

WAARSCHUWING VOOR GEBRUIKERS VAN PROJECTIETELEVISIE

Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis onherstelbaar beschadigen of inbranden op de fosforlaag. Voorkom herhaaldelijk of langdurig gebruik van videospelletjes op grote televisieschermen.

EPILEPSIEWAARSCHUWING

LEES DIT EERST VOORDAT JE HET SPEL SPEELT OF JE JE KINDEREN TOESTAAT ERMEE TE SPELEN.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn uitlokken.

Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van bepaalde videospelletjes. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dat voorkomen.

Raadpleeg je arts alvorens te spelen wanneer jij, of iemand in je familie, eerder aan epilepsie verwante symptomen (aanvallen of verlies van bewustzijn) hebt ervaren tijdens blootstelling aan flikkerende lichten.

We adviseren ouders, hun kinderen tijdens het spelen met videospelletjes in de gaten te houden. Wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een videospelletje één of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen, stop dan ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg je huisarts.

Neem tijdens het spelen de volgende voorzorgsmaatregelen in acht

- Houd afstand tot het scherm. Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet als je te moe bent of niet genoeg hebt geslapen.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een videospel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

INHOUD

WELKOM!	4
INTRODUCTIEHULP	5
STAP 1: INSTALLEREN EN LADEN	5
STAP 2: ZOEK EEN STUK BOUWGROND	5
STAP 3: WEGEN AANLEGGEN	6
STAP 5: ELEKTRICITEIT	8
STAP 6: BRENG JE STAD TOT LEVEN	8
STAP 7: WATER EN AFVALVERWERKING	9
STAP 8: JE STEDEN BESCHERMEN	11
STAP 9: FINANCIËN	12
STAP 10: KAARTEN, TABELLEN EN GRAFIEKEN	13
STAP 11: ALS JE IETS KUNT BOUWEN, KUN JE HET OOK WEER VERWOESTEN...	13
BURGEMEESTERTJE SPELEN: EEN NASLAGWERK	15
OPENINGSMENU	15
STADSBALK	20
INFORMATIEBALK	29
WEERGAVEPANEEL	31
ADVISEURS, PETITIONARISSEN, EN BUURGEMEENTEN	32
KAARTEN, TABELLEN EN GRAFIEKEN	35
STADSDIENSTEN	38
DIENT FINANCIËN	38
ONTMOET JE FINANCIEEL ADVISEUR	38
BASISKENNIS VAN DE DIENST FINANCIËN	38
VRAGEN EN ANTWOORDEN FINANCIEEL ADVISEUR	43
DIENT VERVOER	44
ONTMOET JE ADVISEUR VERVOER & INFRASTRUCTUUR	44
BASISKENNIS VAN DE DIENST VERVOER	44
VRAGEN EN ANTWOORDEN ADVISEUR VERVOER & INFRASTRUCTUUR	47

DIENT STADSPLANOLOGIE	48
ONTMOET JE STADSPLANOLOOG	48
BASISKENNIS DIENST STADSPLANOLOGIE	48
VRAGEN EN ANTWOORDEN STADSPLANOLOOG	52
MILIEUDIENST	53
ONTMOET JE ADVISEUR MILIEUZAKEN	53
BASISKENNIS MILIEUDIENST	54
VRAGEN EN ANTWOORDEN ADVISEUR MILIEUZAKEN	56
DIENT OPENBARE VEILIGHEID	57
ONTMOET JE ADVISEUR OPENBARE VEILIGHEID	57
BASISKENNIS DIENST OPENBARE VEILIGHEID	58
VRAGEN EN ANTWOORDEN ADVISEUR OPENBARE VEILIGHEID	62
DIENT VOLKSGEZONDHEID, ONDERWIJS EN WELZIJN	63
ONTMOET JE VOW-ADVISEUR	63
BASISKENNIS DIENST VOW	63
VRAGEN EN ANTWOORDEN VOW-ADVISEUR	65
DIENT NUTSBEDRIJVEN	66
ONTMOET JE ADVISEUR NUTSBEDRIJVEN	66
BASISKENNIS DIENST NUTSBEDRIJVEN	66
VRAGEN EN ANTWOORDEN ADVISEUR NUTSBEDRIJVEN	71
CREDITS	73
TECHNISCHE HULP	75
MEDEDELING	75

WELKOM!



Welkom bij *SimCity 3000*™! Gefeliciteerd met je benoeming tot burgemeester van een van de mooiste steden van het gehele land. Ik weet zeker dat je staat te popelen om te beginnen, maar er zijn een paar dingen die je moet weten voordat je begint.

Als burgemeester heb je twee hoofdtaken. Op de eerste plaats moet je de stad van je dromen creëren en op de tweede plaats moet je ervoor zorgen dat je Sims in die stad een goed leven kunnen opbouwen. “Wat is in hemelsnaam een Sim?”, zul je je afvragen. Alle inwoners die in jouw stad en in andere steden in SimLand leven, heten “Sims”, en jij bent hun nieuwe burgemeester. Eigenlijk ben je veel meer dan alleen burgemeester, want jij beheerst hun lot. Natuurlijk kunnen ze wel voor zichzelf zorgen, maar jij bent degene die ervoor moet zorgen dat ze een dak boven hun hoofd hebben, dat ze een plek vinden waar ze kunnen werken, hun kinderen kunnen grootbrengen, gelukkig kunnen worden en al die andere dingen kunnen doen die ze graag zouden willen doen. En onthoud, als jij ze niet kan geven wat ze nodig hebben, dan zijn er altijd burgemeesters te vinden die dat wel kunnen doen en zullen de Sims je stad verlaten om naar betere oorden te verhuizen.

Er bestaan talloze soorten steden waarin Sims willen wonen. Sommige Sims wonen graag in een metropool en anderen geven de voorkeur aan een industriestad. Omdat jij de burgemeester bent, kun je de stad helemaal opbouwen zoals jij dat wilt, want er zijn altijd Sims te vinden die graag in jouw stad willen wonen. Als je wilt, kun je zelfs een klein eilandje creëren, waarop je je eigen stad kunt bouwen. Als je de zaak goed aanpakt, verhuizen de Sims in groten getale naar jouw stad.

Met behulp van deze handleiding en je adviseurs, weet ik zeker dat je een goede burgemeester zult worden. Vergeet niet dat er talloze Sims rondlopen die op zoek zijn naar de stad van melk en honing en jij bent de geluksvogel die niet alleen jouw droom maar ook die van de Sims kan waarmaken.

INTRODUCTIEHULP

De Introductiehulp begeleidt je in het doorlopen van de eerste fases om een nieuwe stad te bouwen. In *SimCity 3000* kun je talloze verschillende soorten steden bouwen en op veel verschillende manieren beginnen. Deze Introductiehulp is dus slechts een voorbeeld om je op weg te helpen.

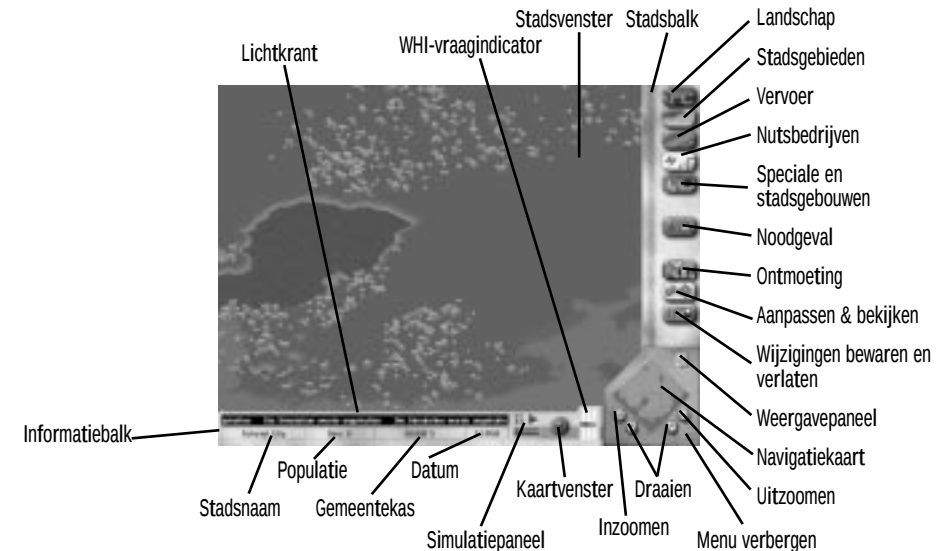
STAP 1: INSTALLEREN EN LADEN

Voor het doorlopen van de Introductiehulp heb je een speciaal bewaard spel nodig.

1. Het eerste wat je moet doen, is *SimCity 3000* installeren. Raadpleeg de bijgevoegde referentiekaart als je hulp nodig hebt.
2. Zodra het Openingsmenu op je beeldscherm verschijnt, selecteer je de optie Stad Laden en open je de stad TUTORIAL.

Telkens wanneer je aan een nieuwe stad begint of een bewaarde stad laadt, staat de simulatie ingesteld op PAUZE. Houd dit voorlopig zo, zodat je in alle rust kunt bouwen zonder dat de Sims direct allerlei eisen beginnen te stellen.

STAP 2: ZOEK EEN STUK BOUWGROND



Nou, hier staan we dan! Dit is de plek waar alles gebeurt. Aan de rechterkant vind je alles wat je nodig hebt om je droomstad te creëren. Dit is de Stadsbalk. Onder in het scherm verschijnt in het kort alle informatie die je nodig hebt om ervoor te zorgen dat alles naar wens draait. Dit is je Informatiebalk.

Nu moeten we een groot, vlak gebied zien te vinden waarop we onze toekomstige metropool kunnen bouwen, hoe groter hoe beter.

- Om de kaart in het Stadsvenster te kunnen scrollen, klik je op de rechtermuisknop, houd je deze ingedrukt en beweeg je de muis vervolgens naar de gewenste richting...
- ...of centreer de kaart op de plaats van je cursor. Eén klik met de linkermuisknop is voldoende.



Als je aan een nieuwe stad begint, is je zicht volledig uitgezoomd.

Klik op de knop INZOOMEN in het Weergavepaneel om één niveau in te zoomen.

STAP 3: WEGEN AANLEGGEN

Transportverbindingen zijn essentieel voor de groei van je stad. We beginnen daarom eerst een aantal wegen aan te leggen.

1. Selecteer WEG die je onder de knop OPENBAAR VERVOER OPBOUWEN kunt vinden.
2. Plaats de cursor in het Stadsvenster.



Zodra je de cursor in het Stadsvenster plaatst, verandert de cursor van vorm. Op deze manier kun je zien welke functie actief is. In dit geval symboliseert de cursor een transportfunctie, Wegen, om precies te zijn.

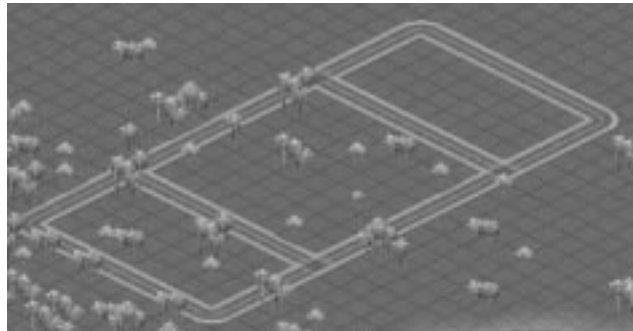
3. Klik op de linkermuisknop en sleep de muis over een afstand van tien blokken in de richting waarin je je eerste weg wilt aanleggen.

Zodra je de muis beweegt, teken je een lijn die aangeeft waar de weg zal komen. We noemen dit de Schaduw. Zodra je de muisknop loslaat, zal de Schaduw in een weg veranderen.

Als je een onderdeel niet kunt plaatsen, kleurt de Schaduw rood om aan te geven dat je een andere locatie moet zoeken.

Je kunt het plaatsen van een onderdeel ongedaan maken door op SHIFT te drukken terwijl je de muisknop loslaat.

4. Leg vier rechte wegen aan, zodanig dat ze een vierkant van 10 x 10 blokken vormen en een gebied van 8 x 8 blokken omsluiten.
5. Ga door met het aanleggen van wegen totdat je kaart er net zo uitziet als op het volgende plaatje is weergegeven.



STAP 4: STADSGBIEDEN (WHI) DEFINIËREN

Er zijn drie verschillende soorten stadsgebieden die de Sims nodig hebben om een stad goed te kunnen laten functioneren: Woonwijken (W), Handelsgebieden (H) en Industriegebieden (I). Woonwijken zijn stadsgebieden waarin de Sims wonen. Handelsgebieden zijn stadsgebieden die bestemd zijn voor winkels en kantoren. In de Industriegebieden vind je uiteenlopende industrieën en magazijnen. Sims hebben veel ruimte nodig om te kunnen leven, dus wijzen we het gebied van 8 x 8 toe als Woonwijk.

1. Klik op de Stadsbalk op de knop STADSGBIED, waarna een menu met pictogrammen verschijnt. Klik op de knop WOONWIJK en houd deze ingedrukt.

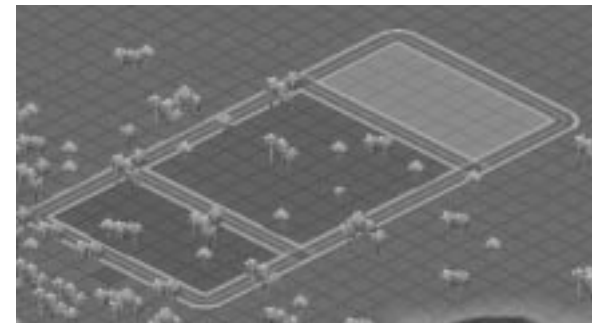


De knop Woonwijk bevat een submenu met opties. De actieve optie wordt gemarkeerd door een vinkje. In dit geval is de optie Lichtbebouwde Woonwijk standaard geactiveerd. Zodra je een andere bebouwingsdichtheid hebt gekozen, zal deze optie de nieuwe standaard worden.

Woonwijken kunnen in drie verschillende dichtheden worden bebouwd: Laag, Gemiddeld en Hoog. Hierdoor kun je precies bepalen wat de Sims mogen bouwen.

2. Verplaats de cursor om de optie Gemiddeld Bebouwde Woonwijk te markeren en laat vervolgens de muisknop los.
 3. Plaats de cursor in het Stadsvenster en klik op een van de hoeken van het gebied dat 8 x 8 blokken groot is, maar laat de muisknop niet los.
 4. Sleep de muis in diagonale richting naar de tegenoverliggende hoek zodat de Schaduw alle blokken in het omsloten gebied bedekt.
 5. Laat nu de muisknop los. De Schaduw verandert in een Gemiddeld Bebouwde Woonwijk. Maak je geen zorgen als dat niet in één keer lukt. Je kunt zelfs elk blok apart definiëren. Het maakt dus niet uit hoelang je er over doet, als je er maar voor zorgt dat dit hele gebied wordt gedefinieerd.
- In elk van de twee resterende rechthoeken willen we een gebied definiëren waarin Sims kunnen werken en winkelen.
6. Selecteer via de knop Handelsgebied in het menu Stadsgebieden de optie Lichtbebouwd Handelsgebied en wijs een van de rechthoekige gebieden toe aan dit stadsgebied.
 7. Selecteer via de knop Industriegebied in het menu Stadsgebieden de optie Gemiddeld Bebouwd Industriegebied en wijs de laatste rechthoek toe aan dit stadsgebied.

Als het goed is, ziet de plattegrond van je stad er zo uit:



Tijdens de opbouw van je stad zul je merken dat woonwijken groot genoeg moeten zijn om zowel de handelsgebieden als de industriegebieden te kunnen ondersteunen. Wees dus niet verbaasd dat het grootste deel van je stad uit woonwijken bestaat.

STAP 5: ELEKTRICITEIT

Sims hebben elektriciteit nodig, maar willen niet naast een energiecentrale wonen. Je kunt de centrale daarom beter zo ver mogelijk van de woonwijken plaatsen. Echter, omwille van deze introductiehulp, kiezen we een locatie die niet zo ver van de stadsgebieden af ligt.

1. Zodra je een geschikte locatie hebt gevonden, klik je op ENERGIECENTRALE (in het menu NUTSBEDRIJVEN).



Er verschijnt een venster met energiecentrales. Omdat wij in het jaar 1950 zijn begonnen, is onze keuze zeer beperkt.

2. Selecteer de kolencentrale en klik op het vinkje om het venster te sluiten. In het Stadsvenster plaats je de cursor boven de locatie waar je de energiecentrale wilt bouwen.

Merk op dat de Schaduw van een kolencentrale 4 x 4 blokken is.

3. Plaats de kolencentrale door op de linkermuisknop te klikken.

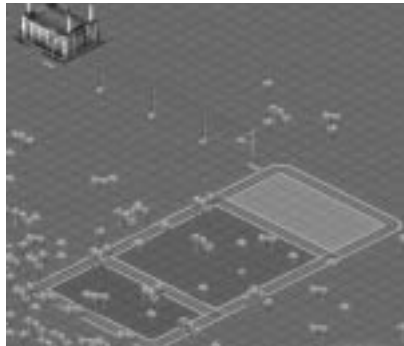
Nu moeten we vanaf de energiecentrale elektriciteitskabels naar de stadsgebieden trekken.

4. Selecteer in het menu NUTSBEDRIJVEN de optie ELEKTRICITEITSKABELS.

Je kunt elektriciteitskabels op dezelfde manier aanleggen als wegen: klik en sleep met de muis zodat je een schaduwlijn tekent.



5. Trek de elektriciteitskabels vanuit de kolencentrale in één lijn naar een van de stadsgebieden.



Lees het onderdeel *Dienst Nutsbedrijven* voor meer informatie over de energiebehoeften van de Sims.

STAP 6: BRENG JE STAD TOT LEVEN

Zit je er klaar voor om je stad tot leven te wekken? Het wordt hoog tijd om de eerste vruchten van je inspanningen te plukken.

1. Op de Informatiebalk vind je het Simulatiepaneel. Klik op het rechterpictogram om de simulatiesnelheid van Pauze naar topsnelheid te veranderen. Klik daarna op de pijl SIMULATIE STARTEN om de simulatie te laten draaien.



Laat een paar maanden voorbij gaan. De Sims bouwen hun huizen terwijl er ook werkplaatsen worden opgericht. De gebouwen die in elk stadsgebied verrijzen, reflecteren de bebouwingsdichtheid en de grondprijs van dat specifieke stadsgebied. Raadpleeg voor meer informatie over de relatie tussen stadsgebieden en grondprijzen het onderdeel *Dienst Stadsplanologie*.

Je kunt de tijd zien voortschrijden door naar de Datum te kijken die je naast het Simulatiepaneel kunt vinden.

2. Kijk naar de WHI-vraagindicator op de Informatiebalk. De indicator geeft aan hoe groot de vraag naar een bepaald type stadsgebied in jouw gemeente is.



Als de meter, of balk, van een bepaald type stadsgebied omhoog staat, is dat een indicatie van de vraag naar dat specifieke stadsgebied. Wijst de meter daarentegen naar beneden, dan is er sprake van een overschot. Het is goed mogelijk dat de WHI-vraagindicator omhoog gaat terwijl het stadsgebied al in ruime mate aanwezig is. Lees het onderdeel *Dienst Stadsplanologie* voor meer informatie.

3. Klik op de knop SIMULATIE PAUZEREN, die je op het Simulatiepaneel kunt vinden. Het wordt tijd om je stad uit te breiden.

STAP 7: WATER EN AFVALVERWERKING

Er zijn nog twee voorzieningen die voor het leven van de Sims essentieel zijn: water en afvalverwerking.

Water

1. Klik op de knop ONTMOETING in de Stadsbalk.



Hier ga je naar toe als je een adviseur of petitionaris wilt spreken.

2. Selecteer Adviseur Nutsbedrijven en klik op TOELICHTINGEN in het afrolmenu.

De functie Toelichtingen bevat aanbevelingen die door de regering van SimLand zijn opgesteld.

3. Lees de toelichting "Je stad heeft water nodig".

4. Zodra je klaar bent, sluit je het venster van de adviseur en selecteer je in het menu NUTSBEDRIJVEN de optie WATERCONSTRUCTIES. Een venster met allerlei drinkwaterinstallaties verschijnt op je beeldscherm.



