett bra tillfälle att göra det utan att du behöver betala någon straffavgift.

Öka intäkterna

Höj skatterna! Men se till att skatterna inte är så höga att alla flyr staden, för då får du problem.

Inför förordningar som ger intäkter! En liten del av förordningarna ger stadskassan en månatlig intäkt. Dessa pengar kommer från olika grupper i staden som påverkas av förordningarna, och de kommer inte att bli glada när de måste börja betala.

Försök hitta avtal med grannstäder som ger pengar! Om du har ett överskott av el, vatten eller kapacitet för avfallshantering, kan du titta i förslagsställarfönstret och se om några av dina grannar är villiga att betala för dessa varor.

Acceptera ett affärsavtal från en förslagsställare! Då och då kommer förslagsställare att erbjuda dig avtal som innebär att de uppför nya byggnader i din stad mot betalning. Det finns vanligtvis en hake med dessa avtal, det är upp till dig att godkänna dem.

Ta ett lån! Även om du måste betala tillbaka pengarna, med ränta, så är lånen ett bra sätt att bygga upp stadskassan. Om du använder pengarna på ett klokt sätt, bör det inte bli så smärtsamt att betala tillbaka lånet.

FINANSRÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR

F: Här är en enkel och rak fråga: Hur gör jag för att tjäna pengar?

Wall-Enberg: Det enkla svaret är: gör aldrig av med mer än du tjänar. Sanningen att säga, så finns det inte något enkelt svar. Du måste ta vissa risker om du vill att din stad skall expandera. Om den aldrig expanderar, kan du aldrig öka dina intäkter. Visst kan du spela skattespelet, där du sänker och höjer skatterna för att locka till dig nya Simmar och sedan suga ut dem. Men det är ett farligt spel, eftersom de förr eller senare kommer på dig, och sedan blir det inte lätt att få dem att flytta in till din stad hur du än lockar dem. Att experimentera med olika förordningar och göra affärer med dina grannstäder är bättre sätt att stadigt öka dina intäkter.

F: Du sade något om att spela med skatterna. Hur gör jag det?

Wall-Enberg: Intäktssidan i ditt budgetfönster innehåller de verktyg som du behöver för att justera skattesatsen för de tre olika zontyperna. Det är viktigt att komma ihåg att ingen Sim vill bo i en stad där skatteverket "rånar dem". Det är det som gör det hela till ett slags spel. Om du sänker skatterna lockar du till dig Simmar, men om du höjer dem för mycket kommer allihop att flytta därifrån igen. Jag tror att du håller med mig när jag säger att Simmar är rätt nyckfulla.

F: När skall jag ta ett lån?

Wall-Enberg: När du vill se en snabb tillväxt och behöver kontanter för att stimulera en sådan, eller om du behöver pengar för att reparera staden efter en katastrof. Jag skulle inte ta ett lån bara för att det är kul. Se till att du har planerat vad du vill göra med pengarna och se till att de kommer till nytta. Eftersom du alltid får betala tillbaka mer än du lånar, vill du inte slösa med pengarna.

F: Jag har svårt att tro att en borgmästare sitter och gör upp budgeten varje år.

Wall-Enberg: Faktum är, att som borgmästare kan du ställa in din budget på ett visst sätt, och sedan är det upp till din finansrådgivare att se till att dina önskemål uppfylls och att de håller sig från år till år. Det kan du göra genom att koppla på AUTOBUDGET i inställningsfönstret. Så länge du har autobudget påkopplad, kommer dina inställningar att förbli desamma och budgetfönstret kommer inte att dyka upp vid slutet av varje år. Så fort du hamnar på minus, slås autobudgeten av. På så sätt har du alltid en chans att göra något åt situationen innan det är för sent.

TRANSPORTDEPARTEMENTET

LÄR KÄNNA DIN TRANSPORTRÅDGIVARE



BOSSE TÅGH, TRANSPORTRÅDGIVARE

Bosse Tågh är, trots sitt folkliga sätt, en man med många politiska kontakter. Hans meritförteckning, som aldrig har gått att få verifierad av oberoende källor, innehåller titlar som rådmän, ombudsman, landstingsråd, VD, elektor, talman och lobbyist. "Det finns inget jobb här i stadshuset som jag inte vet något om," medger han. Bosse känner sig hemma som transportrådgivare, trots anklagelserna om att han aldrig satt sin fot på vare sig en buss, tunnelbana eller tåg i hela sitt liv.

Även om du skapar en stad med underbara hus och billiga kontorslokaler, kommer ingen att flytta in i din stad om de inte kan ta sig runt. Simmarna måste kunna ta sig från en plats till en annan, och de är inte villiga att gå hur långt som helst. Transportdepartementet har hand om det här problemet. Det täcker allt från vägar och järnvägar till tunnlar och broar. När du bygger en stad är det här en av de första sakerna du bör koncentrera dig på. Om du inte bygger ett tillräckligt bra transportnät, kommer du att få stora problem i det långa loppet. Tänk dig att du har ett myllrande centrum och behöver bredda vägen för att lätta på trafikproblemet. Det kan bli svårt att göra när du undersöker kartan och ser hur skyskraporna tornar upp sig på båda sidor om den existerande vägen. Det finns olika typer av kollektivtrafik som kan hjälpa dig att minska stadens trafikproblem, så det finns oftast mer än en lösning på hur du skall förbättra ditt transportnät. Tänk bara framåt så kommer du inte att drabbas av några stora transportproblem.

TRANSPORTDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER

Att bygga upp ditt transportnät

Ett transportnät kan baseras på privata transporter (d.v.s. vägar för bilar), eller kollektivtrafik (d.v.s. tåg, tunnelbana och bussar).

De flesta Simmar föredrar att köra egna bilar, så om du har mycket vägar, kommer Simmarna att vilja bo i din stad, speciellt när staden fortfarande är liten. Men om du helt förlitar dig på vägar, kommer du att upptäcka att trafikproblemen blir fruktansvärda i takt med att antalet invånare ökar.

Kollektivtrafiken får bort bilarna från gatorna och gör luften renare. Det är en av de bästa sakerna du kan göra för din stad. Faktum är att det är svårt att bygga en stor stad utan någon form av kollektivtrafik. När du planerar rutterna för din kollektivtrafik, så se till att de är lätt tillgängliga, annars kommer dina Simmar inte att använda dem. Vissa förordningar uppmuntrar dina Simmar att låta bilen stå och utnyttja kollektivtrafiken.

Att bygga resvägar

För att bygga en transportrutt, klickar du på knappen BYGG TRANSPORTMEDEL på huvudlisten. Markera den typ av transportmedel du vill bygga, d.v.s. Vägar, Motorvägar, Järnväg, eller Tunnelbana. Din markör byter form till en ikon som representerar den valda transporttypen. Klicka och drag ut en linje där du vill placera transportrutten. Skuggbilden är blå så länge du placerar rutten på en plats där den kan byggas. Om du försöker bygga en transportrutt på en plats där det inte går att bygga den, blir skuggbilden röd och bygget stoppas.

Om du håller ner **SHIFT** innan du släpper upp musknappen, avbryter du utplaceringen av rutten.

Vägar och motorvägar

Vägar är tvåfiliga asfalterade leder som Simmarna tycker om att köra på, men det visste du väl redan. Zooma in så ser du hur trafiken i din stad flyter, och kan lägga band på trafikproblemen innan de hinner utvecklas.

Motorvägar är helt enkelt upphöjda, flerfiliga vägar. De ger Simmarna möjlighet att färdas snabbare över längre sträckor, så om du vill koppla ihop två avlägsna zoner är motorvägar ett bra alternativ.

Korsningar och påfartsramper

Korsningar gör det möjligt för dina Simmar att ta sig från en väg till en annan. De fungerar normalt problemfritt, men om trafiken blir för tung, kan korsningarna stoppas upp av Simmar som försöker byta fil.

När du bygger en väg som korsar en annan väg, kommer stadens ingenjörer automatiskt att bygga en korsning åt dig.

Motorvägar kan byggas över vanliga vägar, men om du vill att dina Simmar skall kunna ta sig från den ena till den andra, krävs en påfartsramp. Ramperna ger dina Simmar möjlighet att ta sig på och av motorvägen.

För att bygga en påfartsramp, använder du rampverktyget som du hittar i menyen under knappen MOTORVÄG. Klicka på en ruta i hörnet av korsningen mellan väg och motorväg eller motorväg och motorväg. Stadens ingenjörer bygger sedan rampen.

Broar

Du kan bygga vägar, motorvägar och järnväg över vattnet. Stadens ingenjörer kommer då automatiskt att börja bygga en bro åt dig. Kom ihåg att inte bli besviken om skuggbilden blir röd när du kommer ut över vattnet för tsätt bara att dra ut vägen tills du kommer upp på land igen. När musen når torra land, blir skuggbilden blå igen. När du släpper musknappen på land, kommer stadens ingenjörer att informera dig om kostnaden för brobygget. Om du godkänner den, bygger de bron.

De bygger pelarbroar över smala vattendrag och hängbroar över större vatten.

Tunnlar

När du bygger en väg eller järnväg över kuperad terräng, kan dina ständigt närvarande ingenjörer föreslå att du bygger en tunnel om lutningen är för brant. Detta händer automatiskt om du drar ut skuggbilden till en punkt där lutningen är för brant för att det skall gå att lägga en transportled över toppen. Dina ingenjörer kommer att informera dig om möjligheterna att bygga en tunnel, och vad det kommer att kosta. Om du accepterar, borrar de tunneln åt dig.

Kollektivtrafik

Bussar

Busshållplatser måste ligga vid sidan av en väg om de skall fungera. Om du placerar ut busshållplatser och Simmarna inte verkar använda dem, kan det bero på att de ligger för långt ifrån varandra.

Tåg

Att ordna ett fungerande järnvägsnät är mycket dyrare än ett vägnät, och tar längre tid, men minskningen i trafik och föroreningar kan göra att det är värt den extra kostnaden. Det räcker inte med att bara lägga ut rälsen för att det skall fungera. När rälsen är på plats, måste du placera ut tågstationer på rutor längs rälsen. Stationerna talar om var tågen skall stanna så att Simmarna kan hoppa på och av tåget.

Tunnelbana

När du markerar verktyget Lägg ut tunnelbaneräls, i menyn under knappen BYGG TRANSPORTMEDEL, kommer stadskartan automatiskt att ändras till den underjordiska överblicken där du placerar ut tunnelbanan. I denna överblick kan du se om området ovan jord är zonmärkt, bebyggt eller belagd med väg. Du kan även se de delar av tunnelbanestationerna och t-bana/järnvägsanslutningarna som ligger under marken.

Tunnelbanestationer måste placeras bredvid tunnelbanerälsen om de skall fungera. Du kan göra detta både i överblicken ovan och under jord.

T-bana / järnvägsanslutning

Den här stationen ger Simmarna möjlighet att byta från tåg till tunnelbana, vilket gör din stads kollektivtrafik mycket mångsidigare.

Vägarnas och kollektivtrafikens kostnader

Vägbudgeten betalar för underhållet av alla vägar, motorvägar, broar och tunnlar i staden. Vägarna, särskilt de vältrafikerade rutterna, börjar falla samman om de inte underhålls. Detta tvingar Simmarna att ta alternativa resvägar, och om situationen blir för svår, kanske de lämnar staden.

Kollektivtrafikens budget betalar för underhållet av järnvägens och tunnelbanans räls, och även konduktörernas och bussförarnas löner. Om kollektivtrafikens budget är för låg, börjar saker falla sönder och Simmarna slutar använda systemet. Om budgeten är långt under det normala, börjar arbetarna att strejka.

Anslutningar till grannstäder

Att skapa anslutningar till angränsande städer hjälper din industrisektor genom att skapa exportmöjligheter till andra städer. Anslutningar mellan städer hjälper även din kommersiella sektor, genom att öppna gränserna så att nya kunder kan komma hit och handla. Dessutom kan du bara sluta avtal om avfallshantering med dina grannar om du har byggt en anslutning till dem.

För att skapa en anslutning på land, bygger du en väg, motorväg eller järnväg till stadens gräns. Om du säger till dina ingenjörer att, ja, du är villig att betala för en anslutning, så kommer de att bygga den. Du kan bygga alla typer av anslutningar till alla dina grannstäder.

Hamnar och flygplatser räknas som anslutningar till alla grannstäder.

TRANSPORTRÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR

F: Hur får jag ett bra transportnät?

Bosse: Ett bra transportnät ser till att Simmarna kan ta sig vart de vill, när de vill. Det innebär inte bara att bygga en massa vägar överallt. Det är en kombination av kollektivtrafik och privat trafik. Kom ihåg att Simmar är inte villiga att gå hur långt som helst för att ta sig till ett transportmedel. Om de inte hittar något flyttar de helt enkelt till en plats som ligger närmare, och ibland innebär det att de lämnar staden. Det betyder inte att du kan smälla upp en vägsträcka och sedan förvänta dig att Simmarna skall börja flytta in, en transportrutt måste ta dem dit de vill åka.

F: Det enklaste verkar vara att lägga ut ett par mil med vägar. Varför skall man hålla på och böka med en massa kollektivtrafik?

Bosse: Simmar älskar sina bilar, det är helt sant. Men tänk efter. När det enda sättet att ta sig från A till B är med bil, så kommer naturligtvis alla att köra bil. Om varje Sim i staden skulle köra sin egen bil, skulle trafiksituationen bli ohållbar. Naturligtvis kan du instifta förordningar som ser till att folk samåker, men det hjälper inte om invånarantalet blir tillräckligt stort. Ett annat problem är att Simmarna inte är villiga att köra några längre sträckor när trafikstockningarna blir tillräckligt svåra. Det innebär att du blir tvungen att bygga en liten hoptryckt stad som inte har några större förutsättningar för att expandera. När du inför kollektivtrafik, brukar Simmarna låta bilen stå. Färre bilar ger mindre trafik, och mindre trafik betyder att Simmarna kan köra längre sträckor, dessutom blir luften renare. Om du kan få igång ett bra järnvägssystem kommer du att få ännu mindre föroreningar, och samtidigt ge dina Simmar ett nytt sätt att åka ännu längre sträckor.

F: Vad finns det då som hindrar mig från att lägga ut busshållplatser och tågstationer var femte meter?

Bosse: Det är nog bara stadskassan, antar jag... Det kan kosta en hel del att underhålla sådan här kollektivtrafik, och ju mer slitande inbromsningar och starter, desto dyrare lär det bli. Och skulle du själv vilja åka med en buss som stannade var femte meter?

STADSPLANERINGSDEPARTEMENTET

LÄR KÄNNA DIN STADSPLANERARE



RITA RONDELL, STADSPLANERARE

Rita Rondell sprudlar alltid av energi, något som brukar smitta av sig på de som jobbar med henne. Hennes lärare vid Universitetet för Stadsarkitektur i San Bolima kommer ihåg henne som en av de smartaste och ivrigaste eleverna. Hon fick jobb på stadsplaneringsdepartementet direkt efter sin examen, och genom sitt goda omdöme, osvikliga entusiasm och att hon väldigt snabbt snappar upp allt, ledde hennes karriär snabbt upp till toppen.

Stadsdepartementets funktion är att övervaka stadens planläggning. Din roll är att få staden att växa genom att zonmärka landtytor för bestämda användningsområden. Du måste se till att hålla en bra balans mellan de olika zontyperna, och se till att de utvecklas som planerat.

Dina Simmar kommer ständigt att betygsätta dina planeringsbeslut. När saker och ting fungerar, kommer Simmarna att flockas till din stad för att bo och arbeta där. Men de börjar snabbt att klaga om det är något de inte gillar, och kan flytta lika snabbt som de kom.

Att planera en stad kan mycket väl vara en borgmästares svåraste uppgift. Men du kan lita på att jag kommer att hjälpa dig med de problem som kan uppstå.

STADSPLANERINGSDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER

Zonernas betydelse

Zoner är områden i staden som du har tilldelat särskilda användningsområden. Varje stad måste ha alla de tre huvudtyperna av zoner: Bostäder, Affärer och Industri (även kallat BAI), eftersom alla städer behöver områden där Simmarna kan bo, handla och arbeta.

Simmarna bygger bara på zonmärkta områden i staden. Vilken typ av hus de bygger i en zon beror på zontyp, täthetsgrad och markvärde.

Att zonmärka ett område är ingen garanti för att Simmarna börjar bygga där. Simmarna utvecklar bara zoner som de har behov av (mer information om detta hittar du under BAI-mätaren), och som fungerar. En fungerande zon har el och tillgång till transportmedel som leder till andra zoner. Tillgång till vatten hjälper också till. Glesa områden kan utvecklas utan vatten, men vatten är livsviktigt för att normala och täta zoner skall utvecklas till fullt.

Bostadszoner, Affärszoner och Industrizoner kallas BAI-zoner.

Zontyper

Bostadszoner

Det är här dina Simmar kommer att bo. Kom ihåg att varje Sim behöver ett hem, så bli inte förvånad om behovet av bostadszoner är mycket högre än behovet av andra zontyper.

Bostadszonerna kan vara glesa, normala eller täta. Täthetsgraden påverkar vilken typ av hus som byggs. Om du vill ha stora hyreshus, bygger du Täta bostadsområden. Mindre hyreshus byggs i normala bostadsområden, och om du vill ha villor, väljer du glesa bostadsområden. Ju högre markvärde, desto finare blir husen.

Affärszoner

Det är här dina Simmar handlar, och vissa av dem arbetar. Kontorslokaler och affärer av alla möjliga typer och storlekar ryms i affärszonerna. Vilken typ av byggnader som byggs, beror på vilken täthetsgrad du valt och även på markvärdet i området. En högre täthetsgrad resulterar i större affärer och kontorsbyggnader. Du bör även ha några områden som ger de mindre affärssimmarna en möjlighet att slå upp sina butiker. Behovet av affärszoner ökar normalt ju äldre staden blir. Håll ett öga på BAI-mätaren så ser du åt vilket håll trenden är på väg.

Täthetsgraden bestämmer maxtätheten i en zon. Markvärdet i zonen måste vara mycket högt för att det skall nå maximal täthet.

Industri-zoner

Industrizoner är områden där fabriker, bondgårdar och högteknologiska företag kan etablera sig. Yngre städer lockar normalt till sig förorenande industrier, särskilt i täta industriområden. Ibland kan bondgårdar utvecklas i glesa industriområden som ligger långt från stadens livliga centrum. När staden blir äldre och du höjer utbildningsnivån hos Simmarna, börjar staden locka till sig renare, högteknologiska industrier.

Flygplats-zoner

Flygplatser hjälper industri-, och affärssektorn att utvecklas, genom att föra in turister och arbetare och genom att göra staden mer lättillgänglig för resten av världen. Precis som med BAI-zoner, zonmärker du en flygplats och väntar på att Simmarna skall utveckla den. Flygplatser blir tillgängliga år 1930, och måste vara minst 3x5 rutor, eller större, för att utvecklas. De kräver även el, vatten och närhet till en väg. De utvecklas bara när din stad har växt så mycket att den kommersiella och industriella sektorn behöver hjälp utifrån för att växa.

Hamn-zoner

Hamnar hjälper industri-, och affärssektorn att växa, genom att ge dem ett sätt att exportera sina varor till omvärlden. De ger dessutom din stad möjlighet att sluta avtal om att importera eller exportera skräp (men en järnväg kan fylla samma funktion). Hamnar måste vara minst 2x6 rutor, eller större, för att utvecklas. De behöver el, vatten och närhet till en väg. De måste ligga vid öppet vatten för att fungera, men om du verkligen vill se resultat, bör du bygga dem vid en havskust.

Soptipps-zoner

Alla städer producerar avfall, och ett alternativ för att ta hand om skräpet, är att zonmarkera en soptipp. På soptippen förmultnar skräpet sakta och tippen har en begränsad kapacitet beroende på storlek. När soptippen är full börjar skräpet samlas längs stadens gator om du inte har något annat sätt att ta hand om det. När du zonmarker en soptipp, kom ihåg att dra ut en väg från staden till soptippen så att sopbilarna kan transportera dit stadens skräp.

Markera zon

Först måste du välja en zontyp. Klicka på knappen ZON på huvudlisten, så får du upp knappar för de olika zontyperna. Klicka på en knapp för att markera den zontypen, så ändrar din markör form, vilket visar att du kan börja zonmarkera.

Knapparna för bostäder, affärer och industrier har en undermeny för täthetsgrad. Om du klickar på en av dessa knappar utan att ändra i undermenyn, är den senast markerade täthetsgraden aktiv. För att granska eller ändra täthetsgraden klickar du och håller ner musknappen på den knapp du har valt. En undermeny med täthetsalternativen, GLEST, NORMALT och TÄTT, dyker upp. Klicka på en täthetsgrad för att markera den. Markören ändrar form och du kan börja zonmarkera.