5. Selecteer Pompinstallatie uit de lijst van beschikbare gebouwen.

6. Verplaats de cursor in het Stadsvenster naar een locatie die vlakbij de stadsgebieden ligt en plaats de pompinstallatie door op de linkermuisknop te klikken. Pompinstallaties moeten dicht bij een zoetwaterbron worden gebouwd om te kunnen functioneren. Als de gekozen locatie niet binnen twee blokken van een zoetwaterbron ligt, dan zal pomp niet werken. De makkelijkste oplossing is het aanleggen van oppervlaktewater.

7. Pompinstallaties hebben elektriciteit nodig. Klik in het menu NUTSBEDRIJVEN op de optie ELEKTRICITEITSKABELS.

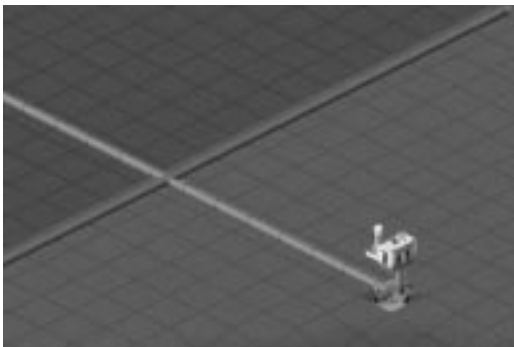
8. Trek elektriciteitskabels van het dichtstbijzijnde stadsgebied of van de energiecentrale naar de pompinstallatie.

Pompinstallaties pompen water op en bewaren het voor de dorstige Sims, maar het water moet wel eerst naar de Sims getransporteerd worden. Hiervoor moeten we een waterleiding aanleggen die de pompinstallatie met de stadsgebieden verbindt.

9. Selecteer de optie WATERLEIDING die je onder de knop NUTSBEDRIJVEN op de Stadsbalk kunt vinden.



Je kijkt nu naar het ondergrondse overzicht van je stad. Hier zie je normaal gesproken de waterleidingen liggen en kun je de installaties zien die het water aanleveren. Het enige gebouw dat je nu ziet, is de pompinstallatie.



10. Klik en teken een Schaduwlijn voor de waterleiding op dezelfde manier zoals je dat ook met de elektriciteitskabels hebt gedaan en verbind de pompinstallatie met de stadsgebieden.

Zolang er water door de leidingen stroomt, wordt alles binnen een afstand van zeven blokken van de waterleiding van water voorzien.

11. Selecteer het vierde selectievakje op het Simulatiepaneel op de Informatiebalk en klik daarna op de pijl SIMULATIE STARTEN.

Laat wat tijd voorbijgaan en zie het water via de leidingen naar de stadsgebieden stromen. In het ondergrondse overzicht van waterleidingen kleuren alle gebieden die van water worden voorzien blauw.

12. Keer nu vanuit het venster Stadsoverzichten weer terug naar het bovengrondse overzicht.
13. Klik op de knop KAARTVENSTER op de Inlichtingenbalk.
14. Selecteer in het venster Kaartoverzichten de knop STANDAARD AANZICHT en klik daarna op het vinkje.

Afval

Nu er meer Sims naar jouw gemeente trekken en de draad van het dagelijkse leven oppakken, zullen er ook meer berichten op de Lichtkrant verschijnen die je op de hoogte houden van wat er in de stad gebeurt. De Sims zullen niet direct beginnen te klagen over de afvalverwerking, maar je kunt met een gerust hart van me aannemen dat je het afvalprobleem al in een vroeg stadium moet aanpakken.

1. Klik op de knop ONTMOETEN en selecteer Adviseur Milieuzaken.
2. Lees de toelichting "Omgaan met afval" en sluit daarna het venster van de adviseur.
3. Pauzeer nogmaals de simulator zodat we nog wat nuttig werk kunnen verrichten terwijl de Sims "slapen".

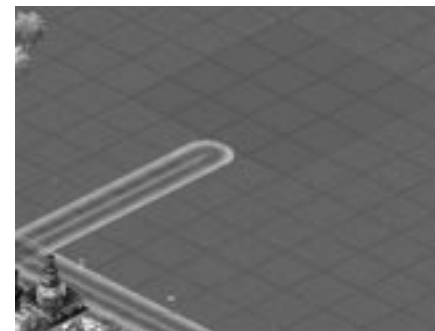
Het is tijd om maatregelen voor de afvalverwerking te nemen. Wijs een bepaald gebied toe als Vuilnisbelt. Normaal gesproken zou je een vuilnisbelt zo ver mogelijk van je stad willen hebben, maar in deze Introductiehulp plaatsen we de vuilnisbelt relatief dichtbij.

4. Zoek een plekje vlakbij de stadsgebieden en selecteer in het menu STADSGEBIED de optie VUILNISBELT.

De Vuilnisbelt is een stadsgebied, dus kun je een willekeurig gebied op dezelfde wijze definiëren als je dat ook hebt gedaan met de toewijzing van woonwijk, handels- en industriegebied.



5. Wijs een vuilnisbelt toe aan een gebied van 4 x 4 blokken.



Een vuilnisbelt heeft geen energie nodig maar wel een weg, zodat de vuilniswagens daar hun afval kunnen storten.

6. Leg een weg aan die de stadsgebieden met de vuilnisbelt verbindt.
7. Laat de simulator weer lopen.
8. Klik in het Weergavepaneel op de knop INZOOMEN en zie hoe de vuilniswagens hun afval naar de vuilnisbelt brengen.

Na verloop van tijd zal het afval op de vuilnisbelt toenemen. Dit is slechts een van de vele visuele aanwijzingen die je zult tegenkomen. Houd in de stad alles in de gaten om te zien of alles naar wens verloopt.

STAP 8: JE STEDEN BESCHERMEN

Veiligheid is erg belangrijk. Zonder de bescherming van politie en brandweer zullen je Sims 's nachts geen oog dicht doen. Je moet daarom een politiebureau en een brandweerkazerne bouwen om de Sims een veilig gevoel te geven.

1. Klik op de knop SPECIALE EN STADSGEBOUWEN. Hier vind je de knoppen POLITIE en BRANDWEER.



Het submenu onder de knop POLITIE bevat POLITIEBUREAU. De BRANDWEERKAZERNE heeft een eigen knop naast die van de Politie.

2. Plaats een politiebureau en een brandweerkazerne aan de weg vlakbij de vuilnisbelt.

Als je gebouwen meer dan twee blokken van een stadsgebied af plaatst dat van elektriciteit is voorzien, dan worden ze niet meer automatisch op het elektriciteitsnet aangesloten. In dat geval moet je van het dichtstbijzijnde gebouw of stadsgebied dat nog stroom heeft elektriciteitskabels naar de afgelegen gebouwen trekken.

3. Klik in het menu AANPASSEN & ONDERZOEKEN op de knop ONDERZOEK.

Zodra deze functie actief is, kun je in de stad op elk willekeurig onderdeel klikken om daarover informatie op te vragen.



4. Klik op het politiebureau en de brandweerkazerne. Als ze geen stroom hebben, dan moet je deze gebouwen via elektriciteitskabels met een gebouw of stadsgebied verbinden dat wel van elektriciteit is voorzien (zorg ervoor dat de simulator draait).
5. Zodra je het venster Onderzoeken hebt bekeken, klik je op het vinkje rechtsonder in het venster om het te sluiten.



Onthoud dat één politiebureau en één brandweerkazerne alleen genoeg zijn als je stad niet verder groeit. Lees de onderdelen Politiebescherming en Brandbescherming over hoe je de stad optimaal kunt beveiligen.

STAP 9: FINANCIËN

Voor bijna alles wat je bouwt, ben je jaarlijks een bepaald bedrag aan onderhoud kwijt. De munteenheid in SimLand is de SIMDOLLAR.

1. Klik in het menu AANPASSEN & BEKIJKEN op de knop BUDGET om het Budgetvenster te openen.

Hier bepaal je helemaal zelf hoe je je geld wilt uitgeven.

2. Laten we eens naar het Politiebudget kijken.

Je kunt elk budget aanpassen door de markering op de schuifbalk voor elke voorziening te verplaatsen. Elke schuifbalk heeft een merkteken dat aangeeft hoeveel geld de verantwoordelijke adviseur van jou zou willen hebben om zijn gemeentedienst te kunnen runnen.



3. We geven de Adviseur Openbare Veiligheid het geld dat hij voor het budget van de politie en brandweer zegt nodig te hebben.

Onder in het venster zie je een geschat bedrag dat je aan het einde van het jaar naar verwachting zult verdienen of verliezen.

Als je verwacht geld te verliezen, dan kun je de belastingtarieven verhogen.

4. Klik op de knop INKOMSTEN aan de bovenkant van het Budgetvenster.
5. Pas de woon-, handels- en industriebelasting aan door op de pijltjes omhoog of omlaag te klikken om het betreffende belastingtarief te verhogen respectievelijk te verlagen.

Met een verhoging van de belastingtarieven loop je het risico dat je Sims boos de stad zullen verlaten.

6. Bekijk je Inkomsten en Uitgaven.
7. Klik op het vinkje rechtsonder in het Budgetvenster om het venster te sluiten.



STAP 10: KAARTEN, TABELLEN EN GRAFIEKEN

Je adviseurs houden verschillende kaarten, tabellen en grafieken voor je bij. Op deze manier krijg je een overzicht van alles wat er in de stad gebeurt. Je kunt zowel de historische gegevens als ook de verschillende aspecten bekijken die betrekking hebben op de groei van je stad.

1. Klik in het menu AANPASSEN & BEKIJKEN (op de Stadsbalk) op de knop DATA BEKIJKEN. Bekijk de kaarten, tabellen en grafieken om inzicht te krijgen in de situatie waarin je stad verkeert.
2. Zodra je klaar bent met het bekijken van de statistieken, sluit je de geopende vensters door op de X in de rechter bovenhoek te klikken.



Kaarten/Grafieken

STAP 11: ALS JE IETS KUNT BOUWEN, KUN JE HET OOK WEER VERWOESTEN...

In de echte wereld vinden voortdurend rampen plaats en de steden in SimCity vormen hierop geen uitzondering. Voordat we iets op je stad loslaten, kunnen we het spel beter eerst bewaren.

1. Klik in het menu WIJZIGINGEN BEWAREN EN VERLATEN op de knop BEWAREN ALS om het venster Stad Bewaren te openen.
2. Geef het spel een naam, maar gebruik niet de naam Tutorial.
3. Je kunt de directory wijzigen waarin je de stad wilt bewaren, maar voorlopig bewaren we het bestand in de standaarddirectory.
4. Klik op het vinkje om de stad te bewaren.



Zullen we terugkeren naar het spel? Goed. Het wordt tijd om te verwoesten wat je hebt opgebouwd.

5. Klik in het menu NOODGEVAL dat je op de Stadsbalk kunt vinden op de knop RAMP VEROORZAKEN en selecteer BRAND.



In je stad zal snel brand uitbreken. Het Stadsvenster wordt automatisch gecentreerd op de locatie waar de brand is uitgebroken. We noemen deze functie AUTOMATISCH CENTREREN OP RAMP. (Je kunt deze optie in het venster Instellingen uitzetten).

De simulator draait tijdens een ramp heel langzaam zodat je de nodige maatregelen kunt treffen. Zolang een ramp zijn beloop neemt, is het Simulatiepaneel niet beschikbaar. Na de ramp keert de simulator terug naar de snelheid zoals je die voor de ramp had ingesteld.

We moeten opschieten en de brandweer erop afsturen, voordat de brand je hele stad in de as legt.

6. Klik in het menu NOODGEVAL op de knop BRANDWEER STUREN.

Je kunt ook de politie sturen, maar deze is lang niet zo effectief als de brandweer. Overigens, dat je überhaupt de brandweer kon sturen, komt door het feit dat je een brandweerkazerne hebt gebouwd. Als je geen politie- of brandweerbescherming bij de hand hebt, dan ben je afhankelijk van vrijwilligers.

7. Klik op een blok dat vlak naast de brand ligt



Hiermee stuur je een van de twee brandweereenheden: een professionele eenheid uit de brandweerkazerne of een eenheid van de vrijwillige brandweer. Elke volgende brandweerkazerne levert je één extra eenheid op.

Door de brandweerwagen lang genoeg naast een brand te laten staan, wordt het vuur geblust.

8. Klik op een ander blok naast het vuur om je tweede brandweereenheid te sturen.
9. Als je nu weer op een ander blok klikt, dan verplaats je de eerste eenheid naar de nieuwe locatie.
10. Verplaats je brandweereenheden net zo lang om het vuur heen totdat de vuurzee gedoofd is.
11. Zodra je alle brandhaarden hebt gedoofd, of als je stad tot op de grond is afgebrand, klik je in het menu WIJZIGINGEN AANPASSEN EN VERLATEN dat je op de Stadsbalk kunt vinden op de knop STAD LADEN.
12. Het programma vraagt of je de huidige stad wilt bewaren. Klik op NEE en selecteer het spel dat je eerder hebt bewaard zodra het scherm Spel Laden verschijnt. Voilà, zo goed als nieuw!

Terwijl je verder verkent wat je als burgemeester kunt bereiken, zullen de Sims om meer en meer voorzieningen vragen (houd daarom de Lichtkrant in de gaten!). Het is aan jou om niet alleen je eigen droom, maar ook die van hen waar te maken. Bouw gerust verder aan deze stad, of begin helemaal opnieuw. De keus is aan jou!



BURGEMEESTERTJE SPELEN: EEN NASLAGWERK

Dit onderdeel geeft een beschrijving van alle menu's, functies en knoppen in *SimCity 3000*.

OPENINGSMENU

Dit is het eerste menu dat je ziet zodra je *SimCity 3000* start. In dit menu vind je de volgende opties: NIEUWE STAD BOUWEN, STAD LADEN, BASISSTAD, BESTAANDE STAD, INSTELLINGEN en STOPPEN. Elke optie wordt hieronder uitvoerig beschreven.



Nieuwe stad bouwen

Zodra je de optie NIEUWE STAD BOUWEN gekozen hebt, moet je eerst de STADSOPTIES instellen.

- Stadsnaam – Voer hier een willekeurige naam in van maximaal 50 lettertekens.
- Naam burgemeester – Geef hier op hoe de Sims je moeten noemen. De naam mag maximaal 50 lettertekens lang zijn. Achternamen zijn het beste, want de Sims spreken je aan met “burgemeester NAAM”.
- Spelniveau – Kies een makkelijk of moeilijk spel, of iets dat er tussen in ligt. Makkelijke spellen beginnen met een groter startkapitaal.
- Startdatum – Het jaar waarin je stad wordt gesticht.
- Stadsomvang – Het aantal blokken in je stad. (Op trage pc's draait het programma beter met kleinere steden.



Zodra je de Stadsopties hebt ingesteld, klik je op het vinkje waarna een landschap wordt gecreëerd.

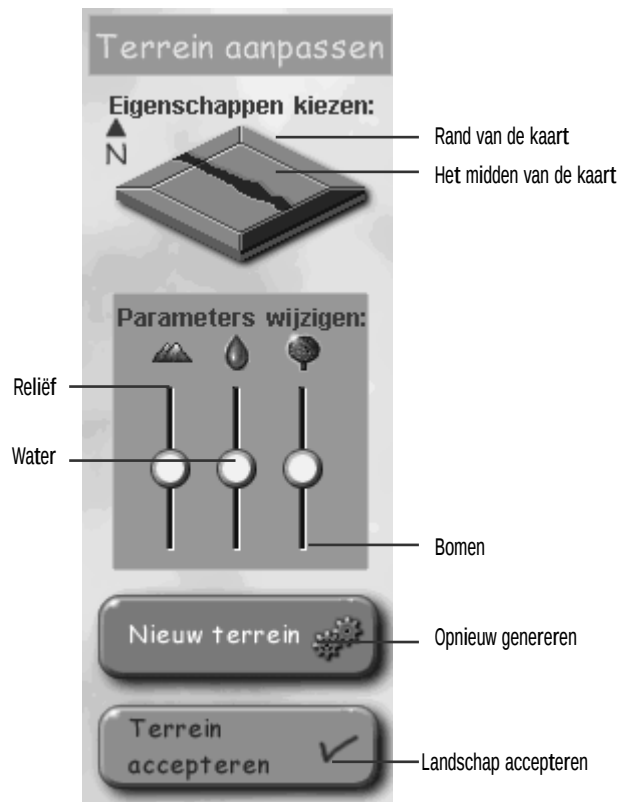
- Selecteer TERREIN ACCEPTEREN aan de onderkant van de Terreinbalk als je een stad in dit landschap wilt bouwen.

Of...

- Klik op NIEUW TERREIN als je op basis van hetzelfde profiel een nieuw willekeurig landschap wilt creëren.

Of...

- Pas het landschap aan jouw wensen aan door de functies in de Terreinbalk te gebruiken. Deze functies staan hieronder beschreven:



- **Rand van de kaart** – Klik op een van de vier kaartranden om tussen een kust en een buurgemeente te wisselen.
- **Het midden van de kaart** – Klik in het midden van de kaart om tussen Land, Rivier, Meer en Berg te bladeren.
- **Reliëf** – Door deze schuifbalk te verhogen of te verlagen, verhoog je of verlaag je het reliëf in het landschap.
- **Water** – Door deze schuifbalk te verhogen of te verlagen, verhoog je of verlaag je de hoeveelheid oppervlaktewater in het landschap.
- **Bomen** – Door deze schuifbalk te verhogen of te verlagen, verhoog je of verlaag je het aantal bomen in het landschap.
- **Terrein regenereren** – Telkens als je wijzigingen in de Terreinbalk aanbrengt, moet je op deze knop klikken om de wijzigingen in het landschap door te voeren.
- **Terrein** – Hiermee start sticht je een nieuwe stad in het landschap dat in het Stadsvenster wordt weergegeven.

Basisstad

Burgemeesters van steden uit de gehele wereld hebben in de loop der jaren voor het ontwerp van hun stad uiteenlopende “standaardontwerpen” gebruikt. Deze ontwerpen zijn gebaseerd op stedenbouwkundige theorieën die zich in de loop der eeuwen hebben ontwikkeld. In BASISSTAD staan deze kant-en-klare sjablonen tot jouw beschikking. Alle basisvoorzieningen zijn er al aanwezig: door de pauze uit te zetten, kun je zien hoe die steden ontstaan. Hoe het verder gaat met de ontwerpen is aan jou.



- Selecteer de Basisstad van jouw keuze en klik op het vinkje.
- Stel daarna de STADSOPTIES in door de Naam van de Burgemeester, de Stadsnaam en het Spelniveau op te geven.
- Meer informatie over de ontwerpen vind je in de instructies van je Stadsplanoloog.

Stad laden

Met de knop STAD LADEN kun je steden laden die in *SimCity 3000* of in *SimCity 2000* ontworpen zijn.

- Selecteer de stad waarmee je verder wilt spelen en klik op het vinkje.

Dat is alles!



Bestaande stad

SimCity 3000 wordt geleverd met landschappen die gebaseerd zijn op geografische gegevens van bestaande steden over de gehele wereld.

- Selecteer het landschap waarin je wilt bouwen en klik op het vinkje om het venster STADSOPTIES te openen. (Zie verder het onderdeel *Nieuwe stad bouwen* hierboven voor een beschrijving van de opties.)



Instellingen

Iedereen wil zijn/haar stad op een bepaalde manier leiden. Door de spelinstellingen aan te passen, zit je als burgemeester nog beter in je vel.



Uitvoering

Met deze instellingen kun je het spel afstellen op de prestaties van je systeem. Zet een van deze instellingen UIT en *SimCity 3000* zal sneller draaien.

- Verkeer zichtbaar – Deze optie bepaalt op welk zoomniveau je het verkeer kunt zien. Zet deze optie alleen op het hoogste niveau als je computer voldoet aan de aanbevolen systeemeisen (zie voor meer informatie de bijgevoegde referentiekaart).
- Sims zichtbaar – Deze optie bepaalt op welk zoomniveau je Sims op straat kunt zien lopen.
- Overige animaties – Deze optie bevat onder meer gebouwanimaties en grafische effecten die voor het spel niet direct van belang zijn.
- Schermresolutie – Met deze optie stel je de schermresolutie van het spelvenster in. Hoe kleiner het venster, des te sneller zal het spel draaien. Wijzigingen in de schermresolutie worden echter pas van kracht als *SimCity 3000* opnieuw is gestart.

Het spel met tip starten

Met deze optie kun je de tips van de Lama aan- of uitzetten.

Geluid

Klik op de selectievakjes om deze opties AAN of UIT te zetten. Met behulp van de schuifbalken verhoog je of verlaag je het volume.

- Muziek – De muziek bestaat uit een selectie die tijdens het spelen in willekeurige volgorde wordt gedraaid. Verander het volume of zet de muziek aan of uit.
- Omgevingsgeluiden – Dit zijn geluiden die je hoort zodra je inzoomt en dichterbij de stad komt.
- Geluidseffecten – Dit zijn geluiden die je hoort bij een bepaalde actie.
- 3D-geluid – Deze optie is alleen beschikbaar als het spel de noodzakelijke hardware heeft gedetecteerd.

Muziekkeuze

Markeer een muzieknummer en luister dit af door op de knop SPELEN te klikken die je onder de lijst kunt vinden. Markeer de muzieknummers die je tijdens het spelen wilt horen. Nummers die niet zijn geselecteerd, worden tijdens het willekeurig afspelen van de muziek ook niet gedraaid.

Afsluiten

Met deze knop verlaat je het spel.

STADSBALK

De Stadsbalk bevat knoppen die maximaal twee functieniveaus onder zich kunnen hebben. Zodra je in de Stadsbalk op een knop klikt, verschijnen de functies van deze knop. Sommige van deze knoppen hebben weer submenu's. Om een submenu op te roepen, moet je de knop ingedrukt houden. Een vinkje geeft aan welke functie in het submenu actief is.

	Landschap	Om je te helpen alle onderdelen in SimCity op exact de juiste plaats te zetten, zijn ze tijdens het plaatsen van een Schaduw voorzien. De Schaduw geeft exact de plaats aan waar je een bepaald onderdeel wilt neerzetten. In het algemeen geldt dat als de Schaduw blauw is, het betreffende onderdeel geplaatst of gebouwd kan worden. Is de Schaduw daarentegen rood, dan kun je het onderdeel niet bouwen of plaatsen.
	Stadsgebieden	
	Openbaar Vervoer	
	Nutsbedrijven	
	Speciale en stadsgebouwen	
	Noodgeval	In SimCity kun je alles plaatsen door eenvoudigweg met de linkermuisknop te klikken. Bij sommige onderdelen, zoals transportverbindingen, waterleidingen, elektriciteitskabels en stadsgebieden kun je het onderdeel plaatsen door met de linkermuisknop te klikken, de cursor over een bepaald gebied te slepen en vervolgens de muisknop los te laten.
	Ontmoeten	
	Aanpassen & bekijken	
	Wijzigingen bewaren en verlaten	

Je kunt het plaatsen van een onderdeel ongedaan maken door op SHIFT te drukken terwijl je de linkermuisknop loslaat.



Landschap

Hier ga je naar toe als je het landschap wilt aanpassen. Klik in het Stadsvenster met de linkermuisknop en sleep zonodig de cursor over een bepaald gebied als je bomen wilt planten of oppervlaktewater wilt aanleggen. Eigenlijk plaatsen de terreinfuncties niets op de kaart. Ze verhogen, verlagen of egaliseren een stuk terrein met elke muisklik.



Bomen planten: Klik op een onontwikkeld blok om bomen te planten. Hoe meer je klikt, hoe meer bomen je op dat blok plant. De boomsoort die wordt geplant, is afhankelijk van de hoogte. Je kunt met deze functie ook klikken en slepen.



Oppervlaktewater creëren: Hiermee leg je water aan op een onontwikkeld blok. Je kunt met deze functie ook klikken en slepen.



Terrein verlagen: Klik op een blok om het terrein met één niveau te verlagen. Door een blok te verlagen, verlaag je ook de blokken in de directe omgeving. Wees dus voorzichtig, voor je het weet verdwijnt je stad in een afgrond! Je kunt geen terrein verlagen als dat bestaande gebouwen zou beschadigen.



Terrein verhogen: Klik op een blok om het terrein met één niveau te verhogen. Door een blok te verhogen, verhoog je ook de blokken in de directe omgeving. Wees dus voorzichtig, voor je het weet gaat je stad de lucht in! Je kunt geen terrein verhogen als dat bestaande gebouwen zou beschadigen.



Terrein egaliseren: Om een stuk terrein te egaliseren, klik je met de linkermuisknop op een blok en houd je deze ingedrukt terwijl je de cursor verplaatst. Hiermee plaats je alle blokken waarover je de cursor sleept op hetzelfde niveau als het blok waarop je begonnen bent.



Slopen: Deze functie doet precies wat ze zegt. Klik met de linkermuisknop of sleep zonodig de cursor over een bepaald gebied om elk willekeurig Simbouwwerk (ook bomen en oppervlaktewater) te slopen of te verwijderen.



Stadsgebieden

Deze functies hebben allemaal betrekking op het toewijzen van stadsgebieden. Met andere woorden, jij definieert een stadsgebied en de Sims bouwen wat ze willen in dat gebied. Alle stadsgebieden plaats je met de linkermuisknop. Klik op een blok en houd de muisknop ingedrukt terwijl je met de cursor het gewenste gebied markeert. Je kunt ook één blok toewijzen door met de linkermuisknop op het betreffende blok te klikken. Met de toewijzing geef je aan welke gebouwen waar gebouwd mogen worden. Bijvoorbeeld, zodra je een woonwijk definieert, worden daar uitsluitend woningen gebouwd.

De Sims bepalen wat er feitelijk in woonwijken, handelsgebieden, industriegebieden, vliegvelden en havens wordt gebouwd. Jij bepaalt slechts de functie en de bebouwingsdichtheid van een stadsgebied. Onthoud wel, dat de toewijzing van een bepaalde bebouwingsdichtheid aan een stadsgebied niet automatisch betekent dat dit stadsgebied zich ook volledig tot dat niveau ontwikkelt, tenzij daar voldoende vraag naar is.



WOONWIJK: Hier kun je de bebouwingsdichtheid van de woonwijk bepalen die je wilt toewijzen.

Je kunt kiezen uit de volgende bebouwingsdichtheden:

- Laag – Bevat vrijstaande woningen.
- Gemiddeld – Bevat kleine flatgebouwen.
- Hoog – Bevat grotere flatgebouwen.



HANDELSGEBIED: Hier kun je de bebouwingsdichtheid van de handelsgebieden bepalen die je wilt toewijzen.

Je kunt kiezen uit de volgende bebouwingsdichtheden:

- Laag – Bevat kleine winkels en benzinepompen.
- Gemiddeld – Bevat middelgrote kantoorgebouwen en winkels.
- Hoog – Bevat grote kantoorgebouwen en winkels.



INDUSTRIEGEBIED: Hier kun je de bebouwingsdichtheid van de industriegebieden bepalen die je wilt toewijzen.

Je kunt kiezen uit de volgende bebouwingsdichtheden:

- Laag – Bevat agrarische bedrijven, kleine fabrieken en magazijnen.
- Gemiddeld – Bevat middelgrote fabrieken en magazijnen.
- Hoog – Bevat grote fabrieken en magazijnen.



VUILNISBELT: Het gebruik van vuilnisbelten is financieel gezien de goedkoopste manier om je afval te verwerken, maar ze verwoesten het landschap en verlagen de grondprijzen van de omliggende gebieden. Elk blok van een vuilnisbelt kan een bepaalde hoeveelheid afval herbergen. Naarmate de vuilnisbelt voller raakt, zie je het afval opstapelen. Onderzoek een blok op een vuilnisbelt om te zien hoe groot de totale capaciteit van je afvalverwerking is. Het afval op een vuilnisbelt rot langzaam weg. Zolang niet alles weggerot is, kun je de vuilnisbelt niet opruimen. Je kunt daarentegen wel de vuilnisbelt sluiten door de transportverbinding te verbreken. Zodra het afval volledig weggerot is, kun je het gebied opnieuw aan een stadsgebied toewijzen.



HAVEN: Dit stadsgebied stimuleert niet alleen de handel en de industrie, maar biedt tevens een goede mogelijkheid om je afval te exporteren. Havens moeten aan een water liggen dat bereikbaar is voor een buurgemeente. Havens moeten minimaal 2x6 blokken groot zijn om zich te kunnen ontwikkelen.



VLEGVELD: Vliegvelden zijn vanaf 1930 beschikbaar en stimuleren de handel door het reizigersverkeer. Vliegvelden moeten minimaal 3x5 blokken groot zijn om zich te kunnen ontwikkelen.



TOEWIJZING ONGEDAAN MAKEN: Deze functie verwijdert een bestaand stadsgebied. Er mogen geen bouwwerken in een stadsgebied staan als je dit wilt verwijderen. Is dat wel het geval dan zul je eerst alles moeten slopen.



SLOPEN: Klik op een willekeurig Simbouwwerk om het te slopen of te verwijderen. Klik en sleep de cursor over een bepaald gebied om alle bouwwerken in dat gebied te slopen of te verwijderen.



Infrastructuur

Alles wat je nodig hebt voor een goed functionerend vervoerssysteem is hier aanwezig, variërend van wegen tot metrolijnen.

Transportnetwerken worden op dezelfde manier geplaatst als stadsgebieden, behalve dan dat ze in één lijn worden getekend (recht of diagonaal). Hieronder vallen wegen, snelwegen, spoorwegen en metrolijnen. Om een van deze transportverbindingen aan te leggen, klik je met en houd je de muisknop ingedrukt terwijl je de cursor in de richting beweegt waarin je het betreffende onderdeel wilt plaatsen. Zolang de Schaduw blauw is, kun je het onderdeel plaatsen. Als het terrein of een nabij gelegen gebouw de plaatsing van de transportverbinding niet toestaat, dan kleurt de Schaduw rood. De transportverbinding kan niet worden aangelegd zolang de Schaduw rood van kleur blijft. Zie voor meer informatie het onderdeel *Dienst Vervoer*.

Bij de bouw van sommige transportelementen krijg je hulp van je ingenieurs:

- Voor het maken van een verbinding met een van je buurgemeenten hoeft je alleen een weg, snelweg, spoorlijn of metrolijn naar de gemeentegrens aan te leggen. Je ingenieurs zullen je vragen of je een verbinding met de buurgemeente tot stand wilt brengen. Bovendien laten ze je meteen weten wat het kost. Als je de kosten accepteert, zullen zij de verbinding tot stand brengen.
- Om een brug te bouwen, sleep je de Schaduw van een weg, snelweg of spoorlijn over het water. De Schaduw moet wel recht zijn en loodrecht op het water staan. De blauwe Schaduw laat je weten of je het water goed bent overgestoken zodat je ingenieurs de brug kunnen bouwen. De ingenieurs vertellen je wat de bouwkosten van de brug zijn. Als je de kosten accepteert, zullen zij de geschikte brug bouwen.
- Als je een weg of spoorlijn door een bergachtig gebied aanlegt, zullen je ingenieurs je adviseren een tunnel te bouwen. Sleep de Schaduw naar de voet van een steile helling. Als de boorafstand voor een eventuele tunnel lang genoeg is, minimaal zes blokken, dan zullen de ingenieurs je vragen of je een tunnel wilt boren. Ze vertellen je wat de bouwkosten zijn. Als je de kosten accepteert, wordt het geld van je werkkapitaal afgetrokken en bouwen de ingenieurs de tunnel voor je.

Opties in het menu Vervoer:



WEGEN: Je kunt een weg op één blok plaatsen of op een blok klikken waar je de weg wilt laten beginnen en een lijn trekken naar de plaats waar je de weg wilt laten eindigen.



SNELWEGEN: Snelwegen zijn vanaf 1940 beschikbaar. Ze worden verhoogd aangelegd en kunnen meer verkeer verwerken. Hierdoor kan het verkeer grotere afstanden efficiënter afleggen.

Snelweg – Voor het aanleggen van een snelweg selecteer je de locatie waar je de weg wilt laten beginnen en trek je een lijn naar de plaats waar je de snelweg wilt laten eindigen. Laat vervolgens de muisknop los.

Op- en afritten – Voordat je een op- of afrit plaatst, heb je eerst een kruising van een weg met een snelweg of een kruising van een snelweg met een snelweg nodig. Plaats de Schaduw van de op- of afrit in het blok dat aan een van de hoeken van de kruising grenst en klik met de linkermuisknop. De op- of afrit wordt gebouwd.



BUSHALTE: Bushaltes zijn vanaf 1920 beschikbaar en moeten vlak naast de weg worden geplaatst.



SPOORLIJN: Sims nemen alleen de trein als ze bij een station kunnen instappen. Met deze knop heb je toegang tot:

Spoorlijn aanleggen – Zonder rails komt de trein nergens.

Station – Hier stappen de Sims in of uit de trein. Stations moeten naast de rails worden geplaatst.



METRO: Nadat je voor deze optie hebt gekozen, kom je automatisch in het ondergrondse overzicht terecht. De kleuren in dit overzicht geven een indicatie van wat je bovengronds kunt zien. Bruin is open terrein (de donkerste kleur bruin geeft gebieden aan waar je geen metrolijnen kunt bouwen). Grijs symboliseert wegen en spoorwegen. Donkeroranje geeft stadsgebieden weer die nog niet ontwikkeld zijn, terwijl fel oranje stadsgebieden symboliseert die wel ontwikkeld zijn. Met deze knop heb je toegang tot:

Metrolijn aanleggen – De metro is beschikbaar vanaf 1910. Het is een ondergrondse spoorwegverbinding en hiermee leg je tunnels aan waar de metro door heen rijdt.

Metrostation – Metrostations zijn beschikbaar vanaf 1910. Hier stappen de Sims in of uit de metro. De stations moeten aan de metrolijn grenzen.



METRO-SPOORVERBINDING: Hier sluiten trein- en metroverbindingen op elkaar aan.



SLOPEN: Deze functie doet precies wat ze zegt. Klik op elk willekeurig simbouwwerk (ook bomen) en het wordt gesloopt of verwijderd.



Nutsbedrijven

Hier vind je alles wat je nodig hebt voor elektriciteit, water, en afvalverwerking. Elk nutsbedrijf heeft specifieke gebouwen met specifieke functies. Voor het uitvoeren van hun functie heeft elke installatie een verbinding met de stadsgebieden nodig: waterleidingen voor water, elektriciteitskabels voor stroom en wegen voor de afvalverwerking.



ELEKTRICITEITSKABELS: Kies deze optie voor het plaatsen van hoogspanningskabels. Deze kabels zijn niet altijd nodig. Zie verder het onderdeel *De energie stroomt* voor meer informatie.



ENERGIECENTRALE: Via dit pictogram kun je uit maximaal 8 verschillende soorten energiecentrales kiezen. In de loop van de tijd worden nieuwe centrales uitgevonden. (Sommige centrales zijn pas beschikbaar nadat ze zijn uitgevonden). In de lijst komen de volgende energiecentrales voor:

- **Kolencentrale:** Een goedkope centrale, maar belastend voor wat betreft de milieuvervuiling. Het is een goede centrale om mee te beginnen, maar je zult de centrale na verloop van tijd wel willen vervangen door een type dat het milieu minder vervuult. De kolencentrale is vanaf 1900 beschikbaar.
- **Oliecentrale:** Deze centrale levert niet zoveel energie en de verontreiniging is nog steeds behoorlijk, maar ze is wel goedkoop. De oliecentrale is vanaf 1900 beschikbaar.
- **Gascentrale:** Deze centrale draait op natuurlijke gassen. Ze levert weinig energie in verhouding tot de kostprijs, maar ze veroorzaakt minder vervuiling dan de centrales die op fossiele brandstoffen draaien. De gascentrale is vanaf 1955 beschikbaar.
- **Kernenergiecentrale:** Wees hier alstublieft voorzichtig mee. Waarom? Als de productiecapaciteit van deze centrales onder druk staat, is de kans op een explosie of een nucleaire meltdown heel reëel. Kerncentrales zijn vanaf 1965 beschikbaar.
- **Windmolen:** Windenergie is schoon, maar je hebt veel turbines nodig om een behoorlijke stad van elektriciteit te voorzien. Op toppen van heuvels zijn ze het meest effectief. Windturbines zijn vanaf 1980 beschikbaar.

- **Zonne-energiecentrale:** Ah..., de zon. Zonne-energie is nogal duur in onderhoud, maar zij is wel schoon. Deze centrale zou wel eens de wereld kunnen redden als we alle fossiele brandstoffen hebben verbruikt. Zonne-energiecentrales zijn vanaf 1990 beschikbaar.
- **Microgolfcentrale:** Een satelliet verzamelt 24 uur per dag zonne-energie en straalt deze energie in de vorm van microgolven door naar de aarde. Microgolfcentrales zijn vanaf 2020 beschikbaar.
- **Kernfusiecentrale:** Deze centrale is pas in 2050 beschikbaar, maar als je hem eenmaal hebt, dan wil je hem niet meer kwijt. Kernfusiecentrales zijn duur, maar schoon en efficiënt.



WATERLEIDING: Hiermee plaats je waterleidingen die grote hoeveelheden water naar een bepaald gebied transporteren. Zodra je deze functie hebt gekozen, kom je automatisch in het ondergrondse overzicht terecht. Zie het onderdeel *Het water stroomt* voor meer informatie.



WATERINSTALLATIES: Om een drinkwatersysteem goed te kunnen laten functioneren heb je deze installaties nodig. Elke installatie moet via waterleidingen verbonden zijn met de ontwikkelde stadsgebieden. In het submenu tref je de volgende bouwwerken aan:

- **Pompinstallatie:** Deze installaties slaan water op en verwerken het zodat de Sims kunnen drinken. Plaats ze naast een zoetwaterbron om de pompcapaciteit optimaal te benutten.
- **Watertoren:** De capaciteit van een watertoren is kleiner dan die van een pompinstallatie. Ze onttrekken het water uit ondergrondse bronnen. Ze kunnen daarom overal geplaatst worden en op maximaal vermogen draaien.
- **Waterzuiveringsinstallatie:** Deze installaties verminderen de verontreiniging van het water en zijn vanaf 1935 beschikbaar.
- **Ontziltingsfabriek:** Deze installaties zijn vanaf 1960 beschikbaar en veranderen ondrinkbaar zeewater in heerlijk drinkwater: een uitkomst voor de toekomst.



AFVALVERWERKING: In het submenu kun je met de volgende installaties het afvalprobleem oplossen:

- **Vuilverbrandingsoven:** De ovens zijn vanaf 1920 beschikbaar. Ze verbranden afval, maar veroorzaken tegelijkertijd veel luchtvervuiling.
- **Recyclecentrum:** Recyclecentra zijn vanaf 1970 beschikbaar en verminderen de berg afval die naar de vuilnisbelten en verbrandingsovens wordt gebracht.
- **Energieopwekkende verbrandingsoven:** Deze oven is vanaf het jaar 2000 beschikbaar en wekt tijdens de afvalverbranding elektriciteit op.
- **SLOPEN:** Deze functie doet precies wat hij zegt. Klik op elk willekeurig simbouwwerk (ook bomen) en het wordt gesloopt of verwijderd.



Speciale en overheidsgebouwen

Hier kun je niet alleen overheidsgebouwen zoals ziekenhuizen en politiebureaus vinden, maar ook historische monumenten.



POLITIE: Met deze knop kun je het volgende plaatsen:

- **Politiebureau** – Politiebureaus verlagen het misdaadcijfer in je stad. Bovendien beschik je over teams die je kunt inzetten zodra een noodgeval plaatsvindt.
- **Gevangenis** – Hier kun je criminele Sims opsluiten.



BRANDWEERKAZERNE: Gebruik deze optie om een brandweerkazerne te bouwen.