För att börja zonmarkera, klickar du och drar markören över en bit land. (Du kan enkelt klicka också, om du hellre vill det.) När musknappen är nertryckt, ser du att området markeras med en skuggbild. Skuggbilden visar hur området du tänker zonmarkera kommer att se ut. Kostnaden för zonmärkningen visas också, och den uppdateras när du ökar eller minskar storleken på området. När du släpper upp musknappen, ersätter en färgad zon skuggbilden, och kostnaden dras från din stadskassa.

Du kan avbryta zonmärkningen genom att hålla in **SHIFT** innan du släpper upp musknappen.

Om du zonmarker ett område och sedan ångrar dig, kan du zonmarkera om det, eller använda verktyget Ta bort zonmarkering, för att återställa området till sitt orörda tillstånd.

BAI-mätare

BAI-mätaren ger dig hela tiden en indikation om hur stort behovet av bostads-, affärs-, och industrizoner är. Staplarna går upp när behovet av en viss zontyp ökar, och sjunker när det finns för mycket av den zontypen.



När behovet av en viss zontyp, till exempel bostäder, är högt, bör du zonmarkera fler bostadsområden. BAI-mätaren talar inte om vilken täthetsgrad du skall använda; du måste själv bestämma täthetsgrad baserat på stadens utveckling och var du har tänkt placera den nya zonen.

Markvärde

Ju trevligare det är att bo och arbeta i ett område, desto högre är markvärdet där. Markvärdet påverkas av flera faktorer, som föroreningar, brott och tillgång till bekväma transportmedel. Markvärdet i bostadsområden påverkas speciellt av närheten till bekvämlighetsinrättningar (skolor, sjukhus och parker) eller icke önskvärda anläggningar (soptippar, förbränningsugnar), eller INMO (Inte Nära Mitt Område)-byggnader som giftavfallsanläggningen.

Markvärdet fluktuerar när förhållandena i området förändras. När markvärdet ändras, ersätts byggnaderna i området av nya hus. Högre markvärde ger zonerna möjlighet att utveckla högre täthetsgrad på byggnaderna, vilket representeras av högre, exklusivare hus.

För att få reda på markvärdet hos en viss byggnad eller ett visst landområde, markerar du verktyget FRÅGA i menyn under knappen JUSTERA & GRANSKA, och klickar sedan på föremålet. Markvärdet är en av flera punkter som redovisas i informationsfönstret.

Stadsplanerarens kartor, kurvor och frågor

Vissa kartor och kurvor kan ge dig en bred bild av hur det går med stadsplaneringen. De kartor som är till störst nytta för stadsplaneraren är:

- Markvärde
- Befolkningstäthet
- Zoner

För att titta på dessa kartor, klickar du på knappen JUSTERA & GRANSKA på huvudlisten, och markerar Granska data för att få upp en lista över tillgängliga kartor, tabeller och kurvor.

En annan bra källa till information, är frågeverktyget. Klicka på knappen JUSTERA & GRANSKA och markera FRÅGA. Sedan klickar du på någon byggnad eller zon för att få uppdaterad information om dess status.

STADSPLANERARENS FRÅGOR & SVAR

F: Jag har placerat ut de första zonerna i min stad men det händer inget. Vad skall jag göra?

Rita: Starta simuleringen. När den är i pausläge kan Simmarna inte bygga något.

F: BAI-mätaren visar ett stort behov av bostadsområden, men jag har ett bostadsområde som inte utvecklas. Varför då?

Rita: BAI-mätaren visar behovet av användbara zoner, vilket innebär att de har en fungerande infrastruktur. Koppla upp zonen till elnätet, vattennätet och transportsystemet, så bör det utvecklas fort.

F: Vilken täthetsgrad skall jag ha på mina zoner?

Rita: Börja med glesa och normala zoner. Det lönar sig inte att betala för täta områden innan din befolkning börjar skjuta i höjden tillsammans med markvärdet.

F: Måste zonerna ligga tätt ihop?

Rita: Det beror på. Simmarna gillar inte att färdas långa sträckor. Ett bostadsområde eller affärsområde utvecklas inte om det ligger inom pendlaravstånd till andra zoner. Men ett industriområde i utkanten av staden kan utvecklas till en bondgård. Transportmedel är nyckeln till allt; Simmarna kanske flyttar in, men om pendlingsförhållandena är för dåliga flyttar de snabbt ut igen.

F: Jag har sett stora zoner som bara utvecklas längs kanterna. Vad beror det på?

Rita: Allt hänger på transportmöjligheterna. Om du bygger en stor sammanhängande zon, kan Simmarna inte ta sig in till mitten av den. Så länge det inte är för långt till närmaste transportmedel, kommer Simmarna att flytta in till dina zoner. Det är störst chans att de flyttar in om det är nära till en väg... Simmar älskar ju som du vet sina bilar!

F: Varför har jag slumområden?

Rita: Det finns många faktorer som bidrar till att slumområden uppstår, men det brukar alltid handla om en sak: markvärdet. Hög brottslighet och föroreningar sänker markvärdet i alla områden. Områden som ligger för nära soptippar och andra otäcka ställen, sjunker också i värde. Det är inget fel i att ha billiga bostadsområden, men om de börjar dominera din stadsbild, bör du kanske tänka om.

F: Jag zonmärkte för mycket bostadsområden och BAI-mätaren visar ett överskott. Vad gör jag nu?

Rita: Du har flera alternativ. Du kan zonmärka om några bostadsområden, ersätta dem med zoner som du har behov av. Du kan ta bort zonmärkningen på några av dina bostadsområden. Eller också kan du låta dem vara, och koncentrera dig på att bygga andra zontyper så att du, förhoppningsvis, lockar fler Simmar till staden och fyller överskottet.

F: Vissa av mina byggnader ser mörka och tomma ut. Varför flyttade Simmarna?

Rita: Simmar överger byggnader i utvecklade zoner om förhållandena blir ohållbara. De flyttar troligtvis om strömmen, vattnet eller transportmedlen till den zonen försvinner. Om du fixar till problemen, kan Simmarna komma tillbaka och flytta in i husen igen. Den enda gången Simmarna inte kommer tillbaka, är om ett område har smittats av radioaktiv strålning från en kärnkraftsexplosion. Då är det för farligt.

F: Kan jag bygga något i områden som inte är zonmärkta?

Rita: Ja! Ett område som inte är zonmärkt kan varken få el eller vatten, så Simmarna bygger ingenting där, men *du* kan. Enskilda byggnader som du hittar på huvudlisten (kraftverk, skolor, landmärken, etc.) kan placeras var som helst på kartan. Smidigt va?

F: Min BAI-mätare visar inget behov, hur får jag staden att fortsätta växa?

Rita: För att de skall leva produktiva, glada liv, måste Simmarna kunna sälja de varor de producerar och slappna av när de inte arbetar. När tillväxten stagnerar betyder det vanligtvis att din stad har nått gränsen för ett eller fler av dessa behov. Om du vill att staden skall fortsätta växa, måste du hitta nya utlopp för de varor och tjänster som Simmarna erbjuder, och fler sätt för Simmarna att roa sig på när de är lediga. Infartsleder till dina grannstäder är ett sätt att få din ekonomi i rullning igen, och nöjescentrum är ett bra sätt att locka nya Simmar att komma till din stad, och förhoppningsvis få dem att stanna.

MILJÖDEPARTEMENTET

LÄR KÄNNA DIN MILJÖRÅDGIVARE



LISA GRÖÖN, MILJÖRÅDGIVARE

Lisa Gröön beskriver sig själv som en arbetsnarkoman. Som ett bevis på detta läste hon två kurser vid olika universitet samtidigt. Hon tog examen vid Universitetet i Heckford Falls (Eko-Statistisk analys) och Le Academe d' Chateau a Villeau (Litteratur i jämförelse). Hon fortsatte att resa vitt och brett, och deltar regelbundet vid miljömöten och demonstrationer i städer över hela världen. Hon är en passionerad drömmare som trots detta har en praktisk läggning för ny teknologi och nya metoder. När hon inte reser jorden runt brukar hon vara hemma med sina tolv katter.

Miljödepartementets funktion är att ta hand om stadens avfall och hålla föroreningarna i schack. Om du minskar skräpberget och föroreningarna, gör du staden till en bättre plats att bo på, en plats där glada, friska Simmar har en större chans till ett långt liv.

Miljöproblemen kanske inte verkar vara högsta prioritet i början, men jag varnar dig, strunta inte i dem för länge om du inte vill få alla möjliga problem på halsen. Problem som skräp längs gatorna, låg hälsoliv och en minskad vattenreserv, kan bli resultatet av att strunta i miljön.

Börja tidigt att arbeta för att göra din stad ren och fri från föroreningar, så hjälper du hela Simland i det långa loppet. Kom ihåg att jag alltid finns där för att ge dig stöd och uppmuntran.

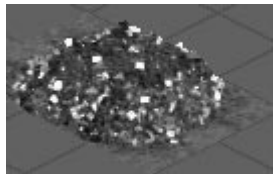
MILJÖDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER

Avfallshantering

Världen är full av skräp (sopor). Du kan helt enkelt inte hindra Simmarna att producera det. Det finns sätt att minska mängden skräp som Simmarna genererar, men du blir aldrig helt kvitt problemet. Du måste hitta ett sätt att bli av med skräpet i din stad eller minska mängden med hjälp av återvinningscentraler. Dina alternativ är att dumpa det på soptippar, bränna det eller skeppa iväg det.

Om du inte hittar ett sätt att bli av med avfallet, kommer Simmarna att bli tvungna att kasta ut skräpet genom fönstret och du kommer att se hur det samlas på hög längs gatorna. Det är ingen vacker syn.

När avfallsnivån är tillräckligt hög, faller hälsonivån dramatiskt (vilket sänker medellivslängden) i takt med Simmarnas goda humör. Det kommer inte att dröja länge innan alla hittar en renare stad att bo i.



Soptippar

Om du vill begrava stadens avfall, måste du zonmarkera ett område för en soptipp. Soptippen låter skräpet sakta förmultna, men den är inget svart hål; överfyllda soptippar når till sist en punkt där de inte kan hantera mer avfall. När soptippen är full börjar skräpet samlas längs stadens gator om du inte har något annat sätt att ta hand om det.

Välj området noggrant. Soptippar är inga trevliga grannar. De stinker och får markvärdet i närheten att rasa, så välj ett område långt från bostads-, och affärszoner, annars kommer Simmarna att klaga. Kom ihåg att lägga en väg bredvid soptippen så att sopbilarna kan ta sig dit. Om de inte kan dumpa skräpet på tippen, kan det hända att allt hamnar på stadens gator.