GEZONDHEIDSZORG & ONDERWIJS: Hier vind je alle instellingen die je kunnen helpen om het onderwijs- en gezondheidsniveau van de Sims te verbeteren:

- **Ziekenhuis:** Voor je zieke of verwonde Sims. Elk ziekenhuis kan slechts een bepaald aantal patiënten helpen. Een tekort aan ziekenhuizen resulteert in zieke Sims met een korte levensverwachting.
- **School:** Investeren in het onderwijs is investeren in de toekomst van je Sims. Elke school kan een beperkt aantal leerlingen herbergen. Dus zorg voor voldoende scholen naarmate je stad groeit.
- **Middelbare school:** Hoger onderwijs staat borg voor de verdere ontwikkeling van je Sims. Elke middelbare school kan aan een beperkt aantal leerlingen lesgeven. Dus zorg voor voldoende universiteiten.
- **Bibliotheek:** Dit gebouw houdt je Sims bij de tijd.
- **Museum:** Musea vermaken je Sims en ze zijn bovendien leerzaam.



PARKEN EN RECREATIE: Hier ga je naar toe voor het plaatsen van bouwwerken die het welzijn van je Sims alleen maar zullen vergroten.

In dit submenu vind je de volgende opties:

- **Klein park:** Ah..., een leuk parkje waar je Sims tot rust kunnen komen.
- **Groot park:** Een groter park waar je Sims zich kunnen ontspannen en waar ze kunnen picknicken.
- **Fontein:** Mooi voor in het centrum.
- **Vijver:** Een leuke plaats om te picknicken.
- **Speelplaats:** Jonge Sims vinden het heerlijk om hier te spelen.
- **Jachthaven:** Hier laten de Sims hun boot te water.
- **Dierentuin:** Prachtige dieren voor jong en oud.
- **Honkbalveld:** Hier kunnen de Sims een balletje slaan.



HISTORISCHE MONUMENTEN: Hier ga je naar toe om een bijzonder bouwwerk in je stad te plaatsen. Zodra je op deze knop klikt, verschijnt er een menu waarin je een historisch monument kunt kiezen. Je kunt maximaal 10 monumenten in een stad plaatsen.

- Nadat je de stad met 10 monumenten hebt verrijkt, verschijnt er een boodschap die je aan dit heugelijke feit herinnert.
- Kies je een monument dat je al eerder hebt gekozen, dan verschijnt er een boodschap die je laat weten dat het betreffende monument al in je stad staat. Je kunt geen monument twee keer in dezelfde stad plaatsen.

- Je kunt met een gerust hart historische monumenten uit verschillende landen bij elkaar zetten!



BELONINGEN EN KANSEN: Soms krijg je een speciaal gebouw cadeau of word je benaderd door een petitionaris die je een voorstel doet. In beide situaties is dit de plek waar je naar toe moet gaan. Elk gebouw wordt beschreven zodat je precies weet wat je gaat neerzetten. Je kunt de gebouwen plaatsen zodra ze beschikbaar zijn of wachten totdat zich een gunstig moment voordoet.



SLOPEN: Deze functie doet precies wat hij zegt. Klik op een willekeurig simbouwwerk (ook bomen) en het wordt gesloopt of verwijderd.



Noodgeval

Hier vind je zowel functies die rampen helpen bestrijden als functies die rampen veroorzaken. Zie het onderdeel *Openbare Veiligheid en rampenbestrijding* voor meer informatie.



GA NAAR NOODGEVAL: Zodra een noodgeval plaatsvindt, klik je op deze knop om het Stadsvenster op de plek van het onheil te centreren. Als er meerdere noodgevallen tegelijk in je stad plaatsvinden, dan druk je op deze knop om van noodgeval naar noodgeval te springen in de volgorde waarin ze zijn opgetreden.



ALARMSYSTEEM: Houd de Lichtkrant in de gaten. Als er aanwijzingen zijn dat er een ramp zou kunnen plaatsvinden, kun je op deze knop klikken om de Sims al in een vroeg stadium te waarschuwen. Maar wees hier wel voorzichtig mee. Als je te vaak loos alarm slaat, dan nemen de Sims het alarm niet meer serieus en dat kan het verschil zijn tussen leven en dood...



POLITIE STUREN: De politie bestrijdt verschillende soorten misdaden. Om de politie te sturen, klik je eerst op deze knop en vervolgens op een blok in het Stadsvenster dat zo dicht mogelijk bij het "voorval" ligt. De politieauto's rijden naar de betreffende locatie die door een speciaal pictogram wordt gemarkeerd. Je hoeft de politie alleen te sturen als het noodgeval buiten het district plaatsvindt, vooropgesteld dat het politiebudget voldoende is.



BRANDWEER STUREN: De brandweer blust eventuele branden. Om de brandweer te sturen, klik je eerst op deze knop en vervolgens op een blok in het Stadsvenster dat zo dicht mogelijk bij de brand ligt. De brandweerauto rijdt naar de betreffende locatie die door een speciaal pictogram wordt gemarkeerd. Als je voldoende brandweerbescherming hebt doordat je de kazernes strategisch over de stad hebt geplaatst, dan hoeft je de brandweer niet naar elk noodgeval te sturen. Je moet ze alleen sturen als een noodgeval buiten het district plaatsvindt, vooropgesteld dat het budget voor de brandweer voldoende is.



RAMP VEROOZAKEN: Zo nu en dan krijg je de ziekelijke behoefte om onder je Sims dood en verderf te zaaien. Dit is wat je moet doen om je lekker uit te leven:

- **Brand:** Even een lekker fikkie stoken!
- **Tornado:** Een wervelende ervaring!
- **Aardbeving:** Die Sims kunnen het schudden!
- **Rellen:** Sims aan de macht!
- **UFO:** Kleine groene marsmannetjes!



Ontmoeten

- Klik op deze knop om het venster Adviseurs en Petitionarissen te openen. Zie het onderdeel *Adviseurs, Petitionarissen en Buurgemeenten* voor meer informatie.



Aanpassen & bekijken

Deze functies helpen je om het beleid voor de stad uit te stippelen. Bovendien kun je hier verschillende soorten overzichten van je stad bekijken.



BUDGET: Hier ga je naar toe om je financiën te regelen.



BUURGEMEENTEN: In dit venster kun je een kijkje bij de burens nemen. Bovendien kun je hier de contracten bekijken die je met ze hebt afgesloten. Zie de onderdelen *Adviseurs, Petitionarissen en Buurgemeenten* en *Dienst Nutsbedrijven* voor meer informatie.



VERORDENINGEN: In dit venster kun je wetten uitvaardigen. Elke adviseur heeft informatie over verordeningen die betrekking hebben op zijn/haar stadsdienst. Dus als je meer over een bepaalde verordening wilt weten, kun je de betreffende adviseur om informatie vragen.



ONDERZOEK: Zodra je deze functie hebt geselecteerd, kun je van elk bouwwerk in de stad informatie opvragen door er op te klikken. Het onderzoeksvenster van de energiecentrales toont bijvoorbeeld de maximale en huidige capaciteit van de centrales.



DATA BEKIJKEN: Via deze knop kun je alle kaarten, tabellen en grafieken bekijken die door je adviseurs worden bijgehouden. Zie het onderdeel *Kaarten, tabellen en grafieken* voor meer informatie.



Wijzigingen bewaren en verlaten

Hier kun je je voorkeuren instellen, een stad plus instellingen bewaren of laden en naar de gewone wereld terugkeren.



INSTELLINGEN: In dit venster tref je naast de instellingen die je via het hoofdmenu kunt oproepen de volgende opties aan:

- **Rampen** – Zet rampen AAN of UIT.
- **Autobudget** – Staat deze optie AAN, dan zal de Financieel Adviseur de status-quo van elk budgetonderdeel handhaven. Het Budgetvenster verschijnt alleen op het einde van het jaar als de stad in de rode cijfers belandt.
- **Autom. centreren** – Staat deze optie AAN, dan wordt het Stadsvenster automatisch op een ramp gecentreerd zodra deze plaatsvindt.



STAD BEWAREN: Deze optie bewaart de stad waaraan je momenteel werkt.



BEWAREN ALS: Deze optie opent het venster Bewaren en biedt de mogelijkheid de stad waaraan je momenteel werkt, onder een andere naam te bewaren.



LADEN: Met deze optie kun je een bewaarde stad, een Starterstad of een Bestaande Stad laden. Het programma vraagt je eerst of je de stad waaraan je werkte, wilt bewaren.



NIEUWE STAD: Klik op deze knop om een nieuwe stad te bouwen. Het programma vraagt je eerst of je de stad waaraan je werkte, wilt bewaren.



AFSLUITEN: Zodra je genoeg hebt van de absolute macht, klik je op deze knop om naar de echte wereld terug te keren. Voordat het spel wordt afgesloten, wordt je gevraagd of je de stad wilt bewaren.

INFORMATIEBALK



De Informatiebalk aan de onderkant van je beeldscherm geeft beknopte informatie over je stad.

- Om de Informatiebalk te verbergen, klik je op de knop Taakbalk Verbergen. Klik nogmaals op de knop om de balk weer zichtbaar te maken.

Lichtkrant



Op de Lichtkrant verschijnen verschillende soorten boodschappen. Alles wat in de stad gebeurt, kun je lezen op de Lichtkrant. Dit varieert van kinderen die in een boom vastzitten tot de schade die de laatste tornado heeft aangericht.

- Oranje boodschappen vertellen je wat er zoal in de stad gebeurt.
- Onderstreepte groene boodschappen komen van een adviseur of petitionaris. Klik erop om de betreffende adviseur of petitionaris te ontmoeten.
- Gele boodschappen informeren je over de spelstatus, zoals de mededeling dat de simulator is gepauzeerd.
- Besteed met name aandacht aan de rood onderstreepte boodschappen. Deze boodschappen waarschuwen je voor noodsituaties in de stad waaraan je direct aandacht moet besteden. Klik op deze boodschappen om naar de onheilsplek te gaan.

Hier staat de naam van je stad weergegeven.

Hier kun je zien hoeveel inwoners je stad telt.

Hier kun je lezen hoeveel geld je hebt. De munteenheid in SimLand is de Simdollar.

Dit is de datum die op de kalender staat van de Sims die in je stad leven. Naarmate de tijd verstrijkt worden er nieuwe dingen uitgevonden en passen de Sims hun eisen aan. Hoe sneller de simulator draait, des te sneller verstrijkt de tijd. Zodra de simulator wordt gepauzeerd, staat de tijd stil.



Simulatiepaneel

Hier staat het Simulatiepaneel afgebeeld. Klik op de markeringen om de simulatiesnelheid te verhogen of te verlagen en zie hoe snel de dagen, maanden en jaren verstrijken. Je kunt de simulatie stoppen door op de knop SIMULATIE PAUZEREN te klikken. Zodra je de simulatie weer wilt starten, klik je op de knop SIMULATIE STARTEN.



WHI-vraagindicator

Dit kleine overzicht laat zien hoe groot de vraag naar een bepaald soort stadsgebied is, kortom of er sprake is van een tekort of van een overschot. Zie het onderdeel *Dienst Stadsplanologie* voor meer informatie.



Overzichten

Met deze knop open je het venster STADSOVERZICHTEN. Hier kun je verschillende elementen aan- of uitzetten en kun je op een gemakkelijk manier de gegevens in het Stadsvenster bekijken. Gebruik de selectievakjes en -rondjes om te bepalen welke opties je wilt bekijken en klik daarna op de knop TOEPASSEN om het Stadsvenster te vernieuwen. De categorieën Bovengronds, Ondergronds en Stadsoverzichten reflecteren in het Stadsvenster de keuzes die je hebt gemaakt.

BOVENGRONDS: Plaats of verwijder de markering bij deze opties om bepaalde elementen in het Stadsvenster aan- of uit te schakelen.

- **Vervoer:** Met deze optie zet je de weergave van het transportnetwerk in je stad aan of uit.
- **Elektriciteitskabels:** Met deze optie zet je in het Stadsvenster de weergave van elektriciteitskabels aan of uit.
- **Flora:** Met deze optie zet je in het Stadsvenster de weergave van alle bomen aan of uit.
- **Normale gebouwen:** Met deze optie zet je in het Stadsvenster de weergave van alle gebouwen in woonwijken, handelsgebieden, industriegebieden, vliegvelden en havens aan of uit.
- **Geplaatste gebouwen:** Met deze optie zet je in het Stadsvenster de weergave van alle gebouwen die je zelf geplaatst hebt, aan of uit.
- **Stadsgebieden:** Met deze optie zet je in het Stadsvenster de weergave van alle stadsgebieden aan of uit.

ONDERGRONDS: Dit is een snelle manier om onder je stad te duiken. In beide ondergrondse overzichten worden dezelfde kleuren gebruikt: bruin: open terrein; blauwachtig bruin: oppervlaktewater; grijs: wegen; donkeroranje: nog niet ontwikkelde stadsgebieden; fel oranje: ontwikkelde stadsgebieden.

- **Metrolijnen** – Ondergronds overzicht van de metrolijnen en de ondergrondse metrogebouwen.
- **Waterleiding** – Ondergronds overzicht van je waterleidingen en installaties. Zodra een gebied van water wordt voorzien, kleurt het blauw.

KAARTOVERZICHTEN: Met deze selectierondjes bepaal je welk onderdeel je in het Stadsvenster wilt bekijken.

- **Welzijn** – Hoe feller de blauwe kleur, des te hoger is het welzijn.
- **Misdaad** – Hoe feller de rode kleur, des te hoger is het misdaadcijfer.
- **Dichtheid** – Hoe feller de blauwe kleur, des te hoger is de bebouwingsdichtheid.
- **Elektriciteit** – Gebieden met en zonder elektriciteit
- **Brandgevaar** – Hoe feller de rode kleur, des te hoger is het brandgevaar.
- **Grondprijs** – Hoe feller de blauwe kleur, des te hoger zijn de grondprijzen.
- **Vervuiling** – Hoe feller de rode kleur, des te hoger is de vervuiling.
- **Verkeer** – Hoe feller de rode kleur op het vervoerssysteem, des te meer verkeer rijdt er in dat gebied.

STANDAARD AANZICHT: Met deze optie zet je alle overzichten terug in hun oorspronkelijke instellingen.

TOEPASSEN: Zodra je de instellingen hebt gewijzigd, klik je op TOEPASSEN om het Stadsvenster vernieuwen. Blader door de verschillende categorieën door op de knoppen BOVENGRONDS, ONDERGRONDS en STADSOVERZICHTEN te klikken.

Klik op het vinkje zodra je het venster Stadsoverzichten wilt sluiten.



WEERGAVEPANEEL

Hier kun je de kaart draaien, in- of uitzoemen, of naar een specifieke plaats in je stad gaan.



Navigatiekaart

De kaart geeft een overzicht van het volledige terrein. Klik op deze kaart om het Stadsvenster op de betreffende locatie te centreren. Je kunt een van de overzichtskaarten selecteren om deze in het gebied van de Navigatiekaart weer te geven. Lees het onderdeel *Overzichtskaarten* voor meer informatie over deze functie.



Draai met de klok mee: Draait de Navigatiekaart en het Stadsvenster met de klok mee.



Draai tegen de klok in: Draait de Navigatiekaart en het Stadsvenster tegen de klok in.



Inzoomen: Zoomt na elke klik met één niveau verder op het Stadsvenster in.



Uitzoomen: Zoomt na elke klik met één niveau verder op het Stadsvenster uit.



Raster

Met deze knop zet je het raster in het Stadsvenster aan of uit.

ADVISEURS, PETITIONARISSEN, EN BUURGEMEENTEN

Sims zijn fantastische burgers omdat ze zich nauw bij de gemeenschap betrokken voelen. Als ze iets op het hart hebben, laten ze je dat direct weten.

Adviseurs

Zeven adviseurs helpen je het hoofd te bieden aan allerlei zaken waarmee je als burgemeester wordt geconfronteerd. Om een adviseur te ontmoeten, doe je het volgende:

- Klik op de knop ONTMOETING op de Stadsbalk om het venster Adviseurs en Petitionarissen te openen.



- Selecteer de adviseur die je wilt spreken door in de bovenste helft van het venster op zijn/haar foto te klikken.

Elke adviseur heeft een lijst van relevante NIEUWTJES, TOELICHTINGEN en VERORDENINGEN die hij of zij met jou zou willen bespreken.

- Kies in het keuzevenster het type informatie dat je wilt bespreken: Nieuwtjes, Toelichtingen of Verordeningen.
- Aan de hand van je keuze wordt de lijst van onderwerpen vernieuwd.
- Dubbeltklik op de boodschap om het onderwerp te selecteren.
- Zodra je de boodschap hebt gelezen, klik je op de X in de rechter bovenhoek van het venster om het te sluiten.

Je adviseurs houden alles bij wat er in de stad gebeurt. Ze koppelen de onderwerpen die relevant zijn voor hun gemeentedienst onmiddellijk terug.

Petitionarissen

Iedereen kan petitionaris zijn, variërend van je vriendelijke buurman tot aan de burgemeester van een buurgemeente.

Petitionarissen vind je in de onderste helft van het venster Adviseurs en Petitionarissen, dat je via de knop ONTMOETEN op de stadsbalk kunt openen. Klik in het venster op een petitionaris om te horen wat hij/zij wil zeggen. Ze kunnen met een voorstel komen of klagen over de wijze waarop jij de stad leidt.



In dit voorbeeld biedt de burgemeester van een buurgemeente jou een voorstel aan. Het eerste wat je nu moet doen, is een van je adviseurs om raad vragen.

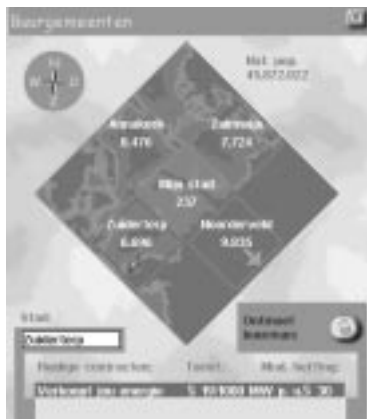
- Raadpleeg een adviseur door op de knop ADVIES VRAGEN te klikken.
- Zodra je het advies hebt gelezen, klik je op het vinkje om naar het vorige scherm terug te keren of op de pijl om een stap terug te zetten.

Nu je weet waarover je spreekt, kun je het voorstel accepteren of afwijzen. Als je het voorstel afwijst, vertrekt de petitionaris. Soms komen ze nooit meer terug. Als je het voorstel accepteert, dan treedt het meteen in werking tenzij je eerst een gebouw moet plaatsen om het voorstel te kunnen uitvoeren.

Als je eerst een gebouw moet plaatsen om het voorstel te kunnen uitvoeren, dan klik je op de Stadsbalk op de knop SPECIALE EN STADSGEBOUWEN. Klik vervolgens op BELONINGEN EN KANSEN en selecteer het gebouw dat je nodig hebt.

Soms verschijnt er een petitionaris die je alleen informatie wil geven. In zo'n geval hoeft je geen beslissing te nemen en klik je op de X in de rechter bovenhoek om het venster te sluiten.

Buurgemeenten



Je kunt met buurgemeenten contracten afsluiten om tegen betaling elektriciteit, water en afval te verhandelen. Voordat je met een buurgemeente een overeenkomst kunt sluiten, moet je eerst voor een bepaalde verbinding zorgen:

- Als je elektriciteit wilt verhandelen, dan zul je eerst de elektriciteitskabels naar de gemeentegrens van de betreffende buurgemeente moeten trekken.
- Als je water wilt verhandelen, dan doe je hetzelfde met de waterleiding.
- Als je een afvalcontract wilt afsluiten, dan moet je een weg, snelweg of spoorweg naar de gemeentegrens aanleggen of een haven aanleggen om het afval via het water naar de buurgemeente te verschepen.
- Lees verder de onderdelen *Dienst Nutsbedrijven* en *Milieudienst* voor meer informatie over het afsluiten van contracten met buurgemeenten.

Zodra de verbinding tot stand is gebracht en de omstandigheden een contract rechtvaardigen (je hebt een overvloed aan of een tekort aan hulpbronnen of de capaciteit van de afvalverwerking is te hoog of te laag) zal de burgemeester van de buurgemeente met wie je een verbinding hebt gerealiseerd, jou via het venster *Adviseurs en Petitionarissen* benaderen om de voorwaarden van een import- of exportcontract te bespreken. De contracten worden regelmatig herzien om aan de veranderende behoeftes van zowel jouw stad als die van de buurgemeente tegemoet te komen.

Klik in het menu **AANPASSEN & BEKIJKEN** die je op de Stadsbalk kunt vinden op de optie **BUURGEMEENTEN** om een kijkje bij de burens te nemen of om de contracten die je met ze afgesloten hebt nog eens na te lezen.

In het venster *Buurgemeenten* vind je van elke buurgemeente de locatie, het aantal inwoners en de plaatsnaam plus bijzonderheden over lopende contracten.

- Als je de voorwaarden van een contract nader wilt bekijken, markeer je het betreffende contract en klik je op de knop **ONTMOET BUURMAN**.
- Als je een contract wilt verbreken, selecteer je het betreffende contract en druk je op de knop **ONTMOET BUURMAN**. Nu kun je ervoor kiezen om het contract te beëindigen. Bedenk wel dat dit tot een fikse boete kan leiden.

KAARTEN, TABELLEN EN GRAFIEKEN–

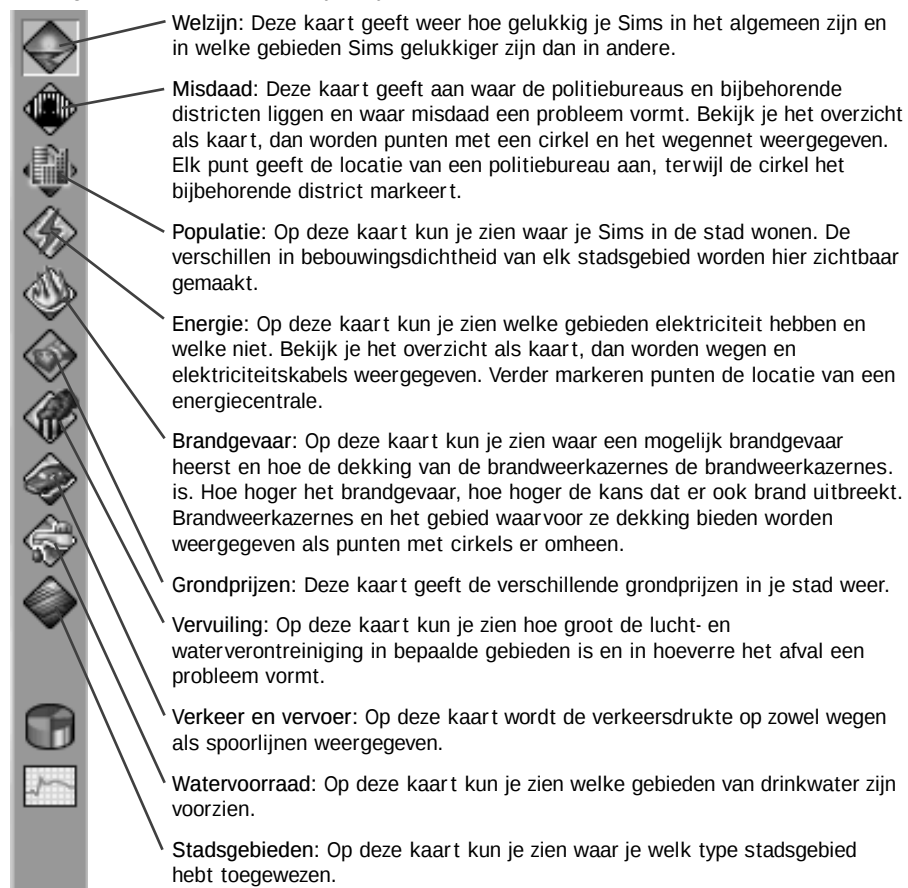
Je adviseurs zitten niet stil en leggen op diverse Overzichtskaarten, Grafieken en Tabellen veel informatie voor je vast. Je kunt al deze gegevens bekijken door in het menu **AANPASSEN & BEKIJKEN** die je op de Stadsbalk kunt vinden op de knop **DATA BEKIJKEN** te klikken.

Overzichtskaarten

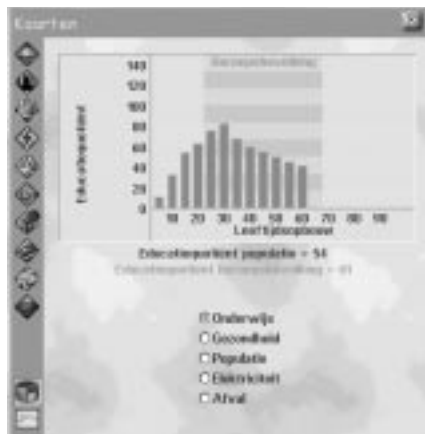
Kaarten geven aan hoe bepaalde gebieden in je stad functioneren. Elke kaart heeft rechtsonder een legenda, die uitlegt wat je ziet.

- Je kunt elke Overzichtskaart als Navigatiekaart gebruiken door in het venster *Data Bekijken* op de knop **ALS KAART GEBRUIKEN** te klikken.
- Om de informatie van elke Overzichtskaart in het Stadsvenster te bekijken, moet je op de knop **Overzichten** op de Inlichtingenbalk klikken.

De volgende Overzichtskaarten zijn altijd beschikbaar:



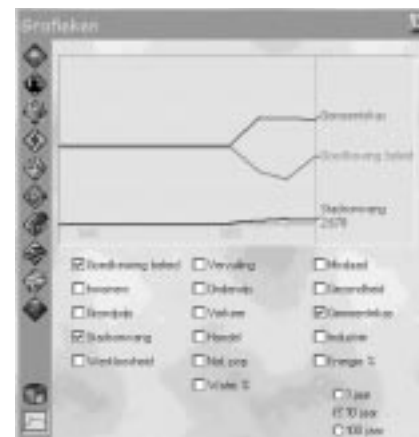
Tabellen



Er zijn vijf verschillende tabellen die je kunt raadplegen:

- **Onderwijs:** In deze tabel kun je het Educatiequotiënt (EQ) van je Sims in de verschillende leeftijdscategorieën bekijken. Het EQ van de beroepsbevolking is uiterst belangrijk. Als dit niveau hoog genoeg is, zie je allerlei positieve veranderingen in de stad plaatsvinden. Zo veranderen bijvoorbeeld industrieën die het milieu verontreinigen in schonere hightech bedrijven.
- **Gezondheid:** In deze tabel kun je aflezen hoe hoog de levensverwachting van je Sims is. Hoe hoger het niveau, hoe langer de Sims zullen leven. Als ze langer leven, werken ze langer, waardoor je beroepsbevolking groeit.
- **Populatie:** Een percentage geeft de grootte van de beroepsbevolking aan ten opzichte van het aantal Sims dat in je stad woont. Bovendien kun je hier precies zien hoeveel inwoners je stad telt.
- **Elektriciteit:** In deze tabel zie je een overzicht van de verschillende soorten energiecentrales in de stad. Een percentage geeft de hoeveelheid energie aan die de centrale opwekt ten opzichte van de totale capaciteit. Bovendien kun je hier aflezen hoeveel energie er per jaar wordt gebruikt.
- **Afval:** Hier vind je een specificatie van de verschillende methodes die je kunt toepassen om het afval te verwerken. Een percentage geeft de hoeveelheid afval aan die door een bepaalde methode wordt verwerkt ten opzichte van de totale verwerkingscapaciteit. Bovendien kun je hier aflezen hoeveel afval je Sims per jaar produceren.

Grafieken



Deze grafiek kan de status van uiteenlopende onderdelen over een bepaalde tijdsperiode weergeven. Afhankelijk van de informatie die je zoekt, kun je de grafiek bekijken in periodes van 1, 10 of 100 jaar.

- **Goedkeuring beleid:** Algemeen welzijn.
- **Vervuiling:** De mate van vervuiling.
- **Misdaden:** Het aantal misdaden.
- **Inwoners:** Het aantal inwoners.
- **Onderwijs:** Het scholingsniveau.
- **Gezondheid:** Het gezondheidsniveau.
- **Landwaarde:** De totale waarde van je stad.
- **Verkeer:** Verkeersdrukke.
- **Gemeentekas:** Werkkapitaal.
- **Stadsomvang:** Stadsomvang.
- **Handel:** Het aantal Sims dat in de handelsector werkzaam is.
- **Industrie:** Het aantal Sims dat in de industrie werkzaam is.
- **Werkloosheid:** Het aantal werklozen in je stad.
- **Nationale populatie:** Het totaal aantal inwoners in SimLand.
- **Energie %:** Het energieverbruik.
- **Water %:** Het waterverbruik.

STADSDIENSTEN

Als burgemeester moet je het functioneren van zeven stadsdiensten overzien en draag je dus zeven verschillende petten. Een behoorlijk grote verantwoordelijkheid! Gelukkig heeft elke stadsdienst een eigen adviseur, een expert die je kan helpen bij het oplossen van problemen en het nemen van besluiten.

Het is niet zo moeilijk om een stad gelukkig en gezond te maken. De truc is om de grote lijnen te zien, om te zien hoe nauw de stadsdiensten met elkaar verbonden zijn. Tijdens het spelen zul je merken dat elk besluit verstrekkende gevolgen heeft voor de gehele stad.

Op de volgende pagina's ontmoet je de adviseurs en leer je alle ins en outs van elke stadsdienst.

DIENT FINANCIËN

ONTMOET JE FINANCIEEL ADVISEUR



Richard Centenbijter, Financieel Adviseur Richard behaalde zijn bul in de Post-klassieke Economie aan de Universiteit van Guldenweg, waarna hij direct een baan als docent kreeg aangeboden. In die tijd veranderde hij de Economische Faculteit in het inmiddels bekend geworden Model van Geïdealiseerde Toepassingen. Zijn boek, "De broekriem aantrekken: Een inleiding in soberheid" wordt algemeen beschouwd als het standaardwerk over bezuinigingstheorieën. Richard verliet zijn ivoren toren om zijn droom waar te maken en een openbare functie te bekleden waarin hij zijn theorieën in de praktijk kon uitvoeren. Van deze overstap heeft hij nooit spijt gehad.

Het doel van de Dienst Financiën is om de inkomsten en uitgaven van de gemeente te controleren. Dit klinkt heel simpel, maar dat is het niet. De Dienst Financiën is verantwoordelijk voor de financiering van de gemeentekas door belastingen te innen, bepaalde verordeningen op te stellen en winstgevendende contracten af te sluiten. De Dienst Financiën moet minstens net zo veel geld binnenhalen als de stad nodig heeft om haar groei en de kosten van haar stadsdiensten te kunnen betalen. Aan de andere kant is deze dienst ook verantwoordelijk voor het beheer van de uitgaven. Andere stadsdiensten willen zoveel mogelijk geld uitgeven, terwijl de Dienst Financiën deze uitgaven juist zal afremmen.

Een goed financieel beleid is de sleutel tot een succesvolle economie, maar de hand op de knip houden is een ondankbare taak. Maar vergeet niet dat ik hier ben om je te steunen. Als je ooit hulp nodig hebt bij het nemen van financiële beslissingen, roep me dan even.

BASISKENNIS VAN DE DIENST FINANCIËN

Simdollars

De munteenheid in SimLand is de simdollar. Hiermee betaal je alle transacties. Het hoofddoel van elke burgemeester is ervoor te zorgen dat zijn gemeentekas goed gevuld blijft. Een gemeente kan een bepaalde schuldenlast hebben, maar als ze zich te diep in de schulden steekt, kan de stad niet meer gered worden en zullen de Sims een nieuwe burgemeester zoeken. De Financieel Adviseur zal je tijdig waarschuwen wanneer de zaak uit de hand dreigt te lopen.

Op de Informatiebalk aan de onderkant van het scherm kun je op elk gewenst moment zien hoeveel geld je nog hebt. Bij het onderdeel Gemeentekas staat het saldo van je werkkapitaal weergegeven.

Zodra de gemeentekas leeg is, kun je geen nieuwe stadsgebieden toewijzen of nieuwe bouwprojecten starten. Als je zonder geld komt te zitten terwijl je met een bouwproject bezig bent, bv. het aanleggen van een nieuwe weg, dan wordt je hiervan op de hoogte gesteld waarna het project wordt geschrapt.

Zelfs als je helemaal geen geld meer hebt, worden elke maand de uitgaven van stadsdiensten, verordeningen en contracten met buurgemeenten gewoon doorbetaald waardoor de gemeente een schuld opbouwt. Stadsdiensten ontvangen elke maand het toegewezen bedrag. De kosten van verordeningen worden elke maand in mindering gebracht. Ook de kosten van eventuele contracten die je hebt afgesloten om water of elektriciteit te kopen, of afval te exporteren, worden elke maand uit de gemeentekas onttrokken.

Budgetten en belastingen

Belastingtarieven bepalen

Belastingen zijn je belangrijkste bron van inkomsten. Aan de hand van de drie belangrijkste stadsgebieden kun je drie verschillende soorten belastingen heffen: WOONBELASTING, HANDELSBELASTING en INDUSTRIEBELASTING. Belastingtarieven beïnvloeden de vraag naar elk type stadsgebied en bepalen de inkomsten van de gemeente.

Als je de belasting voor een bepaalde sector verlaagt, dan zal de vraag naar die sector toenemen. Als je daarentegen de tarieven verhoogt, dan zal de vraag afnemen.

Een belastingverlaging stimuleert de Sims om naar jouw stad te verhuizen, dus neemt de vraag toe. Maar vergeet niet dat de vraag ook door andere zaken dan belastingtarieven wordt beïnvloed. Afhankelijk van de omstandigheden waarin je stad verkeert, kan een belastingverlaging de inkomsten van de stad verhogen of verlagen. Als de tariefverlaging veel nieuwe belastingbetalers (Sims) aantrekt, dan zouden de inkomsten van de gemeente wel eens kunnen stijgen terwijl de individuele Sim toch iets minder betaalt. Maar als de maatregel onvoldoende Sims naar de stad aantrekt, dan dalen de inkomsten van de gemeente omdat iedereen minder belasting hoeft te betalen.

Een belastingverhoging is voor veel Sims een goede reden om hun heil elders te zoeken, dus neemt de vraag af. Soms is het verstandig om de belastingtarieven te verhogen. Als de vraag erg groot is, maar je hebt geen geld om nieuwe stadsgebieden toe te wijzen om aan die vraag te voldoen, dan zijn je belastingtarieven waarschijnlijk te laag. Een belastingverhoging kan de inkomsten van een stad verhogen of verlagen. Het hangt gewoon af van de omstandigheden waarin de stad verkeert.

Stadsdiensten financieren

De burgemeester bepaalt uiteindelijk hoeveel geld hij aan ieder van de zes stadsdiensten toewijst. Het optimale bedrag dat je aan een stadsdienst zou moeten toewijzen, verandert naarmate de stad verandert. Een dienst die te veel geld toegewezen krijgt, zal geld over de balk smijten. Geef je een stadsdienst te weinig geld, dan zal dit ten koste gaan van de effectiviteit en loop je het risico dat de medewerkers gaan staken.

Onderwijs – Dit geld is bestemd voor lesmaterialen, onderhoud van scholen en universiteiten, en de salarissen van leerkrachten en ander personeel.

Gezondheidszorg – Dit geld is bestemd voor ziekenhuisapparatuur, onderhoud van gebouwen, en de salarissen van artsen en verplegend personeel.

Brandweer – Dit geld is bestemd voor materieel, onderhoud van brandweerkazernes, en de salarissen van het brandweerpersoneel.

Wegen – Dit geld is bestemd voor het onderhoud van wegen en snelwegen.

Politie – Dit geld is bestemd voor materieel, onderhoud van politiebureaus en gevangenis, en de salarissen van politie- en gevangenispersoneel.

Openbaar vervoer – Dit geld is bestemd voor materieel, onderhoud van stations, spoor- en metrolijnen, en de salarissen van bus-, trein- en metropersoneel.

Het Budgetvenster

In het Budgetvenster pas je je financiën aan. Klik in het menu AANPASSEN & BEKIJKEN dat je op de Stadsbalk kunt vinden op de knop BUDGET.



In het Budgetvenster kun je zien hoe je het geld voor het lopende jaar hebt toegewezen. Het venster bestaat uit twee schermen: UITGAVEN en INKOMSTEN. Om tussen de twee schermen te wisselen, klik je op de betreffende knop aan de bovenkant van het venster.

In het scherm UITGAVEN kun je zien waar je je simdollars aan uitgeeft. Hier staan de budgetten van de stadsdiensten weergegeven die je eventueel kunt wijzigen. Elke stadsdienst vraagt om een bepaald bedrag (aangegeven met de lichtblauwe markering op de schuifbalk). Je bepaalt echter zelf hoeveel je wenst uit te geven. Voor meer informatie over andere uitgavenposten klik je op Verordeningen, Buurcontracten of Leningen.

In het scherm INKOMSTEN kun je zien waar al je simdollars vandaan komen. Hier staan de vastgestelde belastingtarieven weergegeven die je eventueel kunt wijzigen. Voor meer informatie over andere inkomstenbronnen klik je op Verordeningen, Buurcontracten of Zakencontracten.

Onder in het venster zie je de geschatte winst of het verlies van het huidige boekjaar. Als het totaalbedrag in zwarte cijfers wordt weergegeven, dan zijn je financiën goed op orde en maak je aan het einde van het jaar winst. Is het totaalbedrag daarentegen rood, dan zul je naar verwachting verlies lijden. Dit betekent dat in het lopende jaar de uitgaven hoger zullen zijn dan de inkomsten en dat je de reserves uit de gemeentekas moet aanspreken. Als je niet genoeg geld hebt, bouw je een schuldenlast op. Als je rood staat, moet je zo snel mogelijk naar manieren zoeken om je inkomsten te verhogen en je uitgaven te verlagen.

Contracten

Buurcontracten

Je kunt geld verdienen door elektriciteit of water te verkopen of door afval van een buurgemeente te importeren. Hiervoor ontvang je elke maand een bepaald bedrag dat automatisch in de gemeentekas wordt gestort. Zorg dat je inkomsten hoger zijn dan de kosten die je moet maken om het product te leveren of het afval te verwerken.

Als je met een buurgemeente een contract afsluit om elektriciteit of water te kopen of het afval ernaar te exporteren, dan moet je voor deze diensten betalen. Hiervoor betaal je elke maand een bepaald bedrag dat automatisch uit de gemeentekas wordt onttrokken. Zorg dat de prijs die je betaalt lager is dan de kostprijs die je zou betalen als je dezelfde dienst in eigen beheer zou verrichten.

Zakencontracten

Van tijd tot tijd zal een petitionaris je toestemming vragen om een bepaald gebouw in je stad te mogen neerzetten. Contracten met het bedrijfsleven leveren de stad elke maand een bepaald bedrag op zolang het gebouw blijft staan. Dit klinkt heel aantrekkelijk, maar bedenk wel dat deze gebouwen altijd problemen voor de stad zullen opleveren, zoals hoge criminaliteit of milieuvervuiling. Deze contracten zijn alleen de moeite waard als je dringend om geld verlegen zit.

Leningen

In slechte tijden, of als je de groei van je gemeente extra wilt stimuleren, kun je overwegen om geld te lenen.



Dit is wat je over leningen moet weten:

- Je mag maximaal tien leningen tegelijk hebben lopen.
- Je kunt op elk willekeurig tijdstip geld lenen (mits je geen tien leningen tegelijk hebt lopen) en dit geld voor elk willekeurig doel gebruiken.
- Je kunt geld lenen in stappen van 5.000 simdollar, tot maximaal 25.000 simdollar per lening.
- Elke lening heeft een looptijd van tien jaar en kan niet vervroegd worden afgelost.
- De stad lost elke lening elk jaar af gedurende de gehele looptijd van tien jaar.
- De jaarlijkse kosten bestaan uit de aflossing plus de verschuldigde rente.
- Zodra na tien jaar de laatste aflossing is betaald, is de lening terugbetaald en verdwijnt hij uit de boekhouding.
- Het totaal terug te betalen bedrag bedraagt ongeveer 120% van het oorspronkelijk geleende bedrag (hoofdsom).

Rampenfonds

Als de stad door een ramp wordt getroffen, betaalt de regering van SimLand misschien een deel van de opruimkosten. Een gewaarschuwd man telt voor twee. In het algemeen vindt een burgemeester die goed voorbereid is meer gehoor.