Om du får problem med en soptipp och funderar på att ta fram bulldozern, så tänk om. Du kan inte riva en soptipp, men du kan ta den ur tjänst genom att riva vägen eller järnvägen som leder till den. Med tiden kommer allt avfall på tippen att ha förmultnat och då kan du ta bort zonmärkningen.

Förbränningsugnar

Kommunala förbränningsugnar tar hand om skräp genom att bränna upp det. Tyvärr är de otäcka metallmonster som spyr ut massor av föroreningar och aska.

Simmarna tycker inte om dem, och de gillar definitivt inte att du bygger dem i deras trädgårdar.

Förbränningskraftverk är inte mycket snällare mot naturen. De kan hantera större sopmängder och genererar faktiskt elektricitet, som kan användas till stadens elnät, genom att bränna avfall. Haken är att de är dyra att bygga, och som med alla nya leksaker, måste någon uppfinna dem innan du kan leka med dem.

Båda förbränningsugnarna tappar effektivitet när de åldras. Du kan ta reda på deras kapacitet genom att fråga på dem.

Precis som med soptipparna, måste förbränningsugnarna ligga vid en väg så att sopbilarna kan frakta dit skräpet.

Återvinningscentraler

Återvinningscentraler kan drastiskt minska den mängd avfall som Simmarna producerar. Det är mycket billigare att återvinna skräp än det är att göra sig av med det, så bygg en återvinningscentral så fort de blir tillgängliga. De betalar snabbt tillbaka vad de kostar, och ingen stad bör vara utan en.

Varje återvinningscentral kan bara ta hand om en begränsad mängd skräp, så större städer bör ha dem på flera ställen för att uppnå maximal effektivitet. Inför sopsorteringsförfordningarna så ökar du effektiviteten hos alla återvinningscentraler.

Avtal med grannar

Borgmästare från andra städer kan då och då komma till dig med erbjudanden om att ta hand om ditt avfall mot en avgift, eller erbjudanden om att betala dig för att ta hand om deras sopor åt dem.

Avtal om avfallshantering blir endast tillgängliga om du har byggt en infartsled till någon av dina grannstäder. För att kunna transportera skräp till eller från din stad behöver du en anslutning med väg, motorväg, järnväg eller hamn. När du har slutit ett avtal av något slag, kan du öppna fönstret Grannar i menyn under knappen JUSTERA & GRANSKA för att kolla upp det.

Exportera skräp (sopor)

Ett lätt, men ibland dyrt, sätt att bli av med skräpet är att betala en grannstad för att ta hand om det. Varje månad tar den granne som du har ett avtal med, hand om ditt överskott av avfall (det vill säga allt skräp som dina soptippar och förbränningsugnar inte har plats för); och varje månad dras en summa, baserad på hur mycket avfall de tog hand om, från din stadskassa.

Om du inte får något överskott av skräp, måste du fortfarande betala en minimiavgift. Dessutom får du böta ett högt belopp om du bryter avtalet.

Importera skräp (sopor)

Om du har utrymme över på soptippen eller i förbränningsugnen, kan du sluta ett avtal om att ta hand om din grannstads avfall. Varje månad läggs en bestämd mängd skräp till det din egen stad producerar. Och varje månad får du betalt i kontanter.

Om dina avfallsstationer blir överbelastade och du vill bryta avtalet, får du betala en hög straffavgift.

Luftföroreningar

Även om du inte kan se luftföroreningarna, kommer du att märka av deras effekt. Luftföroreningar sänker markvärdet och hälsoliv i din stad, vilket upprör Simmarna. Det finns många orsaker till luftföroreningar. De två största skurkarna är tung trafik och skorstensfabriker. Om du kan få dina invånare att åka kollektivt och byta ut industrierna, så är du på god väg att lösa stadens problem med luftföroreningar.

Om du bygger träd och parker i staden, hjälper det till att rena luften, vilket även förordningarna för ren luft, som du kan införa, gör.

Vattenföroreningar

Osynliga föroreningar, först och främst från industrier, kan tränga in i ditt vattensystem. När detta inträffar, tappar pumparna effektivitet, och Simmarna klagar högljutt över stinkande, gråfärgat dricksvatten och dålig hälsa. Vattenreningsverk kan lindra problemen med vattenföroreningar, men för att attackera problemet vid källan, måste du göra något åt de förorenande industrierna. Inför förordningarna för rent vatten som erbjuder skattelättnader för att uppmuntra icke förorenande, högteknologiska industrier att ta de gamla företagens plats.

Miljödepartementets kartor, tabeller och frågor

Vissa kartor och tabeller kan ge dig en bred bild av hur det står till med miljön. De kartor och tabeller som är till störst nytta är:

- Föroreningar
- Vatten
- Sop (skräp)-tabellen
- Kombinerad föroreningsnivå under åren som gått

För att titta på dessa kartor, klickar du på knappen JUSTERA & GRANSKA på huvudlisten, och markerar GRANSKA DATA för att få upp en lista över tillgängliga kartor, tabeller och kurvor.

En annan bra källa till information, är frågeverktyget. Klicka på knappen JUSTERA & GRANSKA och markera FRÅGA. Sedan klickar du på din soptipp eller förbränningsugn för att få uppdaterad information om deras kapacitet.

MILJÖRÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR

F: Hur kan jag se om skräp eller föroreningar börjar bli ett problem?

Lisa: Tja, det är lätt att se om du börjar få problem med skräp, eftersom du kan se hur de samlas på hög längs gatorna. Föroreningar är lite mer diskreta, men kan vara minst lika skadliga. Du bör hålla ett öga på föroreningskartan så att du ser hur situationen är.

F: Vad är det som orsakar stora mängder av skräp och föroreningar?

Lisa: Vi Simmar producerar ofantliga mängder med avfall varje dag. Om du inte har någonstans att göra av allt detta skräp, så kommer det att samlas på hög längs gator och i trädgårdar. Jag antar att jag inte behöver tala om hur ohälsosamt det vore. Föroreningarna blir värre om trafiken ökar och du får mycket tung industri i staden. De bolmande skorstenarna pumpar ut massor av föroreningar i luften.

F: Hur kan jag minska avfallsmängden i min stad?

Lisa: Se till att du har flera sätt att ta hand om skräpet. Du kan ha en soptipp, förbränningsugn, eller också kan du köpa sophantering av någon av dina grannar. En återvinningscentral hjälper till att minska den mängd avfall som du måste ta hand om.

F: Hur får jag föroreningarna att minska?

Lisa: Se till att trafiken minskar och håll smutsiga industrier borta från din stad. Om du har mycket träd i staden hjälper de också till att rensa luften. Jag har hört att forskarna arbetar med en maskin som skall kunna avlägsna föroreningar från luften, men det verkar dröja innan den blir färdig.

SÄKERHETSDEPARTEMENTET

LÄR KÄNNA DIN SÄKERHETSÅDYGIVARE



STURE SAKER, SÄKERHETSÅDYGIVARE

Sture Saker svor, vid åtta års ålder, att viga sitt liv åt säkerhetsfrågor sedan familjens hem brunnit ner. Han tog examen vid Kornbys Polis-, och Brandkårsakademi och gick ut med toppbetyg. Hans avhandling om "Avancerade teorier för planering av utryckningsvägar i tätorter" gav honom ett allmänt erkännande och hans första jobb som assisterande fängelsechef på Ekuddens anstalt. Inte långt därefter började han arbeta sig uppåt inom den offentliga sektorn. Under hela sin karriär har han blandat en kompromisslös inställning till säkerhetsfrågor med envisa pådrivanden för att se till att de Simmar som jobbar för honom har den utrustning de behöver.

Säkerhetsdepartementet ansvarar för att förse staden med poliser och brandkår. Förutom att övervaka de dagliga rutinerna, måste departementet vara redo att ingripa omedelbart om en katastrof skulle inträffa.

Simmar förväntar sig ett visst mått av säkerhet när de flyttar till en stad. Om hög brottslighet tvingar dem att kura bakom låsta dörrar, och om ingen kommer när det börjar brinna, tar Simmarnas överlevnadsinstinkt över och de lämnar staden. Bra polistäckning och en effektiv brandkår höjer däremot markvärdet i staden, vilket gör Simmarna glada och stolta över sin stad.

Det är ditt jobb att se till att stadens Simmar är säkra. Jag finns i krokarna och påminner dig om de inte är det.

SÄKERHETSDEPARTEMENTETS GRUNDREGLER

Poliser och brott

Brott är en del av det dagliga livet i alla städer, men det kan, och bör, hållas på en så låg nivå som möjligt. Hög brottslighet i ett område sänker markvärdet och gör de laglydiga Simmarna mycket olyckliga.

Det finns flera olika sätt att angripa brottsproblemet. Först kan du se till att du har tillräckligt med poliser i staden. Polisens blotta närvaro avskräcker brottslingar, och när ett brott begås, kan poliserna arresterar de skyldiga Simmarna. Dessutom kan du låta bli att godkänna byggnader som drar till sig brott, till exempel kasinon.

Polisskydd

Polisstationer skyddar ett område runt själva stationen, kallat "distrikt". Distriktets storlek utökas när du höjer polisens budget. Brottslingarna kan härja fritt i de områden som inte täcks av ett polisdistrikt, så försök placera dina polisstationer på strategiska platser i staden.

Budgeten påverkar inte bara distriktets storlek, utan även dess effektivitet. Polisens effektivitet är samma sak som hur troligt det är att någon som begår ett brott inom ett distrikt, åker fast. Effektiviteten är alltid högre i närheten av polisstationen, och börjar avta ju längre bort från stationen man kommer. När polisens budget höjs, ökar effektiviteten i hela distriktet.

Polisstationer som ligger nära varandra kan ha överlappande distrikt och effektiviteten i dessa områden är kumulativ.

Brottslingar som begår brott utanför ett polisdistrikt kommer inte att åka fast.

Brottskartan visar var polisstationerna ligger och hur hög effektiviteten i deras distrikt är. Den visar även vilka delar av staden som lider av hög brottslighet. Använd denna karta för att ta reda på var du bör placera ut nya polisstationer. Du kan använda frågeverktyget för att få reda på hur varje enskild station fungerar.



Fängelser

Fängelser är den plats där dömda brottslingar placeras för att betala av sin skuld till samhället. Om du inte har tillräckligt med fängelser, måste polisen släppa alla nya brottslingar som de fångar. Se till att du har tillräckligt med fängelser annars sjunker polisens effektivitet.

Simmar gillar inte att bo nära fängelser, så bygg dem långt bort från alla bostadsområden.

Minska brottsligheten

Det bästa sättet att sänka brottsnivån är att öka polisskyddet (antingen genom att bygga fler polisstationer eller höja polisens budget), och placera ut fängelser om det behövs.

Höga markvärden går hand i hand med låg brottslighet. Ju fler åtgärder du vidtar för att göra din stad till en trevligare plats att bo på, desto färre brott kommer att begås.

Att införa vissa förordningar kan minska brottsnivån, men du bör väga förordningens kostnader mot priset för utökat polisskydd. Tänk även på att vissa förordningar har, precis som vissa byggnader, effekten att brottsnivån ökar.

Skicka ut polis

När en katastrof inträffar kan du, manuellt, skicka ut en polisstyrka till vilken plats som helst i staden. Antalet polisstyrkor du kan skicka ut är samma som antalet polisstationer i staden plus en. Du har alltid minst en styrka att skicka ut, även om du inte har några polisstationer.

När en katastrof inträffar i ett område inom polisens distrikt, behöver du antagligen inte skicka ut extra enheter. Ibland, till exempel vid större katastrofer, kan det dock hända att du vill göra det.

För att skicka ut en polisstyrka, klickar du på knappen SKICKA UT POLIS, i menyn under knappen NÖDSITUATION, och klickar sedan på en plats i staden. Poliserna anländer omedelbart till platsen och börjar arbeta. En polisflagga markerar deras position.

Eldsvåda

Bränder bryter ut på slumpmässiga platser i staden, men brandkåren arbetar systematiskt. Om brandstationerna placeras ut på strategiska platser i staden, kan du tryggt förlita dig på att om en brand bryter ut, så har du ordnat så att problemet tas om hand utan att du behöver engagera dig.

När en brand är så allvarlig att den kräver ditt engagemang, kan du skicka ut brandbilar till platsen. Ett annat alternativ är att riva en brandgata runt elden och försöka kontrollera den. Vad du inte kan göra, är att stänga av katastrofer när en brand redan har brutit ut.



Brandskydd

Varje brandstation du placerar ut skyddar ett område runt sig själv. Storleken på det skyddade området ökar om du höjer brandkårens budget. Även om en brand lika gärna kan bryta ut i ett område som skyddas av en brandstation som i ett område utan brandskydd, så är det mindre troligt att bränder i skyddade områden orsakar någon större skada, eftersom brandmännen genast rycker ut och bekämpar dem. Budgeten påverkar inte bara det skyddade områdets storlek, utan även effektiviteten hos brandmännen i området. Brandmännens effektivitet är samma sak som hur troligt det är att en brand som bryter ut i området hinner orsaka någon skada innan brandmännen släcker den. Effektiviteten är alltid bäst i området närmast brandstationen och börjar sedan avta ju längre bort man kommer. När brandkårens budget höjs, ökar effektiviteten i hela området.

Brandstationer som ligger nära varandra kan ha överlappande distrikt och effektiviteten i dessa områden är kumulativ.

Brandriskkartan visar var brandstationerna ligger och hur stora deras distrikt är. Den visar även vilka delar av staden som lider av hög brandrisk. Använd denna karta för att ta reda på var du bör placera ut nya brandstationer. Du kan använda frågeverktyget för att få reda på hur varje enskild station fungerar.

Skicka ut brandbilar

När en katastrof inträffar kan du, manuellt, skicka ut en enhet brandmän till vilken plats som helst i staden. Antalet enheter du kan skicka ut är samma som antalet brandstationer i staden plus en. Du har alltid minst en enhet att skicka ut, även om du inte har några brandstationer.

När en katastrof inträffar i ett område med brandskydd, behöver du antagligen inte skicka ut extra brandmän. Ibland, till exempel vid större katastrofer, kan det dock hända att du vill göra det. Brandmännen kan alltid hjälpa till med något, oavsett vilken typ av katastrof som har inträffat. De är, till exempel, effektivast vid bränder, men är inte lika bra på att ta hand om upplöpssmakare.

För att skicka ut en enhet, klickar du på knappen SKICKA UT BRANDBILAR, i menyn under knappen NÖDSITUATION, och klickar sedan på en plats i staden.

Brandmännen anländer omedelbart till platsen och börjar arbeta. En brandkårsflagga markerar deras position.

Brandrisk

Brandrisk är ett mått på hur lätt något fattar eld. Alla byggnader i din stad har en fastställd brandrisknivå, som du kan se om du använder frågeverktyget på byggnaden. Ju högre nivå, desto troligare är det att byggnaden fattar eld om en brand bryter ut.

Det effektivaste sättet att minska brandrisken hos en byggnad, är att se till att den är bevattnad, vilket innebär att den ligger på en ruta som har vatten. För att en byggnad skall få vatten, måste den ligga inom sju rutor från ett vattenrör som förser staden med vatten. Försök se till att alla byggnader i din stad är uppkopplade till vattensystemet. Skadorna vid en eventuell brand minskar avsevärt om de är det.

Du kan införa förordningar som minskar den övergripande brandrisken i din stad.

Katastrofer

Förutspå katastrofer

Katastrofer inträffar slumpartat, men ibland kan du få små ledtrådar om att något är på gång. Håll ett öga på dina nyhetsrubriker.

Varningssignal

Även om du bör hoppas på det bästa, så är det bra att förbereda sig på det värsta, särskilt om det värsta är en virvelstorm eller en utomjordisk attack. Om du kan få bort dina Simmar från gatorna innan katastrofen inträffar, kommer skadorna att bli mycket lindrigare. Aktivera varningssignalen, så kommer de att lyssna på din varning och ta skydd.

Du är den enda som kan aktivera denna signal, och du bör inte missbruka detta förtroende. Om du aktiverar signalen utan att någon katastrof är i antågande, kommer Simmarna att börja tvivla på dig och kanske struntar i dig när det blir allvar. Det är väl inte så farligt förrän den dag du verkligen behöver varna dem, så retas med måtta.

När katastrofen slagit till

Bränder och upplopp är de enda katastrofer där du kan hjälpa till genom att skicka ut poliser och brandmän. Det spelar ingen roll hur många poliser du skickar ut vid en jordbävning eller en utomjordisk attack, de kan inte göra något när katastrofen väl har inträffat, men varningssignalen kan hjälpa till om du aktiverar den i tid.

Om du, av någon anledning, vill att en katastrof skall inträffa, så välj knappen **STARTA KATASTROF** i menyn under knappen **NÖDSITUATION**, och välj vilken destruktiv kraft du vill släppa lös.

SÄKERHETSÅDAGIVARENS FRÅGOR & SVAR

F: Hur minskar jag brottsligheten?

Sture: Några sätt att minska brottsligheten är att, införa brottsbekämpande förordningar, hålla markvärdet uppe, bygga fängelser, och det mest uppenbara, ha välbudgeterade polisstationer på strategiska platser i staden. Kontrollera brottskartan så ser du var de bäst behövs.

F: Hur ordnar jag ett brandskydd?

Sture: Bygg brandstationer och se till att deras budget är tillräcklig. Även här handlar det om att se till att antalet brandstationer motsvarar stadens behov. Om du är osäker på vilka områden som har ett bra brandskydd, kan du alltid ta en titt på kartan över brandkårstäckning. Du kan även införa de förordningar som hjälper till att minska brandrisken.

F: OK, men vad händer om en katastrof skulle inträffa?

Sture: Det beror på vilken typ av katastrof det är. Konsten är att först ta reda på vilken typ av katastrof det är, och sedan bestämma vilken avdelning som är bäst lämpad för att ta hand om situationen. Låt oss ta en brand som exempel. Det första du bör göra, är att se till att brandkåren kommer ut och börjar bekämpa elden. Om du skulle sakna någon avdelning, så gör det bästa av situationen. Om du av någon anledning står helt oförberedd och varken har polis eller brandkår, så löper din stad risk att förstöras.

F: Det började brinna men jag kunde bara skicka ut en enda brandbil.

Sture: Det beror på att du inte har några brandstationer och därför måste förlita dig på din frivilliga brandkår. Om du vill kunna skicka ut fler enheter, måste du bygga fler stationer. Du har en enhet för varje station du bygger, plus en för den frivilliga brandkåren.

SJUKVÅRD, SKOLA, OCH TRIVSELDEPARTEMENTET

LÄR KÄNNA DIN SST-RÅDGIVARE



MYSAN PLYSCH, SST-RÅDGIVARE

Mysan Plysch gick inte den traditionella akademiska vägen utan nöjde sig med en grundskoleexamen. Hon började sedan som lärling vid socialkontoret i Domarstad där hon, som hon själv brukar säga, lärde sig yrket genom att starta från botten. För tio år sedan grundade Mysan rörelsen "Paradisstaden", en grupp som anser att själva staden är ett levande väsen; för två år sedan bröt hon med gruppen och tar nu avstånd från den. På grund av sin sympati för folk i nöd, är Mysans idéer om sociala reformer efterfrågade över hela Simland.

Sjukvårds-, skol-, och trivseldepartementet (SST) fokuserar sig på Simmarnas livskvalitet. Sjukvårdsbiten innebär både att undersöka hur länge Simmarna lever och hur de mår under sin livstid. Skolavdelningen ser till att Simmarna får den utbildning de behöver och vill ha. Trivseln är den generella "känslan" i staden och reflekterar Simmarnas övergripande lycka.

Att hålla Simmarna glada är ett tufft jobb, men när de är nöjda med ditt arbete, ger de dig speciella byggnader som gåvor. Jag kommer att göra allt jag kan för att hjälpa dig. Eftersom jag är en Sim som bor i din stad, hjälper jag mig själv genom att hjälpa dig.

SST-DEPARTEMENTETS GRUNDREGLER

Förbättra Simmarnas hälsa

God hälsa förlänger livet, och det gör Simmarna glada. En genomsnittlig Sim som bor i en genomsnittlig stad, kommer du antagligen att leva i femtionio år. Men vem vill vara genomsnittlig? Om du vidtar åtgärder för att förbättra hälsan i staden, kan du öka Simmarnas medellivslängd ända upp till nittio år.

Nyckeln till en bra hälsonivå är att bygga många sjukhus i staden. Sjukhusen måste ligga i områden som går lätt att nå och, ännu viktigare, de måste ha en ordentlig budget.