Strategieën om aan meer geld te komen

Bezuinigen op uitgaven

Stop constructiewerkzaamheden! Door het toewijzen van stadsgebieden en het starten van nieuwbouwprojecten slinken je kasreserves sneller dan je denkt. Als je weinig reserves hebt, is het beter deze eerst aan te vullen voordat je iets gaat bouwen.

Verlaag de budgetten! Je kunt snel geld besparen door de budgetten van enkele of alle stadsdiensten te verlagen. Wees hier wel voorzichtig mee, want een te laag budget gaat ten koste van de effectiviteit en dit kan problemen in de stad opleveren. Als de budgetten te laag worden, riskeer je een staking.

Trek verordeningen in! De meeste verordeningen die je hebt uitgevaardigd kosten de gemeente een bepaald bedrag per maand. Dit is meestal gebaseerd op het aantal inwoners. Zodra de verordening wordt ingetrokken, stopt ook de maandelijkse bijdrage. In het venster Verordeningen kun je zien welke verordeningen op dit moment uitgevaardigd zijn. Je trekt een verordening in door op het aankruisvakje te klikken en zo de markering te verwijderen.

Herzie contracten met buurgemeenten! Als je maandelijks een bepaald bedrag uitgeeft om een dienst of product van een buurgemeente te kopen, kun je nagaan of het nog nodig is dit contract aan te houden. Als je denkt dat je het contract het beste kunt verbreken, wacht dan op een mogelijkheid om het contract boetevrij op te zeggen.

Inkomsten verhogen

Verhoog de belastingtarieven! Kijk uit dat de belastingtarieven niet zo hoog worden dat iedereen de stad verlaat. Dan kom je pas echt in de problemen.

Vaardig winstgevende verordeningen uit! Slechts enkele verordeningen leveren elke maand wat extra geld op. Dit geld is afkomstig van groepen in de stad die te maken krijgen met deze verordening. Ze zullen niet blij zijn dat ze ergens voor moeten betalen.

Sluit een winstgevend contract met een buurgemeente af! Als de stad een overschot aan water, elektriciteit of afvalverwerkingscapaciteit heeft, dan kun je in het venster Petitionarissen Buurgemeenten kijken of er buurgemeenten zijn die hier tegen betaling gebruik van willen maken.

Sluit een contract met een bedrijf af! Van tijd tot tijd zal een petitionaris in ruil voor geld je toestemming vragen om een bepaald gebouw in je stad te mogen neerzetten. Vaak kleven hier nadelen aan, maar jij beslist.

Leen geld! Een lening moet altijd met rente worden terugbetaald, maar het is wel een snelle manier om de gemeentekas te spekken. Als het geld verstandig wordt gebruikt, zal het terugbetalen van de lening niet al te veel problemen opleveren.

Vragen en antwoorden Financieel Adviseur

Vraag: Ik heb een eenvoudige vraag: hoe verdien ik meer geld?

Richard: Het eenvoudige antwoord is: geef nooit meer geld uit dan je verdient. Maar om de waarheid te zeggen, er bestaat geen eenvoudig antwoord. Je moet altijd zekere risico's nemen als je de stad wilt uitbreiden. Als de stad niet groeit, zal er ook niet meer geld in het laatje komen. Je zou het belastingspelletje kunnen spelen door eerst veel nieuwe Sims te lokken met lage belastingtarieven en ze daarna uit te buiten door de belastingen weer te verhogen. Dit is een heel gevaarlijk spelletje, omdat ze het snel door hebben en dan niet meer zo snel naar de stad zullen verhuizen. Je kunt beter verordeningen uitvaardigen en winstgevende contracten met buurgemeenten afsluiten om de gemeentekas te vullen.

Vraag: Je had het over spelen met belastingtarieven. Hoe gaat dat in zijn werk?

Richard: In het scherm Inkomsten van het Budgetvenster kun je de belastingtarieven van de drie belangrijkste stadsgebieden vaststellen. Bedenk goed dat geen enkele Sim graag in een stad woont waar de belastingdienst ze op de nek zit. Daarom is het een bijzonder spelletje. Als de belastingen laag zijn, zullen er Sims naar de stad komen, maar als ze het jaar daarop weer veel moeten betalen, zullen ze allemaal weer wegtrekken. Ik hoef je niet te vertellen dat de Sims een wispelturig volkje zijn.

Vraag: Wanneer zou ik geld moeten lenen?

Richard: Telkens wanneer je extra geld nodig hebt, bijvoorbeeld om de snelle groei van je gemeente te financieren of om de schade te herstellen nadat je stad door een ramp is getroffen. Ik zou niet zonder meer geld lenen. Stel van tevoren een plan op waaraan je het geld wilt uitgeven en zorg ervoor dat elke simdollar goed wordt besteed. Lenen is niet goedkoop. Je betaalt meer terug dan je geleend hebt, dus smijt het geld niet over de balk.

Vraag: Ik kan nauwelijks geloven dat een burgemeester zelf ieder jaar zijn eigen financiën moet regelen.

Richard: Als burgemeester zou je het budget op een bepaalde manier kunnen regelen, waarna de Financieel Adviseur ervoor zorgt dat deze regeling de volgende jaren onveranderd blijft. Dit kan worden ingesteld door in het venster Instellingen de functie AUTOMATISCH BUDGET in te schakelen. Zolang deze functie actief is, zullen de instellingen in het Budgetvenster onveranderd blijven en zal het venster niet elk jaar weer tevoorschijn komen. Zodra je in de rode cijfers belandt, wordt de functie Automatisch Budget automatisch uitgeschakeld. Op die manier kun je hopelijk de zaken weer goed regelen voordat het misloopt.

DIENST VERVOER

ONTMOET JE ADVISEUR VERVOER & INFRASTRUCTUUR



Henk S. Stremming, Adviseur Vervoer & Infrastructuur Ondanks zijn nonchalante houding heeft Henk Stremming goede banden met politici. Zijn referenties, die overigens nooit onafhankelijk zijn nagetrokken, bevatten onder meer de Ombudsman, een gedeputeerde van Provinciale Staten, een wethouder, een paar fractieleden en de gemeentesecretaris. “Er bestaat geen functie bij de gemeente waarvan ik helemaal niets weet”, geeft hij toe. Henk zit als Adviseur Vervoer & Infrastructuur prima op zijn plek, ondanks de vele beschuldigingen dat hij nog nooit de binnenkant van een bus, trein of metro heeft gezien.

Zelfs als je een stad creëert met de mooiste huizen en de goedkoopste kantoorruimtes, dan nog zal er niemand komen wonen zolang de Sims zich niet kunnen verplaatsen. Sims moeten van de ene plaats naar de andere kunnen gaan, zonder dat ze daarvoor ver hoeven lopen. De Dienst Vervoer heeft daarom de taak voor een goede infrastructuur te zorgen, variërend van wegen en spoorlijnen tot tunnels en bruggen. Zodra je een stad begint te bouwen, is dit het eerste waar je op moet letten. Als je geen behoorlijk vervoerssysteem opzet, dan loop je later tegen zeer grote problemen op. Stel, je hebt een druk stadscentrum en je wilt vanwege de enorme verkeersdrukke een bredere weg aanleggen. Dan heb je een probleem als aan die smalle weg wolkenkrabbers staan.

Met openbaar vervoer kun je het verkeer terugdringen. Het zal dus zelden voorkomen dat je slechts één oplossing hebt om een slecht functionerend vervoerssysteem te verbeteren. Denk gewoon vooruit en je zult weinig of geen transportproblemen hebben.

BASISKENNIS VAN DE DIENST VERVOER

Je eigen vervoerssysteem bouwen

Een vervoerssysteem kan gebaseerd zijn op privé-vervoer (wegen voor auto's) of op openbaar vervoer (bussen, treinen en metro's).

De meeste Sims stappen liever in hun eigen auto. Dus als er voldoende asfalt ligt, zullen meer Sims naar je stad trekken, zeker als die stad nog klein is. Maar als je je uitsluitend richt op de aanleg van wegen, dan zul je merken dat naarmate het aantal inwoners groeit de verkeersdrukke tot chaotische problemen leidt.

Openbaar vervoer haalt auto's van de weg en zorgt bovendien voor minder luchtvervuiling. Dat is goed voor je stad. Eigenlijk is het moeilijk, zo niet onmogelijk, een stad zonder openbaar vervoer te bouwen. Zorg dat de lijnen van het openbaar vervoer op makkelijk toegankelijke plaatsen liggen, anders zullen de Sims ze niet gebruiken. Bepaalde verordeningen stimuleren de Sims de auto te laten staan en in plaats daarvan het openbaar vervoer te nemen.

Transportverbindingen aanleggen

Voor het aanleggen van een transportverbinding klik je op de knop **OPENBAAR VERVOER** die je op de Stadsbalk kunt vinden. Selecteer het soort verbinding dat je wilt aanleggen, bv. Wegen, Snelwegen, Spoorwegen of Metrolijnen. Je cursor verandert in een pictogram dat de betreffende functie symboliseert. Klik en sleep de cursor om een Schaduwlijn te tekenen die aangeeft waar de verbinding zal worden geplaatst. Zolang de Schaduw blauw is, doorkruis je een gebied waarin de transportverbinding geplaatst kan worden. Zodra je een gebied doorkruist waarin dit niet kan, kleurt de Schaduw rood en zal je constructiepoging worden opgeheven.

Je kunt het plaatsen van de transportverbinding ongedaan maken door op **SHIFT** te drukken terwijl je de muisknop loslaat.

Wegen en snelwegen

Wegen bestaan uit twee rijbanen waarop de Sims graag met hun auto rijden, maar dit wist je waarschijnlijk al. Zoom helemaal in om het verkeer door je stad te zien rijden en los potentiële knelpunten op voordat ze tot problemen leiden.

Snelwegen zijn verhoogd aangelegde wegen die veel verkeer kunnen verwerken en waarmee Sims snel en efficiënt een grotere afstand kunnen afleggen. Als je verschillende afgelegen stadsgebieden met elkaar wilt verbinden, is een snelweg een goede keuze.

Kruisingen en op- en afritten

Via kruisingen kunnen Sims van de ene weg naar de andere rijden. Hier treden gewoonlijk geen problemen op tenzij er zo veel verkeer is dat de kruisingen een knelpunt vormen omdat de Sims proberen in te voegen.

Als je een weg aanlegt die een bestaande weg doorkruist, dan creëren de ingenieurs automatisch een kruising voor je.

Snelwegen kunnen over een weg heen worden gebouwd, maar als je de snelweg met een gewone weg wilt verbinden, zullen er ook op- en afritten moeten worden aangelegd. Via de op- en afritten kunnen Sims de snelwegen oprijden en weer verlaten.

Je bouwt een op- of afrit met behulp van de knop **SNELWEG**. Klik vervolgens op het blok op de hoek van het kruispunt van een snelweg en een weg of van twee snelwegen. De ingenieurs zullen dan de op- of afrit aanleggen.

Bruggen

Je kunt wegen, snelwegen en spoorlijnen over water aanleggen. Als je het water wilt oversteken, zullen de ingenieurs automatisch een brug voor je bouwen. Schrik niet van de rode Schaduw die verschijnt zodra je de muis boven het water plaatst. Sleep de muis gewoon verder totdat je weer vaste land onder de voeten hebt. De Schaduwlijn kleurt dan weer blauw. Zodra je de muisknop loslaat, vertellen de ingenieurs wat een brug kost. Als je hiermee akkoord gaat, zullen ze direct met de constructie van de brug beginnen.

Is de oversteekplaats niet zo groot, dan bouwen ze een verhoogde weg, bij een grotere oversteek bouwen ze een hangbrug.

Tunnels

Als je een weg, of spoorlijn door bergachtig gebied wilt aanleggen, zullen je alom aanwezige ingenieurs er soms op aandringen een tunnel te boren.

Dit gebeurt automatisch als de helling waartegen je probeert een weg aan te leggen zeer steil is. Je ingenieurs laten je weten wanneer het verstandig is een tunnel aan te leggen en hoeveel deze gaat kosten. Als je hiermee akkoord gaat, wordt de tunnel aangelegd.

Openbaar vervoer

Bus

Bushaltes kunnen alleen langs een weg worden geplaatst. Als je bushaltes hebt geplaatst maar de Sims schijnen ze niet te gebruiken, dan liggen ze waarschijnlijk te ver uit elkaar.

Trein

Het aanleggen van een spoorlijn kost veel meer dan het aanleggen van een weg, zowel wat betreft geld als tijd. Door de spoorlijn vermindert de verkeersdruk en de milieuvervuiling, zodat de aanleg meer dan de moeite waard is. Maar een spoorlijn alleen is niet voldoende. Je moet ook een Station langs de spoorlijn bouwen, zodat de treinen daar kunnen stoppen. Bij elk station dat wordt gebouwd, kunnen de Sims in en uit de trein stappen.

Metro

Zodra je op METROLIJN in het menu OPENBAAR VERVOER klikt, verandert het Stadsvenster automatisch in het ondergrondse overzicht waarin je de metrotunnels kunt aanleggen. In dit overzicht kun je tevens zien waar bovengronds de wegen en de al of niet ontwikkelde stadsgebieden liggen. Verder zie je hier het ondergrondse deel van metrostations en metro-treintransfers liggen.

Metrostations moeten aan de metrolijn liggen. Voor de bouw kun je het bovengrondse of ondergrondse overzicht gebruiken.

Metro-treintransfer

Via dit station kunnen de Sims van de trein naar de metro overstappen of andersom, wat je openbaar vervoerssysteem een stuk veelzijdiger maakt.

Wegen en openbaar vervoer financieren

Het geld dat je toewijst aan het Wegenbudget wordt gebruikt om het onderhoud van alle wegen, snelwegen, bruggen en tunnels in de stad te betalen. Wegen, met name druk bereden wegen, zullen zonder onderhoud stuk gereden worden. Hierdoor zullen de Sims genoodzaakt zijn alternatieve routes te nemen. Als het reizen te moeilijk wordt, zullen de Sims je stad verlaten.

Het geld dat je toewijst aan het budget Openbaar Vervoer is bestemd voor onderhoud van alle spoor- en metrolijnen, en wordt tevens gebruikt om de salarissen van bus-, trein- en metropersoneel te betalen. Als je het openbaar vervoer te weinig geld toewijst, zal het systeem achteruitgaan waardoor de Sims steeds vaker de auto zullen pakken. Als het budget veel te laag is, staakt het personeel.

Verbindingen met buurgemeenten

Door transportverbindingen met buurgemeenten aan te leggen, stimuleer je de industrie, omdat ze hun goederen nu ook in andere steden kunnen afzetten. Maar ook de handel vaart er wel bij doordat klanten van elders nu in jouw stad komen winkelen. Zodra je een transportverbinding met een buurgemeente tot stand hebt gebracht, kun je met deze gemeente onderhandelen over de import of export van afval.

Voor het creëren van een verbinding leg je een weg, snelweg of spoorlijn naar de gemeentegrens aan. Zodra je je ingenieurs laat weten dat je bereid bent de kosten voor de verbinding te betalen, zullen zij de verbinding tot stand brengen. Je kunt naar alle buurgemeenten elk type verbinding aanleggen.

Havens en vliegvelden onderhouden automatisch een verbinding met alle buurgemeenten.

Vragen en antwoorden Adviseur Vervoer & Infrastructuur

Vraag: Waar bestaat een goed vervoerssysteem uit?

Henk: Een goed vervoerssysteem kan een Sim overal brengen waar hij naar toe wil gaan. Dat betekent niet dat je overal wegen moet aanleggen. Het heeft ook te maken met een goede regeling van het openbaar vervoer. Denk erom dat Sims geen grote afstanden willen lopen om bij een vervoermiddel te kunnen komen. Als er in de buurt niets te vinden is, zullen ze verhuizen naar een betere plek en dat kan betekenen dat ze de stad verlaten. Een goed vervoerssysteem houdt meer in dan een stuk weg aanleggen in de verwachting dat de Sims er wel willen wonen. Ze moeten overal kunnen komen waar ze naar toe willen gaan.

Vraag: De gemakkelijkste oplossing lijkt me gewoon heel veel wegen te bouwen. Waarom zou ik me nog druk maken over openbaar vervoer?

Henk: Sims houden ervan zelf auto te rijden, dat staat als een paal boven water. Maar denk nu eens wat verder. Als je alleen maar met de auto ergens kunt komen, zal iedereen in de auto stappen. Als iedereen in de stad in zijn eigen auto rijdt, zal de verkeersdruk gigantisch toenemen. Je kunt natuurlijk wel een verordening uitvaardigen om carpoolen te bevorderen, maar naarmate de stad groeit, zal dat weinig helpen. Je kunt het ook zo zien: Sims willen niet zo ver reizen als de files te lang zijn. Dat betekent dat je de stad klein moet houden met een heel druk centrum. Het uitbreiden van de stad is dan onmogelijk. Het openbaar vervoer zorgt ervoor dat Sims hun auto's thuis laten. Minder auto's op de weg betekent minder verkeer, en minder verkeer betekent dat Sims grotere afstanden willen reizen. Bovendien zal de lucht schoner blijven. Als de stad beschikt over goede spoorwegen, kun je de luchtverontreiniging zelfs nog verder terugdringen. Bovendien kunnen de Sims dan nog grotere afstanden afleggen.

Vraag: Dus het beste is om de weg vol te zetten met bushaltes en elke tien meter een station te bouwen?

Henk: Kost alleen maar geld, lijkt me... Het onderhoud van deze vervoerssystemen is niet goedkoop en hoe vaker er gestopt en opgetrokken moet worden, des te harder slijt het materieel en des te duurder wordt het. Zou u trouwens met de bus gaan als die elke tien meter moet stoppen?

DIENST STADSPLANOLOGIE

ONTMOET JE STADSPLANOLOOG



Els Staal-Beton, Stadsplanoloog Els barst altijd van de energie. Haar docenten Stedelijke Vormgeving aan de Rijksuniversiteit van San Bolima herinneren zich haar als een uiterst slimme en hardwerkende studente. Direct na haar studie kreeg ze een baan aangeboden bij de Dienst Stadsplanologie van onze stad. Door haar uitstekende beoordelingsvermogen, leergierigheid en enthousiasme klom ze al snel naar de top.

De Dienst Stadsplanologie is verantwoordelijk voor de indeling van de stad. Aan jou de taak om de stad uit te breiden aan de hand van bestemmingsplannen voor de diverse stukken grond. Je dient een goed evenwicht te behouden tussen de verschillende stadsgebieden en erop toe te zien dat de ontwikkeling volgens plan verloopt.

Je beslissingen worden voortdurend door je Sims beoordeeld. Als alles naar wens verloopt, zullen de Sims in de rij staan om in jouw stad te mogen wonen en er zaken te doen. Daar staat tegenover dat ze meteen zullen klagen en hun koffers zullen pakken als iets ze niet aanstaat.

Stadsplanologie is misschien wel de moeilijkste taak van een burgemeester. Je kunt op mij rekenen als zich problemen voordoen.

BASISKENNIS DIENST STADSPLANOLOGIE

Stadsgebieden begrijpen

Stadsgebieden zijn gebieden die een speciale bestemming krijgen. Elke stad moet bestaan uit Woonwijken, Handelsgebieden en Industriegebieden (ook wel WHI genoemd), aangezien elke stad een plek nodig heeft waar Sims kunnen wonen, winkelen en werken.

Sims bouwen alleen in toegewezen stadsgebieden. De gebouwen die ze in een bepaald stadsgebied willen neerzetten, zijn afhankelijk van het type stadsgebied, de toegewezen bebouwingsdichtheid en de grondprijs.

Als een stadsgebied is toegewezen, wil dit nog niet zeggen dat Sims er zullen bouwen. Sims ontwikkelen alleen stadsgebieden waar vraag naar is (zie het onderdeel *WHI-vraagindicator* voor meer informatie) en die bruikbaar zijn. Een bruikbaar stadsgebied beschikt over energie en toereikend vervoer naar andere stadsgebieden. De aanwezigheid van water is uitermate belangrijk. Lichtbebouwde stadsgebieden kunnen zich zonder water ontwikkelen, maar voor de ontwikkeling van gemiddeld bebouwde tot dichtbebouwde stadsgebieden heb je wel water nodig.