Det går inte att beskriva hur viktigt det är med sjukvårdens budget. För lite pengar gör att antalet sjukvårdare minskar och därmed blir patientvården lidande. Sjuka och skadade Simmar blir nekade vård eftersom det inte finns tillräckligt med sängar; alla önskingar om att få träffa en specialist blir avslagna. Det dröjer inte länge innan hälsonivån sjunker om budgeten sänks. Om budgeten ligger på en otillräcklig nivå under för lång tid, skadar du inte bara hälsonivån, utan riskerar även att din sjukvårdspersonal går ut i strejk. Strejker får sjukhusens effektivitet att rasa, och drar ner hälsonivån ännu mer.

Tyvärr dras stadens hälsonivå ner om det finns föroreningar i luft och vatten, oavsett hur många välbudgeterade sjukhus det finns. För att få upp medellivslängden ordentligt, måste föroreningarna och trafiken hållas i schack. Till sist kan sägas att införandet av hälsoförebyggande förordningar kan ge Simmarna den friskhetsinjektion de så väl behöver.

Hur Simmarna lär sig

Unga Simmars hjärnor är som svampar, de suger i sig all information de utsätts för. Konstigt nog lär de sig bäst när de sitter vid små träbänkar i formella skolor. Ledsamt nog, måste vuxna Simmar arbeta för att behålla den utbildningsnivå som de uppnådde under sin ungdom. De behöver anläggningar som bibliotek och museer för att hålla sig skärpta.

Höja utbildningskvoten

Utbildningsnivån bestämmer stadens potential. Icke förorenande, högteknologiska företag lockas till städer som har välutbildad arbetskraft. En hög utbildningsnivå innebär mindre föroreningar, färre brott och gladare Simmar.

Om du vill höja utbildningsnivån i din stad, så koncentrera dig på att utbilda barnen. Du bör placera ut tillräckligt med skolor och gymnasier i din stad, så att alla unga Simmar har någonstans där de kan lära sig saker. När unga Simmar gör bra ifrån sig i skolan, drar de upp utbildningskvoten i hela staden.

Skolorna behöver pengar för att fungera bra. En otillräcklig budget innebär att skolorna inte kan förse eleverna med ett tillräckligt antal lärare. Under dessa förhållanden kan utbildningskvoten inte ens nå medelhöga nivåer. Om deras budget är för låg under en lång period, kommer lärarna att strejka. Den minimala utbildning som Simmarna får under en strejk, kommer att sinka dem under resten av deras liv.

Strunta inte i de vuxna Simmarnas behov av utbildning. Även om de inte kan höja stadens utbildningskvot, så kan de definitivt dra ner den. Om du bygger museer och bibliotek, så hämmar du det naturliga förfallet av kunskap hos de vuxna, och hindrar dem från att dra ner stadens utbildningskvot.

Håll Simmarna glada - Trivsel

Det är svårt, på gränsen till omöjligt, att säga vad som är nyckeln till lycka. Simmarna (en grupp som är vältränad i klagandets konst) beundrar dem som sätter sin egen personliga lycka åt sidan och istället fokuserar på att skapa en trevlig stämning i hela staden—ger den trivsel. Som en osynlig våg, sprider sig trivselvågorna genom staden, och påverkar livet för alla Simmar som bor där.

Det finns mycket som påverkar en stads trivsel. Hög utbildningskvot, hög medellivslängd, en växande ekonomi och önskvärda byggnader som parker och djurparker kan höja stadens trivselnivå. Föreningar, brott, trafik, för många regler (förordningar), höga skatter och otrevliga byggnader som soptippar och fängelser kan sänka trivselnivån. En stad med hög trivselnivå är ett hem för glada Simmar, och glada Simmar ger borgmästaren ett gott betyg (ibland ger de honom till och med presenter!).

Varje kvarter har sin egen trivselnivå. Titta på trivselkartan så ser du vilka områden som är lyckligast, och vilka områden som skulle må bra av lite extra omtanke.

SST-kartor, tabeller och frågor

Vissa kartor och tabeller kan ge dig en bred bild av hur det står till med sjukvården, skolan och trivseln i din stad. De mest användbara är:

- Hälsotabellen
- Utbildningstabellen
- Trivselkartan
- Betygslinjen – ett mått på stadens övergripande trivsel, den fungerar även som betyg på dig som borgmästare.

För att titta på dessa kartor, klickar du på knappen JUSTERA & GRANSKA på huvudlisten, och markerar GRANSKA DATA för att få upp en lista över tillgängliga kartor, tabeller och kurvor.

En annan bra källa till information, är frågeverktyget. Klicka på knappen JUSTERA & GRANSKA och markera FRÅGA. Sedan klickar du på dina sjukhus och skolor för att få uppdaterad information om deras effektivitet.

SST-RÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR

F: Vad är det som gör en stad frisk och kry?

Mysan: Vi talar inte om stadens hälsa, utan om hälsan hos Simmarna i staden. Om skräpmängden och föreningarna hålls på låga nivåer, så brukar det oftast leda till friskare invånare, men sjukhus behövs för att behandla de sjuka och skadade.

Sjukhusen är inte effektivare än deras budget medger.

F: Varför är det så viktigt att se till att mina Simmar mår bra?

Mysan: När Simmarna är friska, lever de längre och mår bättre. Dessutom kan de erbjuda samhället sina tjänster under en längre tid.

F: Hur många sjukhus behöver jag i min stad?

Mysan: Antalet sjukhus som behövs står i direkt relation till antalet invånare. Varje sjukhus kan bara behandla en viss mängd patienter. Det räcker inte med att ha massor av sjukhus. Vart och ett måste få tillräckligt med pengar om de skall förbättra Simmarnas hälsa. Använd frågeverktyget för att kontrollera effektiviteten hos dina sjukhus. Ett bra betyg betyder bättre hälsa och längre medellivslängd. Dåliga betyg betyder att du bör öka budgeten eller bygga fler sjukhus.

F: Varför skall jag bry mig om utbildningen?

Mysan: Om en enda Sim får en god utbildning, kan hela Simland få nytta av det. Det behövs bara en enda Sim för att utveckla en ny högteknologisk industri som kan förändra hela världen! Och om du bara utbildar dina Simmar till att bli kolgruvearbetare, kommer din stad aldrig att bli något annat än en stor skorsten, och det är inte bra för hälsan. En stad med en erkänt bra utbildning kommer dessutom att locka till sig Simmar från andra städer.

F: Hur vet jag om jag har placerat ut tillräckligt med skolor och gymnasier?

Mysan: Antalet skolor och gymnasier som behövs beror på mängden Simmar i skol-, eller gymnasieålder som bor i din stad. Varje skola och gymnasium kan ta emot en begränsad mängd elever. Men det räcker inte med att ha massor av skolor och gymnasier. De behöver även tillräckligt med pengar om de skall kunna bidra till att öka Simmarnas utbildningskvot. Använd frågeverktyget för att kontrollera effektiviteten hos dina skolor och gymnasier. Ett bra betyg betyder att Simmarna suger i sig kunskaper. Dåliga betyg betyder att du bör öka budgeten eller bygga fler skolor och gymnasier.

F: Vad är trivsel?

Mysan: Trivsel är en beteckning på hur staden "känner sig". Om alla i staden är glada över att bo där, oavsett av vilken anledning, så kommer trivselnivån att vara hög och du kan känna det genom att ta en promenad på stadens gator. Om alla är olyckliga, så kommer allt och alla att utstråla en olycklig "känsla".

F: Hur gör jag för att förbättra stadens trivsel?

Mysan: Allt du behöver göra är att göra dina Simmar gladare. Det kan göras på olika sätt, från att bygga en ny idrottsarena till att införa förordningar som minskar mängden föroreningar. Ju friskare ett område är och ju fler sätt Simmarna har att koppla av efter jobbet, desto gladare blir de.

KRAFTVERKSDEPARTEMENTET

LÄR KÄNNA DIN KRAFTVERKSRÅDGIVARE



ÅKE WINNING, KRAFTVERKSRÅDGIVARE Åke Winning blev av sina klasskamrater på gymnasiet vald till "Den man troligast kommer att glömma". Han tog examen i Rör-, och ledningsarbete (Examina est medioker) innan han gav sig ut i arbetslivet som fogbreddsinspektör vid kontoret för kommunal murarkontroll i Kranstad. Åkes förmåga att förstå komplexa system och att kunna undvika att fatta stora beslut, gjorde att han sakta men säkert klättrade uppåt på karriärstegen. Som kraftverksrådgivare utför han nu sitt arbete med osviklig lojalitet och ger dig information baserad på många års erfarenhet av hårt (och ofta smutsigt) arbete.

Kraftverksdepartementets funktion är att förse staden med el och vatten. Svårare är det inte. Allt du behöver bekymra dig över, är att bygga en infrastruktur där alla zoner är uppkopplade till "nätet". Faktum är att det finns två nät-el och vatten-och båda är viktiga.

En stad utan el kommer aldrig att locka till sig Simmar. Faktum är att om en byggnad eller zon blir utan el under för lång tid, kommer Simmarna att flytta därifrån. Simmar är inte särskilt förstående när de blir utan el. När det gäller vatten, blir Simmarna lite griniga om de inte får rinnande vatten, men de reagerar inte lika starkt som om de blir utan el.

Ibland kan det vara svårt att få saker att flyta i din stad, men jag finns här för att svara på dina frågor om du behöver hjälp.

KRAFTVERKSDEPARTEMENTETS

GRUNDREGLER

Vem behöver el?

Alla zoner behöver el för att utvecklas. Kraftverken genererar ström, men elektriciteten de producerar måste färdas från kraftverket till de platser i staden som behöver el. Du kan snabbt se om en byggnad saknar el, eftersom alla strömlösa byggnader visar en



Hur strömmen leds

Kraftverken ger ström, och kraftledningar leder denna el till dina outvecklade zoner. Men tack vare ingenjörernas fantastiska arbete kan du slippa bygga ledningar. Zoner och byggnader har sin egen infrastruktur för el, som sköts av de ständigt närvarande ingenjörerna. En byggnad eller zon som placeras inom två rutor från en redan elförsörd byggnad eller zon, får automatiskt ström. Det behövs inga anslutningar över vägar. Så länge strömmen fortsätter att pumpas in till en byggnad eller zon, fortsätter den att spridas vidare. Välplacerade zoner gör det möjligt att skapa ett elnät där du kan förse hela staden med ström, utan att dra en enda kraftledning! Du behöver bara dra ut kraftledningar om du vill leda strömmen längre än två rutor bort.

Ibland kan det vara bättre att bygga kraftledningar. Om du, till exempel, bygger ett kraftverk i utkanten av staden, långt från alla zonmärkta områden, finns det antagligen inga zoner som kan vidarebefordra strömmen dit den behövs. I det fallet behöver du kraftledningar som leder strömmen till zonerna. Kraftledningarna gör att du kan placera otäcka, förorenande kraftverk långt från dina zonmärkta områden.

Kraftledningar

Kraftledningar kan leda ström långt bort, över zonmärkta och icke zonmärkta områden. En kraftledning kan börja vid ett kraftverk eller någon annan elförsörd punkt i staden, och kan sluta var som helst i staden där det behövs el. Strömmen leds genom ledningen till slutpunkten, och strålar ut två rutor längs hela ledningen. Kraftledningarna kan korsa nästan all terräng, inklusive större vattendrag. Men om terrängen blir för kuperad, måste du hitta en annan väg.

Kraftverk

SimCity 3000 erbjuder nio olika typer av kraftverk, men alla är inte tillgängliga från början. (Vissa av dem måste uppfinnas först!)

Varje kraftverk har ett eget pris, genererar en viss mängd ström, och ger upphov till en viss mängd föroreningar. Du måste bestämma vilket som bäst passar din stads behov. Om du har råd, kan det vara värt att satsa lite extra pengar på att minska föroreningarna, men ibland har du inget annat val än att täcka dina Simmar med svart aska.

När ett kraftverk åldras, tappar det effektivitet. De områden i din stad som får sin ström från ett åldrande kraftverk kan råka ut för strömavbrott när kraftverket tappar kapacitet. Håll ett öga på dina kraftverk genom att fråga på dem, så ser du deras nuvarande kapacitet jämfört med deras fulla kapacitet.

Ett kraftverk kan även gå sönder av att det får arbeta för hårt under för lång tid. Om du kör dina kraftverk på mer än full kapacitet ett tag, kan du räkna med en del elavbrott. Kör du dem över maxkapacitet under ett par månader, kommer de att explodera.

Strömavbrott

Brist på el (eller strömavbrott) uppstår när en byggnad, som normalt är försedd med el, inte får tillräckligt med ström för att kunna fungera. Det är lätt att upptäcka ett strömavbrott. Om en byggnad blir utan ström, visar den en för att du skall se att den saknar el.

De flesta elavbrotten uppstår när ett kraftverk inte kan generera tillräckligt med ström för att klara de krav som ställs av de områden kraftverket försörjer. Strömmen fortplantas så långt bort som möjligt från kraftverket och upphör sedan, vilket lämnar byggnaderna längst bort från kraftverket utan ström.

Ett annat skäl till elavbrott är att det uppstår ett "brott" på elnätet. Det kan betyda att en kraftledning har skadats, eller att det etablerade elnätet har brutits genom att zonmärkta områden har tagits bort, eller att en elförsörjd byggnad utanför en zon har rivits.

Vattnets grunder

Simmar behöver vatten. Zoner som inte förses med vatten kommer aldrig att utvecklas till sin fulla potential och löper stor risk att fatta eld. Om vattenförsörjningen till en utvecklad zon stryps för länge, kommer Simmarna att packa sina väskor och flytta. Det är inte lätt att se om en byggnad har vatten eller inte, genom att bara titta på staden. Långsam (eller ingen) utveckling kan vara ett tecken, men det enda säkra sättet att få veta, är att fråga på rutan, eller ändra överblicken till nivån under marken, där vattenförsedda rutor är lätta att känna igen; de är blå.

Olika pumpar

Även om du har naturliga vattenkällor som sjöar och floder i din stad, är det din skyldighet att se till att dina Simmar får tillgång till det. Vattnet måste pumpas från en källa och sedan transporteras via ett nätverk av rör till de platser där det behövs. Det finns tre typer av vattenkällor i din stad och, följaktligen, tre typer av pumpar.

Alla tre pumparna tappar kapacitet när de åldras. Håll ett öga på ditt vattensystem i den underjordiska överblicken. Om zoner som en gång hade vatten, plötsligt är utan, bör du kontrollera de närliggande pumparna genom att fråga på dem. De kan behöva bytas ut.

Vattenpumpar

Vanliga vattenpumpar pumpar vatten från sötvattenssjöar och floder. Förse dem med el så kan de få upp mycket mer vatten än någon annan typ av pump. De måste placeras väldigt nära en vattenkälla, annars fungerar de inte. Se upp med vattenföroreningar, eftersom höga halter av föroreningar stoppar upp vattenpumparna och minskar effektiviteten.

Vattentorn

Vattentorn pumpar vatten från underjordiska källor. Dessa källor finns överallt, så vattentornen kan placeras var som helst. Problemet med vattentorn är att de inte pumpar upp så mycket vatten. Vattenföroreningar kan göra dem ännu ineffektiva.

Avsaltningsanläggningar

Avsaltningsanläggningar pumpar upp vatten från havet och förvandlar saltvatten till sötvatten. De fungerar förvånansvärt bra, men har vissa potentiella problem. De måste byggas vid en havskust för att vara till någon nytta, de är inte lika effektiva som vattenpumpar, och de tappar effektivitet om vattnet blir förorenat. Simlands Tidsenlighetsråd förbjuder byggandet av avsaltningsanläggningar innan de har upfunnits.

Vattenrör

Vattenledningar är stora rör som transporterar färskvatten från pumpar till byggnader i staden som behöver vatten. (Tala inte om det här för Simmarna, men samma rör för tillbaka avloppsvattnet från byggnaderna till vattenkällorna.) Vatten fördelar sig längs vattenledningarna (även kallade rör) och förser alla områden inom sju rutor från röret med vatten. I motsats till el, så fungerar bevattnade rutor inte som relästationer. För att en ruta skall få vatten, måste den ligga inom sju rutor från ett rör, inte sju rutor från en bevattnad ruta.

För att få ut vattnet till Simmarna, måste du lägga vattenledningar från en vattenpump till staden, och sedan konstruera ett nät av vattenledningar under staden. För att få fullständig täckning, bör inget av dessa rör vara mer än tolv rutor ifrån ett annat.

När du väljer verktyget VATTENRÖR på huvudlisten, ändras kartan över staden automatiskt till den underjordiska överblicken. Färgerna i den här överblicken reflekterar terrängen ovan jord. Öppen terräng representeras av brunfärgade områden, de mörkbrunaste representerar områden där du inte kan bygga. Vägar representeras av grått, zonmärkta områden är mörkorangea och utvecklade områden är ljusorangea. När du lägger ut rör, blir de områden som de förser med vatten blåfärgade. Om rören inte får vatten, förblir marken under dem orange. Du kan även se de underjordiska delarna av vattennätet, så att du lätt skall kunna göra alla kopplingar.

Problem med vattenförsörjningen

En vattenpump kan bara pumpa upp en viss mängd vatten varje månad. Vatten från en pump som är uppkopplad till vattennätet, flyter mot staden och genom vattensystemet tills vattenresurserna tar slut. Du kan ha rutor som är uppkopplade till vattennätet, men om dina pumpar inte får upp tillräckligt med vatten för att fylla alla rör, kommer vissa områden inte att få det vatten de behöver. Bygg fler pumpar och koppla upp dem till vattennätet för att öka flödet.

Rensa upp skitigt vatten

Föreningar kan verkligen tappa till vattennätet. Pumparna tappar effektivitet när de måste pumpa förorenat vatten. Du kan bygga fler pumpar för att öka produktionen på kort sikt, men glöm inte att ta hand om föreningarna.

Vattenreningsverk

Ett sätt att rensa upp i dina vattenkällor, är att bygga vattenreningsverk. De måste kopplas till vattennätet för att få någon effekt och de tappar kapacitet när de åldras. Kontrollera dem regelbundet genom att fråga på dem.

Förordningar

Om du har stora problem med vattenföreningar, eller om du inte vill få svåra problem, bör du fundera på att införa förordningar som motverkar föreningar. De kostar en del pengar, men är verkligen effektiva.

Avtal med grannstäder

Borgmästare från andra städer kan då och då komma till dig med erbjudanden om att sälja el eller vatten till dig, eller erbjudanden om att betala dig för att förse dem med el eller vatten.

Dessa avtal blir endast tillgängliga om du har byggt en anslutning till någon av dina grannstäder. Handel med el kräver att du har byggt en kraftledning till en grannstad; handel med vatten kräver att du har byggt en vattenledning. För att skapa en anslutning, drar du ut en kraftledning eller vattenledning till stadens gräns. Dina stadsingenjörer hjälper dig med den sista anslutningen. När du har slutit ett avtal av något slag, kan du öppna fönstret Grannar i menyn under knappen JUSTERA & GRANSKA på huvudmenyn, för att kolla upp det.

Du kan skapa anslutningar för el och vatten till alla dina grannstäder som gränsar till dig via land. Du kan inte bygga anslutningar för el och vatten över vatten, så om din stad ligger på en ö, kan du inte bygga några anslutningar eller sluta såna här avtal.

Köpa el och vatten

Om du inte vill fylla din stad med fula och dyra anläggningar, kan du köpa el eller vatten från dina grannar. Du måste ha de nödvändiga anslutningarna på plats innan du kan sluta ett avtal. Varje månad kommer den grannstad du har ett avtal med, att kontrollera ditt el-, eller vattenbehov vid anslutningspunkten, och sedan förse dig med det som saknas.

Anslutningen är den kritiska punkten. Alla områden som du vill förse med köpt el eller vatten, måste vara kopplade till anslutningspunkten. Om det inte finns något vattenrör eller någon kraftledning från anslutningen till det område som behöver varan, kommer din granne inte att upptäcka någon brist och kommer därför inte att sälja någon el eller vatten till dig.

Varje månad dras pengar från din stadskassa, baserat på hur mycket el eller vatten du behövde. Om du inte behöver köpa något en månad, måste du fortfarande betala en minimiavgift. Du bör också tänka på att ett avtalsbrott beläggs med en hög straffavgift.

Sälja el och vatten

Om du genererar mer el eller vatten än du behöver och om du har de nödvändiga anslutningarna på plats, kan du få ett erbjudande om att sälja dessa resurser till någon grannstad. Varje månad ansvarar du för att förse dem med en fast mängd. Varje månad får du kontant betalt.

Anslutningen är den kritiska punkten. Om du genererar ett överskott av el eller vatten i ett område som inte är kopplat till anslutningen, kommer du inte att kunna fullfölja din del av kontraktet. Se till att det finns en obruten länk (vattenrör, zoner eller kraftledning) mellan källan till ditt överskott och anslutningspunkten.

Om förhållandena ändras och du inte längre kan förse dem med den mängd el eller vatten du har lovat, bryts avtalet och du får betala en hög straffavgift.