Woonwijken, Handelsgebieden en Industriegebieden worden WHI-stadsgebieden genoemd.

Soorten stadsgebieden

Woonwijken

Hier gaan je Sims wonen. Houd er rekening mee dat elke Sim behoefte heeft aan een huis. Je moet er dus niet vreemd van opkijken als er in je stad meer behoefte is aan woonwijken dan aan andere soorten stadsgebieden.

Woonwijken kunnen Lichtbebouwd, Gemiddeld Bebouwd of Dichtbebouwd zijn. De bebouwingsdichtheid van het stadsgebied is van invloed op het soort gebouw dat wordt gebouwd. Grote appartementencomplexen verschijnen in Dichtbebouwde Woonwijken. Rijtjeshuizen in Gemiddeld Bebouwde Woonwijken en voor vrijstaande eengezinswoningen kies je voor Lichtbebouwde Woonwijken. Hoe hoger de grondprijs, hoe mooier de woningen.

Handelsgebieden

Hier winkelen je Sims en sommige zullen hier ook werken. In handelsgebieden verrijzen kantoorgebouwen en allerlei winkels. Wat voor soort gebouwen dit precies zullen zijn, is afhankelijk van de toegewezen bebouwingsdichtheid en de grondprijs. Grote winkels en kantoorgebouwen horen thuis in dichtbebouwde handelsgebieden. Je hebt lichtbebouwde of gemiddeld bebouwde handelsgebieden nodig om kleine zakenlieden een kans te geven. De vraag naar handelsgebieden stijgt naarmate de stad ouder wordt. Houd de trends in de gaten met behulp van de WHI-vraagindicator.

De bebouwingsdichtheid bepaalt in welke mate een stadsgebied bebouwd mag worden. De grondprijs in het stadsgebied moet zeer hoog zijn om tot volledige bebouwing te komen.

Industriegebieden

Onder industriegebieden vallen gebieden waar productie-, landbouw- en hightech bedrijven zaken doen. Jonge steden trekken gewoonlijk zwaarvervuilende industrieën aan, vooral in Dichtbebouwde Industriegebieden. Soms worden er in Lichtbebouwde Industriegebieden ver van de drukte van de stad boerderijen gebouwd. Naarmate de stad ouder wordt en je het opleidingsniveau van je Sims verhoogt, kun je wellicht schonere hightech industrieën aantrekken.

Vliegvelden

Vliegvelden dragen bij tot de groei van je industriegebieden. Handelsgebieden groeien naarmate er meer toeristen en arbeiders komen en de stad toegankelijker wordt voor de buitenwereld. Net zoals bij de WHI-stadsgebieden wijs je vliegvelden toe en wacht je vervolgens tot de Sims deze gaan ontwikkelen. Vliegvelden zijn beschikbaar vanaf 1930 en moeten minstens 3x5 blokken groot zijn om zich te kunnen ontwikkelen. Je hebt ook elektriciteit, water en een toegangsweg nodig. Vliegvelden ontwikkelen zich uitsluitend als je stad groeit en als er behoefte is aan bronnen van buitenaf om de groei van handel en industrie te bevorderen.

Havens

Havens dragen bij tot de groei van je handel en industrie doordat ze het mogelijk maken, goederen naar de buitenwereld te transporteren. Ze stellen je ook in staat contracten af te sluiten om afval van of naar buurgemeenten te importeren of te exporteren (hoewel spoorwegverbindingen dezelfde mogelijkheid bieden). Een haven moet minstens 2x6 blokken groot zijn om zich te kunnen ontwikkelen. Havens hebben energie, water en een toegangsweg nodig en moeten aan een waterweg liggen om van enig nut te kunnen zijn. Het resultaat is pas goed zichtbaar als je een echte zeehaven aan de kust bouwt.

Vuilnisbelten

Elke stad produceert afval en een mogelijkheid om dit probleem op te lossen is een stortplaats toe te wijzen. Door middel van vuilnisbelten wordt afval in een betrekkelijk laag tempo afgebroken. Stortplaatsen hebben een maximale capaciteit, afhankelijk van de grootte. Als een vuilnisbelt eenmaal vol is, hoopt het afval zich rond de stad op, tenzij je andere middelen tot je beschikking hebt. Als je een vuilnisbelt toewijst, moet je niet vergeten een weg aan te leggen zodat de vuilniswagens het afval vanuit de verschillende delen van de stad kunnen aanvoeren.

Stadsgebieden toewijzen

Eerst moet je een stadsgebied kiezen. Klik op de knop STADSGEBIEDEN op de Stadsbalk om knoppen voor diverse soorten stadsgebieden op te roepen. Klik op een knop om een stadsgebied te selecteren. De cursor zal nu van vorm veranderen en aangeven dat je met de toewijzing kunt beginnen.

De knoppen Woonwijken, Handelsgebieden en Industriegebieden hebben een submenu. Als je op een van deze knoppen klikt zonder het submenu te bekijken, wordt de laatstgekozen bebouwingsdichtheid actief. Om de bebouwingsdichtheid te bekijken of te wijzigen klik je met de muis op de knop. Hou je muisknop ingedrukt. Er verschijnt nu een submenu op je beeldscherm met de opties LICHTBEBOUWD, GEMIDDELD BEBOUWD of DICHTBEBOUWD. Kies een bebouwingsdichtheid door erop te klikken. De cursor verandert nu van vorm en je kunt beginnen het betreffende stadsgebied toe te wijzen.

Om met toewijzen te beginnen, klik je op een blok en sleep je de cursor om een bepaald gebied te markeren. (Je kunt ook op elk blok afzonderlijk klikken.) Als je de muisknop ingedrukt houdt, zie je dat het gebied wordt gemarkeerd met een Schaduw. De Schaduw geeft precies aan waar het nieuwe stadsgebied zal komen. De kosten van de toewijzing worden ook weergegeven. Deze worden automatisch aangepast als je het gemarkeerde stadsgebied vergroot of verkleint. Zodra je de muisknop loslaat, wordt de Schaduw vervangen door een gekleurd gebied en worden de kosten van je werkkapitaal afgetrokken.

Je kunt het plaatsen van een onderdeel ongedaan maken door op SHIFT te drukken terwijl je de muisknop loslaat.

Als je een gebied toewijst en later van gedachten verandert, kun je het gebied aan een ander stadsgebied toewijzen of gebruik maken van de functie Toewijzing Ongedaan Maken om de grond terug te brengen in de oorspronkelijke niet-toegewezen staat.

WHI-vraagindicator

De WHI-vraagindicator geeft weer hoe groot de vraag is naar woonwijken, handelsgebieden of industriegebieden. De balken komen omhoog als er vraag is naar een bepaald stadsgebied en zakken omlaag als er sprake is van een overschot.



Als de vraag naar een stadsgebied, b.v. woonwijken, groot is, moet je meer woonwijken toe te wijzen. De WHI-vraagindicator geeft niet aan welke bebouwingsdichtheid je moet toewijzen. Afhankelijk van de wijze waarop je stad ontwikkelt en de locatie van het nieuwe stadsgebied kies je de gewenste bebouwingsdichtheid.

Grondprijzen

Hoe leuker het is om ergens te wonen of te werken, hoe hoger de grondprijs. Grondprijzen worden bepaald door diverse factoren, waaronder vervuiling, misdaad en de beschikbaarheid van vervoer. Met name in woonwijken worden de grondprijzen bepaald door de aanwezigheid van gewenste gebouwen of diensten (scholen, ziekenhuizen, parken) of ongewenste gebouwen of diensten (vuilnisbelten, vuilverbrandingsovens, of NIMAT(Niet in mijn achtertuin)-gebouwen zoals een verwerkingsfabriek voor chemisch afval.

De grondprijzen gaan op en neer als de omstandigheden in het gebied veranderen. Als de grondprijs verandert, worden gebouwen in een stadsgebied vervangen door andere gebouwen. Als gevolg van stijgende grondprijzen kunnen in stadsgebieden dichtere bebouwingen ontstaan doordat er hogere, duurdere gebouwen worden neergezet.

Om de grondprijs van een bepaald gebouw of stuk grond te achterhalen selecteer je ONDERZOEK in het menu AANPASSEN & BEKIJKEN en klik je vervolgens op het betreffende bouwwerk. De grondprijs wordt tussen de vele andere gegevens in het onderzoeksvenster weergegeven.

Stadsplanologische kaarten, grafieken en vragen

Aan de hand van bepaalde kaarten en grafieken krijg je een algemeen beeld van de planologische vorderingen in je stad. De belangrijkste kaarten voor een stadsplanoloog zijn:

- Grondprijs
- Bebouwingsdichtheid
- Stadsgebieden

Om deze kaarten te bekijken klik je op de knop AANPASSEN & BEKIJKEN op de Stadsbalk. Vervolgens kies je Data Bekijken om een overzicht van beschikbare kaarten, tabellen en grafieken te bekijken.

De functie Onderzoek is een andere bruikbare informatiebron. Klik op de knop AANPASSEN & BEKIJKEN en selecteer ONDERZOEK. Klik vervolgens op een willekeurig gebouw of stadsgebied om actuele informatie te bekijken.

Vragen en antwoorden Stadsplanoloog

Vraag: Ik heb de eerste stadsgebieden in mijn nieuwe stad toegewezen, maar er gebeurt niets. Wat moet ik doen?

Els: Start de simulator. Er vinden geen ontwikkelingen plaats zolang de simulator in de pauzestand staat.

Vraag: De WHI-vraagindicator geeft aan dat de vraag naar woonwijken groot is, maar toch heb ik een woonwijk die zich niet ontwikkelt. Hoe kan dat?

Els: De WHI-vraagindicator toont de behoefte aan bruikbare stadsgebieden, d.w.z. dat er een infrastructuur aanwezig is. Sluit het stadsgebied aan op het elektriciteitsnet, de waterleiding en het vervoerssysteem en je zult zien dat het gebied zich zal ontwikkelen.

Vraag: Welke bebouwingsdichtheid kies ik voor mijn stadsgebieden?

Els: Beperk je in het begin tot lichtbebouwde en gemiddeld bebouwde stadsgebieden. Het heeft weinig zin, dure dichtbebouwde stadsgebieden te financieren zolang de bevolking en de grondprijzen niet stijgen.

Vraag: Moeten stadsgebieden dicht bij andere stadsgebieden liggen?

Els: Dat hangt ervan af. Sims houden niet zo van reizen. Een woonwijk of een handelsgebied komt niet tot ontwikkeling als de reisafstand te groot is. Maar een industriegebied aan de rand van de stad kan zich ontwikkelen tot een agrarisch gebied. Het draait allemaal om vervoer en infrastructuur. Misschien komen er Sims wonen, maar als het woon-werkverkeer te veel van ze vergt, zijn ze zo weer vertrokken.

Vraag: Ik heb grote stadsgebieden gezien die alleen aan de buitenkant groeien. Hoe komt dat?

Els: Dit heeft te maken met de toegankelijkheid. Als je een groot stadsgebied toewijst, kunnen Sims de centraal gelegen gedeelten niet bereiken. Zolang er niet te ver van je stadsgebied vervoer is, komen er wel Sims wonen. De kans dat ze er komen wonen wordt groter als er wegen zijn... Sims zijn namelijk gek op autorijden!

Vraag: Waarom heb ik achterbuurten?

Els: Er spelen diverse factoren mee als het gaat om het ontstaan van achterbuurten, maar uiteindelijk draait het allemaal om één ding: de grondprijs. Veel misdaad en vervuiling halen de grondprijs van een gebied omlaag. Een vuilnisbelt of een ander ongewenst gebied in de directe omgeving is ook slecht voor de grondprijs. Met de huisvesting voor de lagere inkomens is niets mis, maar als het beeld van je stad erdoor wordt bepaald, wordt het tijd om je plannen bij te stellen.

Vraag: Ik heb te veel woonwijken toegewezen en de WHI-vraagindicator geeft een overschot aan. Wat nu?

Els: Je kunt verschillende dingen doen. Je kunt een paar woonwijken vervangen door stadsgebieden toe te wijzen waar wel vraag naar is. Je kunt de toewijzing van enkele woonwijken ongedaan maken. Ook kun je je woonwijken intact laten en je concentreren op het volbouwen van andere stadsgebieden. Wellicht trek je zo meer Sims aan waardoor het overschot aan huisvesting verdwijnt.

Vraag: Sommige gebouwen staan leeg. Waarom zijn de Sims vertrokken?

Els: Sims vertrekken uit gebouwen als de omstandigheden het ernaar maken. Ze zullen weggaan als de toevoer van energie, water of het vervoer naar het stadsgebied wordt afgesneden. Als je het probleem verhelpt, komen de Sims misschien terug en komen de gebouwen weer tot leven. Alleen als een gebied is besmet met radioactieve straling ten gevolge van een kernexplosie, zie je de Sims niet meer terug. Veel te gevaarlijk.

Vraag: Kan ik bouwen in niet-toegewezen gebieden?

Els: Ja, dat kan! Een niet-toegewezen gebied beschikt niet over energie en water, dus zullen Sims er niet bouwen, maar *jij* kunt dat wel. Afzonderlijke gebouwen die via de Stadsbalk kunnen worden gekozen, (energiecentrales, scholen, historische monumenten, enz.) kunnen overal op de kaart worden neergezet. Niet slecht, hè?

Vraag: Mijn WHI-vraagindicator geeft aan dat er geen vraag is. Hoe moet ik mijn stad nu verder ontwikkelen?

Els: Om een productief en gelukkig leven te leiden, moeten Sims de goederen en diensten die ze produceren kunnen verkopen en moeten ze kunnen ontspannen als ze niet aan het werk zijn. Als de groei stagneert, betekent dit meestal dat je stad een drempel heeft bereikt met betrekking tot een of meerdere van deze vereisten. Om je stad verder te laten groeien moet je op zoek naar nieuwe afzetgebieden voor je goederen en diensten en naar andere vormen van vrijetijdsbesteding voor je Sims. Verbindingen met je buurgemeenten bieden een manier om je economie weer op gang te krijgen en amusementscentra zijn een uitstekende manier om nieuwe Sims over te halen te komen spelen en wie weet blijven ze.

MILIEUDIENST

ONTMOET JE ADVISEUR MILIEUZAKEN



Jos Groen, Adviseur Milieuzaken Jos beschrijft zichzelf als iemand die altijd net even iets meer doet dan van haar verwacht wordt. Zo studeerde ze tegelijkertijd af aan de Universiteit van Kerkduin (ecostatistische analyses) en aan de Academie voor Kunst en Cultuur (literatuurwetenschappen). Ze reist zeer veel en bezoekt regelmatig succesvolle milieuprojecten in steden over de gehele wereld. Ze combineert haar liefde voor de natuur met de praktische toepassing van nieuwe methoden en technologieën. Als ze thuis is, besteedt ze al haar tijd aan haar twaalf katten.

De Milieudienst is verantwoordelijk voor de afvalverwerking van de stad en dient de vervuiling te beperken. Door het terugdringen van afval en vervuiling, vergroot je de leefbaarheid, waardoor een stad ontstaat waar gelukkige, gezonde Sims langer leven.

Milieuproblemen lijken in het begin misschien niet zo belangrijk, maar pas op dat je ze niet te lang uit de weg gaat, want voor je het weet steken allerlei problemen de kop op. Het verwaarlozen van het milieu kan leiden tot allerlei problemen zoals afval op straat, een laag gezondheidsniveau en een teruglopende watertoevoer.

Je kunt niet vroeg genoeg beginnen met het schoonhouden van je stad en het voorkomen van vervuiling. Dat komt uiteindelijk heel SimLand ten goede. Denk erom, je kunt altijd op mij rekenen als je hulp of steun nodig hebt.

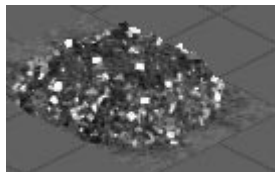
BASISKENNIS MILIEUDIENST

Afval

Sims produceren afval. Daar is niets tegen te doen. Hoewel er manieren zijn de hoeveelheid afval die Sims produceren, terug te dringen, kun je het verschijnsel nooit helemaal elimineren. Je moet een manier zien te vinden om het afval te verwerken of anders de hoeveelheid afval zien te verminderen door middel van Recyclecentra. Je kunt kiezen uit afval storten op vuilnisbelten, afvalverbranding of het afval afvoeren naar elders.

Als je geen voorzieningen treft om het afval te verwerken, zullen Sims hun afval gewoon uit het raam gooien en zul je het zien ophopen. En dat is geen fraai gezicht.

Als de hoeveelheid afval erg hoog wordt, daalt het gezondheidsniveau schrikbarend (waardoor de levensverwachting daalt) evenals het welzijn van de Sims. Het zal dan ook niet lang duren voor iedereen op zoek gaat naar een schonere stad.



Vuilnisbelten

Als je het afval wilt begraven, moet je vuilnisbelten toewijzen. Op stortplaatsen rot het afval langzaam weg, maar vuilnisbelten zijn geen zwarte gaten. Er komt een moment waarop een vuilnisbelt vol is en er geen afval meer bij kan. Als dat gebeurt, hoopt het afval zich rond de stad op, tenzij je andere middelen ter beschikking hebt om het afval te verwerken.

Denk goed na waar je een vuilnisbelt toewijst. Het is niet plezierig om naast een stortplaats te wonen. Er ontstaat stankoverlast en de grondprijzen van de omliggende gebieden zullen kelderen. Zoek dus een locatie die ver verwijderd is van woonwijken en handelsgebieden om klachten van Sims te voorkomen. Vergeet niet een weg naar de stortplaats aan te leggen, zodat de vuilniswagens er kunnen komen. Als het afval niet op de vuilnisbelt kan worden gestort, komt het op straat terecht.

Als je problemen hebt met een vuilnisbelt zou je op het idee kunnen komen er met een bulldozer overheen te gaan om het probleem op te lossen, maar dit is helaas niet mogelijk. Je kunt een vuilnisbelt wel sluiten door de weg- of spoorwegverbinding weg te halen. Na verloop van tijd is al het afval afgebroken, en kun je de toewijzing van het gebied ongedaan maken.

Vuilverbrandingsovens

Gemeentelijke vuilverbrandingsovens worden gebruikt om afval te verbranden. Helaas zijn het afschuwelijke metalen monsters die een hoop luchtvervuiling en as uitbraken. Sims houden er niet van, en zeker niet in hun achtertuin.

Energieopwekkende verbrandingsovens zijn al niet beter voor het milieu. Ze bieden een grotere verwerkingscapaciteit en produceren door middel van afvalverbranding zelfs elektriciteit die weer kan worden gebruikt voor de energievoorziening van je Sims. Maar het nadeel is dat de bouw ervan duur is. Net als elk ander nieuw speeltje moeten deze energieopwekkende verbrandingsovens eerst worden uitgevonden voordat je ze kunt plaatsen.

Beide soorten vuilverbrandingsovens verliezen rendement als ze ouder worden. Je kunt de verwerkingscapaciteit van de vuilverbrandingsovens onderzoeken.

Evenals vuilnisbelten moeten vuilverbrandingsovens dicht bij een weg liggen, zodat vuilniswagens het afval kunnen aanvoeren.

Recyclecentrum

Recyclecentra kunnen de hoeveelheid afval die Sims produceren, aanzienlijk terugdringen. Het is veel goedkoper om afval te recyclen dan het op een andere manier te verwerken. Bouw dus recyclecentra zodra ze beschikbaar komen. Ze betalen zichzelf snel terug. Elke stad zou er een moeten hebben.

Elk recyclecentrum kan een bepaalde hoeveelheid afval verwerken. Grotere steden hebben dus meerdere centra verspreid over de stad nodig om zo effectief mogelijk te kunnen draaien. Vaardig de verordening Afvalscheiding uit en je zult zien dat het rendement van alle recyclecentra stijgt.

Contracten buurgemeenten

Burgemeesters van buurgemeenten kunnen je van tijd tot tijd aanbieden om jouw afval tegen een vergoeding te verwerken of hun afval tegen betaling door jou te laten verwerken.