Kraftverksdepartementets kartor, kurvor och frågor

Vissa kartor och kurvor kan ge dig en bred bild av hur det står till med dina infrastrukturnät. De mest användbara är:

- Elnätskartan
- Vattennätskartan
- Föreningsskartan

För att titta på dessa kartor, klickar du på knappen JUSTERA & GRANSKA på huvudlisten, och markerar GRANSKA DATA för att få upp en lista över tillgängliga kartor, tabeller och kurvor.

En annan bra källa till information, är frågeverktyget. Klicka på knappen JUSTERA & GRANSKA och markera FRÅGA. Sedan klickar du på dina kraftverk och pumpar för att få uppdaterad information om deras kapacitet.

KRAFTVERKSRÅDGIVARENS FRÅGOR & SVAR

F: Hur märker jag om mina Simmar får tillräckligt med el?

Åke: Tja, jag kan lova dig att du kommer att få höra om de inte får tillräckligt med el. Men håll utkik efter byggnader som visar en för att du skall se att de inte får någon el.

F: Simmarna klagar över strömavbrott. Hur får jag på strömmen?

Åke: När ett strömavbrott inträffar, bör du undersöka orsaken innan du fattar några förhastade beslut. Först frågar du på kraftverken för att ta reda på hur nära sin maxkapacitet de arbetar. Du kanske måste bygga fler kraftverk. Om kraftverken verkar OK, frågar du på rutorna mellan kraftverket och platsen utan ström, tills du hittar brottet på ledningen. Sedan zonmärker du eller bygger en kraftledning för att återställa strömmen.

F: Varför får mina Simmar inget vatten?

Åke: Om du har byggt ett nätverk av vattenrör från dina pumpar till dina zoner, beror det troligtvis på att pumparna inte klarar av att fylla ditt behov. Det första jag skulle göra, är att fråga på pumparna för att ta reda på vilken kapacitet de arbetar på. När de används till sin fulla kapacitet, måste du bygga fler. Om de inte har uppnått full kapacitet, kan du ha problem med föroreningar som minskar deras effektivitet, eller också kan det vara ett tecken på att du bör placera dem närmare vattenkällan.

F: Kan jag köpa vatten och el från grannstäderna?

Åke: Jajamen. Och även sälja till dem. Handeln kräver att du bygger en anslutning för vatten eller el till din grannstad. Om du bygger en vattenledning eller kraftledning till stadsgränsen, hjälper dina ingenjörer till med anslutningen. Dina grannar är alltid villiga att sluta avtal. Se bara till att läsa det finstilta innan du skriver på kontraktet.

F: Inbillar jag mig eller vill Simmarna inte bo i närheten av kraftledningar?

Åke: Bra att du uppmärksammade det. Du talar om de stora kraftledningarna som är fula och tar upp mycket plats. Det är riktigt att de sänker markvärdet omkring sig. Försök hålla dem borta från bostadsområden och affärsområden.

MEDVERKANDE

Utvecklingsansvarig: Christine McGavran

Arkitekt & Ansvarig ingenjör: Greg Kearney

Ingenjörer: Dr. Venkat Ajjanagadde, Grant Blaha, Kevin O'Hare, Paul Kerchen, Cisco Lopez-Fresquet, Heather Mace, Cort Oi, Paul Pedriana, Jason Slater, Benjamin Thompson, Vasy Tsvirkunov, Alex Zvenigorodsky, The Mayor by Night

Grafikansvarig: Ocean Quigley

Grafikansvarig, Gränssnitt: Christian Stratton

Grafik: Charlie Aquilina, Justin Brown, Kevin Byall, Hawkin Chan, John Frantz Jr., Kevin Kraus, Kok Wee Lim, Broderick Macaraeg, Ward Moore, David Patch

Övrig grafik: Alpha Omega, Flying Rhino, Michael Sechman & Associates, REM Infografica

Ljud och musik, ansvarig ingenjör: Paul Wilkinson

Ljud och musikansvarig: Jerry Martin

Ljudingenjörer: Kent Jolly, Robi Kauker

Kompositörer: Kirk Casey, Anna Karney, Robi Kauker & Kent Jolly, Jerry Martin, Marc Russo

Musiker: Darol Anger, Sheldon Brown, John R. Burr, Ruth Davies, Richard DeGraffenreid, Louis Fasman, Mary Fettig, Rock Hendricks, Art Hirahara, Kent Jolly, Robi Kauker, David Lauser, Glenn Letsch, Gary Lillard, Jerry Martin, Eddie Ramirez, Marc Russo, Paul van Wageningen, Don Veca, Jason Wall

Konstruktionsansvarig: Jim Gasperini

Verkställande producent: Lucy Bradshaw

Medproducenter: Michael Cox, Tim LeTourneau, Laura O'Shea

Produktionsassistenter: Jeffrey J. Feil, Creighton Hurt, Rick Marazzani

Projektledare: Melissa Bachman-Wood

Textinnehåll i spelet: Tom Bentley, Rusel DeMaria, Jim Gasperini, Laura O'Shea, Scott Shicoff, Bob Sombrio, Chris Trottier

Huvudansvarig kvalitetstestning: Marc Meyer, Keith Meyer

Assistenter, kvalitetstestning: Shannon Gray, Myka Macaraeg,

Kvalitetstestning: Aaron Bennion, Joe Bird, Sean Blair, Daniela Castillo, Stephen Cohrs, Jessica Durante, Rick Garlick, Dave Graham, Carl Grande, Chris Grantham, Duane Gundrum, Jake Harrison, Michelle Harrison, Kian Harvey, Dave Haws, Phillip Hinkle, Damian Hutchinson, Robert Ivey, Russell Johnson, Trina Ladrido, Mike Lawson, Zir-Paul Macaraeg, Mahmud Rihab Mahmud, Owen Nelson, Minkz Ngo, Paul Parinas, Jon Pryne, Patrick Schultz, Timothy Skuza, Terry Smith

Generaldirektör: Luc Barthelet

Chef för produktion: Rob Martyn

EA EUROPA

Produktansvarig: David Dyett

Lokaliseringsansvarig Europa: Sonia 'Sam' Yazmadjian

DTP-ansvarig: Anita K. Legg

Dokumentationsredigering: Oli Ladenburg & James Lenoël

Översättningssamordnare: Carol Aggett, Petrina Wallace, Clare Parkes, Inger Marshall

Svensk översättning: Jens Regenberg, Uppsala KP

Studiodrift: Steve Fitton & Dan Holman

Kvalitetstestning: James Deverill & Si Romans

Särskilt tack till: Steffen Bartschat, Eric Bowman, Jeff Braun, Kevin Brown, Henry Connelly, Jamie Doornbos, Cherylonda Fitzgerald, Mark Fortuna, Bing Gordon, Maia Graf, Les Hamilton, Robin Harper, Anthony Hobbs, Don Hopkins, Joe Keene, Lisa Lavery, Jim Mackraz, Michael Martak, Lisa Motzkin, Tom Schenck, Laurel Shicoff, Zachary Thomas, Frank Vigil, Lon Westfall, Lorraine Woodruff, Will Wright, Charlotte Yates, Rhea Yost, Alla på Maxis!

Serdar Copur, John Ylinen, Joe Longworth, Colin Boswell, Jim Woodlee, Michael Perry, Suneel Ratan, Mike Jeffress, Naomi Macaraeg, Bob 3000, Fred Bowie, Steve Hart, Tari Kobylanski, Beverly Lam, Kirk Lesser, Lori McAdams, Tammy Sauer, Charlotte Yates, Nancy DuBois, Carolyn Kiley, Mariciel Abiog

TEKNISK SUPPORT

Information om teknisk support hittar du i det bifogade referenshäftet.

ANMÄRKNING

ELECTRONIC ARTS FÖRBEHÅLLER SIG RÄTTEN ATT FÖRBÄTTRA DEN PRODUKT SOM BESKRIVS I DENNA HANDBOK, NÄR SOM HELST OCH UTAN FÖREGÅENDE MEDDELANDE.

DEN HÄR HANDBOKEN OCH DEN PROGRAMVARA SOM BESKRIVS I DEN ÄR UPPHOVSRÄTTSSKYDDAD OCH SAMTLIGA RÄTTIGHETER TILLKOMMER ELECTRONIC ARTS. DET INNEBÄR ATT VARKEN HANDBOKEN ELLER PROGRAMVARAN HELT ELLER DELVIS FÅR KOPIERAS, REPRODUCERAS, ÖVERSÄTTAS ELLER REDUCERAS TILL NÅGOT ELEKTRONISKT MEDIA ELLER NÅGON MASKINLÄSBAR FORM, UTAN SKRIFTLIGT MEDGIVANDE FRÅN ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O. BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG INGET GARANTIANSVAR, VARE SIG UTTRYCKLIGT ELLER UNDERFÖRSTÅTT, AVSEENDE DEN HÄR HANDBOKEN, DESS KVALITET, SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. HANDBOKEN TILLHANDAHÅLLS "I BEFINTLIGT SKICK". ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG VISSA BEGRÄNSADE GARANTIER MED AVSEENDE PÅ PROGRAMVARAN OCH DEN MEDIA DEN LEVERERAS PÅ. ELECTRONIC ARTS KAN INTE I NÅGOT FALL HÅLLAS ANSVARIG FÖR DIREKT ELLER INDIREKT SKADA.

GARANTIVILLKOREN GÄLLER INTE I DE FALL KÖPAREN ÄR EN KONSUMENT SOM FÖRVÄRVAT PRODUKTEN FÖR ENSKILT BRUK, I DEN MÅN OCH I SÅDAN DEL GARANTIVILLKOREN BEGRÄNSAR KONSUMENTENS RÄTTIGHETER ENLIGT KONSUMENTKÖPLAGEN.

Garantibegränsning

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att den media på vilken programvaran är inspelad på är fri från material- och tillverkningsfel under nittio (90) dagar efter inköpsdagen. Under denna period kommer felaktig media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto eller kopia därav, en redogörelse beskrivande defekten, den felaktiga median och din adress. Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt.

Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls "i befintligt skick", och ej heller media som har utsatts för felaktig användning, skada eller orimlig användning.

Returer efter garantin.

Electronic Arts kommer (om nuvarande lager tillåter) att byta ut media som skadats av användaren, om originalmedian återsänds tillsammans med en Eurocheque på £7.50 per CD, utställd på Electronic Arts Ltd.

Glöm inte att inkludera fullständig information om felets art, namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid.

Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough, SL3 8XU, UK.