Contracten met buurgemeenten (Buurcontracten) zijn alleen beschikbaar als je verbindingen met buurgemeenten hebt aangelegd. Voor het vervoer van afval naar of van de stad is een weg- of spoorwegverbinding of haven nodig. Als je een dergelijk contract hebt afgesloten, kun je in het menu AANPASSEN & BEKIJKEN de stand van zaken bekijken door het venster Buurgemeenten te openen.

Afval exporteren

Een eenvoudige, maar soms dure, manier om afval te verwerken is een buurgemeente betalen voor het weghalen ervan. Elke maand haalt een buurgemeente al je overtollige afval op (d.w.z. al het afval dat de vuilnisbelten en vuilverbrandingsovens niet aankunnen). Elke maand wordt er, afhankelijk van de hoeveelheid opgehaald afval, een bedrag uit de gemeentekas onttrokken.

Ook als je geen overtollig afval produceert, moet je een minimumtarief betalen. Op het verbreken van het contract staat een flinke boete.

Afval importeren

Als je overtollige stort- of verbrandingscapaciteit hebt, kun je een contract afsluiten voor het verwerken van het afval van je buurgemeente. Elke maand wordt een bepaalde hoeveelheid afval aan het afval van je stad toegevoegd. En elke maand ontvang je daarvoor een bepaald bedrag.

Als je verwerkingscapaciteit wordt overschreden en je wilt het contract verbreken, dan krijg je een flinke boete.

Luchtvervuiling

Ook al zie je luchtvervuiling niet, je ondervindt wel de gevolgen ervan. Als gevolg van luchtvervuiling zal de grondprijs en het gezondheidsniveau dalen en daar kunnen Sims niet tegen. Er zijn diverse oorzaken van luchtvervuiling. De twee grootste boosdoeners zijn het verkeer en de zware industrie. Als je het gebruik van het openbaar vervoer en de komst van schone industrieën kunt stimuleren, dan ben je aardig op weg om het probleem van de luchtvervuiling op te lossen.

Je kunt de luchtvervuiling verder aanpakken door bomen te planten, parken aan te leggen en verordeningen uit te vaardigen die de luchtvervuiling verminderen.

Watervervuiling

Onzichtbare verontreinigende stoffen, vooral van industrieën, kunnen in het water terechtkomen. Dit gaat ten koste van het rendement van de pompinstallaties. De Sims zullen luidkeels klagen dat het grijs-achtige drinkwater stinkt en het gezondheidsniveau zal dalen.

Waterzuiveringsinstallaties kunnen kleine hoeveelheden verontreinigd water zuiveren, maar voor het aanpakken van de bron van het kwaad moet je bij de vervuilende industrieën zijn. Vaardig verordeningen uit om de verontreiniging van het water te verminderen en de vestiging van schone hightech bedrijven te bevorderen zodat deze de vervuilende industrieën kunnen vervangen.

Milieukaarten, -tabellen en -vragen

Bepaalde kaarten en tabellen bieden een breed overzicht van de staat waarin het milieu verkeert. De belangrijkste kaarten en tabellen zijn:

- Vervuiling
- Water
- Afval
- De mate van vervuiling versus tijd

Om deze kaarten te bekijken klik je op de knop AANPASSEN & BEKIJKEN op de Stadsbalk. Kies vervolgens DATA BEKIJKEN om een lijst van beschikbare kaarten, tabellen en grafieken te bekijken.

Een andere bruikbare informatiebron is Onderzoek. Klik op de knop AANPASSEN & BEKIJKEN en selecteer ONDERZOEK. Klik vervolgens op je vuilnisbelt of vuilverbrandingsovens om de huidige capaciteit ervan te bekijken.

Vragen en antwoorden Adviseur Milieuzaken

Vraag: Hoe kan ik zien of het afval- of vervuilingsprobleem uit de hand loopt?

Jos: Als er te veel afval is, merk je het vanzelf, want dan hoopt het afval zich op straat op. Vervuiling is iets minder zichtbaar maar kan net zo schadelijk zijn. Op de kaart Vervuiling kun je zien hoe de zaak ervoor staat.

Vraag: Hoe komt het dat afval en vervuiling zich ophopen?

Jos: Sims produceren dagelijks een belachelijke hoeveelheid afval. Als je geen plaats hebt om het afval te verwerken, hoopt het zich gewoon op straat en in plantsoenen op. Je snapt vast wel hoe ongezond dat kan zijn. Vervuiling hoopt zich op als er te veel auto's rijden of als er veel zware industrie is. Die smerige schoorstenen pompen grote hoeveelheden vervuiling de lucht in.

Vraag: Hoe kan ik de hoeveelheid afval in mijn stad terugdringen?

Jos: Er zijn diverse manieren om je afval te verwerken, b.v. door middel van vuilnisbelten, vuilverbrandingsovens of door gebruik te maken van de diensten van je buurgemeenten. Een recyclecentrum helpt je de berg afval te verminderen die je moet verwerken.

Vraag: Hoe kan ik de vervuiling beperken?

Jos: Je moet het verkeer terugdringen en de vervuilende industrieën ontmoedigen. Het scheelt ook als je veel bomen in je stad plant, aangezien bomen bijdragen tot een zuivere lucht. Ik heb gehoord dat er wordt gewerkt aan een machine waarmee verontreinigende stoffen uit de lucht kunnen worden gehaald, maar dat is voorlopig nog toekomstmuziek.

DIENST OPENBARE VEILIGHEID

ONTMOET JE ADVISEUR OPENBARE VEILIGHEID



Karel Smeris, Adviseur Openbare Veiligheid Als jongen van acht jaar heeft Karel zijn ouderlijk huis in vlammen zien opgaan. Sindsdien heeft hij zijn hele leven gewijd aan de verbetering van de openbare veiligheid. Hij studeerde af aan de politie- en brandweeracademie van Veenkerk en was de beste van zijn klas. Met zijn afstudeerscriptie "Nieuwe theorieën over de planning van routes voor nooddiensten in steden" verwierf hij landelijke bekendheid. Hij begon zijn carrière als assistent van de gevangenisdirecteur van de gevangenis in Middelwierde. Niet lang daarna ging hij bij de gemeente werken en vervulde hij diverse managementfuncties. Karel combineert een compromisloze houding ten aanzien van veiligheid met een uiterst koppige vastberadenheid om de Sims van "zijn" dienst van voldoende financiële middelen te voorzien zodat ze hun werk goed kunnen uitvoeren.

De Dienst Openbare Veiligheid is verantwoordelijk voor de politie en brandweer in de stad. Naast het toezicht op de dagelijkse gang van zaken, moet de dienst in staat zijn onmiddellijk te reageren in geval van calamiteiten.

Je Sims verwachten een zekere mate van veiligheid als ze zich in een stad vestigen. Als hoge misdaadcijfers hen ertoe dwingen zich achter gesloten deuren te verschansen of als er niemand uitrukt als er brand is, krijgt het overlevingsinstinct de overhand en pakken ze hun biezen. Daar staat tegenover dat de grondprijzen in een stad stijgen als er een betrouwbare politiemacht en brandweer is waardoor de Sims zich gelukkige en trotse burgers voelen.

Het is jouw taak erop toe te zien dat de Sims in de stad goed beschermd worden. Als dit niet het geval is, hoor je het wel van me.

BASISKENNIS DIENST OPENBARE VEILIGHEID

Politie en misdaad

Misdaad is in elke stad een onontkoombaar probleem, maar het is zaak het probleem tot een minimum te beperken. Veel misdaad in een buurt leidt tot een lagere grondprijs en zorgt ervoor dat oppassende Sims zich zeer ongelukkig voelen.

Je kunt misdaad op verschillende manieren aanpakken. Ten eerste moet je voor voldoende politiebescherming in je stad te zorgen. De aanwezigheid van politie werkt als een afschrikmiddel en als er toch misdaad voorkomt, kunnen agenten de overtredders arresteren. Ten tweede moet je misdaad niet aanmoedigen met casino's en andere gebouwen die juist misdaad aantrekken.

Politiebescherming

Politiebureaus bieden bescherming binnen een zogenaamd district, een gebied binnen een bepaalde straal rond het bureau. De districtsgrootte neemt toe naarmate het politiebudget wordt verhoogd. In een gebied dat niet onder een district valt hebben misdadigers vrij spel, dus probeer op strategische locaties in je stad politiebureaus te plaatsen.

Het budget is niet alleen van invloed op de grootte van een district, maar ook op de doeltreffendheid ervan. Met de doeltreffendheid van de politie wordt bedoeld de kans dat een misdadiger die binnen een district een misdaad pleegt, wordt gepakt. De doeltreffendheid is altijd het hoogst in een kleine straal rond het politiebureau en neemt af naarmate je verder van het bureau verwijderd raakt. Als het politiebudget wordt verhoogd, stijgt de doeltreffendheid van de politie in het hele district.

Door politiebureaus dicht bij elkaar te plaatsen kunnen districten elkaar overlappen. De doeltreffendheid in dergelijke districten is extra hoog.

Misdadigers die een misdaad begaan buiten een politiedistrict, worden niet gepakt.

De kaart Misdaad toont de locatie van politiebureaus, de doeltreffendheid binnen de districten en ook de gebieden met de meeste misdaad. Gebruik deze kaart om de locaties te bepalen voor nieuwe politiebureaus.

Gebruik de functie Onderzoek om de gegevens van elk afzonderlijk politiebureau te bekijken.



Gevangenis

Gevangenis worden gebruikt om criminelen te straffen voor hun misdaden. Als je niet genoeg gevangenis in je stad hebt, is de politie gedwongen opgepakte misdadigers weer vrij te laten. Zorg dat je genoeg gevangenis hebt om de doeltreffendheid van de politie te bewaren.

Sims wonen niet graag in de buurt van een gevangenis. Bouw ze niet te dicht bij woonwijken.

Misdaad terugdringen

De beste manier om misdaad terug te dringen is de politiebescherming uit te breiden (door extra politiebureaus te plaatsen of door het politiebudget te verhogen) en desgewenst gevangenis te plaatsen.

Hoge grondprijzen gaan samen met weinig misdaad. Hoe meer je doet om je stad aangenamer te maken voor de burgers, hoe minder misdaad er voorkomt.

Het uitvaardigen van verordeningen kan tot minder misdaad leiden, hoewel je de kosten hiervan moet afwegen tegen de kosten van extra politiebescherming. Bedenk dat bepaalde verordeningen, net als bepaalde gebouwen, juist tot hogere misdaadcijfers leiden.

Politie sturen

Als zich een noodgeval voordoet, kun je handmatig een politieteam naar het betreffende gebied in de stad sturen. Het aantal politieteams dat je per keer kunt sturen is gelijk aan het aantal politiebureaus in de stad plus één. Je hebt altijd minstens één team ter beschikking, ook al heb je geen enkel politiebureau.

Als zich een noodgeval voordoet in een gebied met voldoende politie, hoeft je waarschijnlijk geen extra politie in te zetten. Toch kan dit wenselijk zijn, vooral als het gaat om grote rampen.

Om een politieteam te sturen klik je in het menu NOODGEVAL op de knop POLITIE STUREN. Klik vervolgens op een bepaalde locatie in de stad. De agenten gaan meteen aan de slag. Hun positie wordt aangegeven door middel van een zuiltje.

Brand

Branden kunnen zich overal voordoen, maar brandbescherming vindt systematisch plaats. Door op strategische plaatsen in de stad brandweerkazernes neer te zetten, kun je ervoor zorgen dat een brand zonder je tussenkomst wordt geblust.

Als de brand zo ernstig van aard is dat je je er persoonlijk mee moet bemoeien, kun je brandweerlieden naar de plaats des onheils sturen. Ook kun je met bulldozers een wal opwerpen om de brand te beperken. Het is niet mogelijk om de functie Rampen uit te schakelen als er al een brand is uitgebroken.



Brandscherming

Elke brandweerkazerne die je neerzet, biedt brandbescherming binnen een bepaalde straal rond de kazerne. De grootte van het gebied waarin de brandbescherming geldt, neemt enigszins toe als je het brandweerbudget verhoogt. Hoewel er net zo goed brand uit kan breken in een gebied met brandbescherming als in een gebied zonder, zullen branden in beschermde gebieden meestal niet zoveel schade aanrichten omdat de brandweer onmiddellijk uitrukt.

Het budget is niet alleen van invloed op de grootte van het beschermde gebied, het beïnvloedt ook de doeltreffendheid van de brandweer binnen het beschermde gebied. Met de doeltreffendheid van de brandweer wordt bedoeld: de kans dat een brand in een beschermd gebied wordt geblust voordat er schade is aangericht. De doeltreffendheid is altijd het hoogst in een kleine straal rond de brandweerkazerne en neemt af naarmate je verder van de kazerne verwijderd raakt. Als het brandweerbudget wordt verhoogd, stijgt de doeltreffendheid van de brandweer.

Door brandweerkazernes dicht bij elkaar te plaatsen kunnen beschermde gebieden elkaar overlappen. De doeltreffendheid in deze overlappende gebieden is extra hoog.

De kaart Brandgevaar toont de locatie van brandweerkazernes, het gebied dat ze bestrijken en de risicogebieden. Gebruik deze kaart om de locatie voor nieuwe brandweerkazernes in je stad te bepalen.

De functie Onderzoek kun je gebruiken om gegevens over de afzonderlijke kazernes te bekijken.

Brandweer sturen

Als zich een noodgeval voordoet, kun je handmatig een team brandweerlieden naar een bepaald gebied sturen. Het aantal teams dat je per keer kunt sturen is gelijk aan het aantal brandweerkazernes in de stad plus één. Je hebt altijd minstens één team ter beschikking, ook al heb je geen brandweerkazernes.

Als zich een noodgeval voordoet in een gebied met voldoende brandbescherming, hoeft je waarschijnlijk geen extra brandweerlieden in te zetten. Toch kan dit wenselijk zijn, vooral als het gaat om grote rampen. De brandweer kan bij allerlei rampen van pas komen. Bij het aanpakken van relschoppers heb je uiteraard minder aan ze dan bij brand.

Om een brandweerteam te sturen klik je in het menu NOODGEVAL op de knop BRANDWEER STUREN. Klik vervolgens op een bepaalde locatie in de stad. De brandweer rukt meteen uit. De positie van de brandweer wordt aangegeven door middel van een zuiltje.

Brandgevaar

Met Brandgevaar wordt bedoeld hoe snel iets in brand vliegt. Alle gebouwen in je stad hebben een eigen brandgevaarcijfer, dat je kunt bekijken door het gebouw te onderzoeken. Hoe hoger het brandgevaarcijfer, des te groter de kans dat het gebouw in onmiddellijk in lichterlaaie staat als er brand uitbreekt.

De meest doeltreffende manier om het brandgevaar van een gebouw te beperken is ervoor te zorgen dat er water voorhanden is, dat wil zeggen, dat het gebouw in een blok staat dat voorzien is van water. Om over water te beschikken moet een blok minder dan zeven blokken verwijderd zijn van de waterleiding. Probeer ervoor te zorgen dat alle gebouwen in je stad in blokken staan die van water worden voorzien. Hierdoor kun je de schade aanzienlijk beperken.

Je kunt verordeningen uitvaardigen om het brandgevaar in je stad te verlagen.

Rampen

Rampen voorspellen

Rampen kunnen zich overal voordoen, maar soms kun je ze zien aankomen. Houd de Lichtkrant in de gaten.

Alarmsysteem

Hoewel je altijd hoopt dat er geen rampen uitbreken, is het verstandig op het ergste voorbereid te zijn, vooral als het gaat om een tornado of een aanval uit de ruimte. Als je erin slaagt je Sims binnenshuis te krijgen voordat de ramp uitbreekt, is er veel minder schade. Door middel van het Alarmsysteem kun je ze waarschuwen en zullen ze dekking zoeken.

Jij bent de enige die het Alarmsysteem kan bedienen. Maak geen misbruik van dit voorrecht. Als je het Alarmsysteem gebruikt terwijl er helemaal geen onheil dreigt, nemen de Sims je de volgende keer niet meer serieus en zullen ze niet reageren als er echt iets aan de hand is. Het gaat erom dat je ze echt helpt, dus wees terughoudend met plagerijen.

Als het noodlot toeslaat

Branden en rellen zijn de enige rampen waar het inzetten van politie en brandweer enig nut heeft. Hoeveel politieagenten je ook naar een aardbeving of een aanval uit de ruimte stuurt, als de ramp eenmaal is uitgebroken, maakt het niets uit. Wel scheelt het als je het Alarmsysteem van tevoren gebruikt.

Als je om een of andere reden wilt dat er een ramp plaatsvindt, selecteer je in het menu NOODGEVAL de knop RAMP VEROORZAKEN en kies vervolgens de wijze van vernietiging.

Vragen en antwoorden Adviseur Openbare Veiligheid

Vraag: Hoe kan ik de misdaad terugdringen?

Karel: Dit is mogelijk door anti-misdaad verordeningen uit te vaardigen, grondprijzen hoog te houden, gevangenissen te bouwen en natuurlijk door politiebureaus met een ruim budget te plaatsen in strategische gebieden in je stad. Gebruik de kaart Misdaad om de juiste locaties te bepalen.

Vraag: Hoe kan ik brandbescherming bieden?

Karel: Bouw brandweerkazernes en zorg ervoor dat je brandweerbudget toereikend is. Ook hier geldt weer dat het allemaal draait om het juiste aantal brandweerkazernes. Je kunt de kaart Brandgevaar erop naslaan als je niet zeker weet welke gebieden beschermd zijn en welke niet. Je kunt ook een aantal verordeningen uitvaardigen om het brandgevaar te beperken.

Vraag: Goed, maar wat gebeurt er als er toch een ramp plaatsvindt?

Karel: Dat hangt af van de aard van de ramp. De beste methode is eerst na te gaan met wat voor soort ramp je te maken hebt en vervolgens te bepalen welk district het probleem het beste te lijf kan gaan. Neem bijvoorbeeld een brand. Het eerste wat je doet is de brandweer erop afsturen om de brand te bestrijden. Als je nergens op voorbereid bent en onvoldoende brandbescherming hebt geregeld, loop je het gevaar dat er niets van je stad overblijft.

Vraag: Er is brand uitgebroken maar ik kon niet meer dan één brandweerauto sturen.

Karel: Dat komt omdat je geen brandweerkazernes hebt en dus op de vrijwillige brandweer moest terugvallen. Als je meer eenheden wilt sturen, moet je brandweerkazernes bouwen. Elke kazerne die je bouwt, levert één eenheid op plus één van de vrijwillige brandweer.

Dienst Volksgezondheid, Onderwijs en Welzijn

ONTMOET JE VOW-ADVISEUR



Karin Welbehagen, Adviseur Volksgezondheid, Onderwijs en Welzijn Karin heeft niet de traditionele academische route gevolgd. Ze ontving een certificaat voor haar studie aan het Zonderling College. In Treurnis liep ze stage bij de Sociale Dienst en heeft het vak geleerd door onderaan te beginnen, zoals ze dat vaak zelf zegt. Tien jaar geleden richtte ze de beweging “Stedelijk Paradijs” op, een groep die steden beschouwde als levende eenheden. Twee jaar geleden heeft ze de beweging de rug toegekeerd. Waarschijnlijk, omdat zij zich sterk verbonden voelt met de minder bedeelden onder ons. Karins inbreng op het gebied van sociale zaken en maatschappelijk werk is in heel SimLand bekend.

De Dienst Volksgezondheid, Onderwijs en Welzijn (VOW) dient de levensstandaard van de Sims te bewaken. Het aspect volksgezondheid drukt uit hoe oud Sims worden en hoe gezond ze zijn tijdens hun leven. Onderwijs ziet erop toe dat de Sims de nodige scholing krijgen. Welzijn geeft de sfeer van de stad en het welbehagen van de Sims weer.

Het valt niet mee om Sims gelukkig te houden, maar als ze tevreden zijn over je verrichtingen geven ze je speciale gebouwen cadeau. Ik zal je op allerlei manieren proberen te helpen. Aangezien ik zelf in jouw stad woon, help ik zo ook mezelf.

BASISKENNIS DIENST VOW

De gezondheid van de Sims verbeteren

Een goede gezondheid leidt tot een lang en gelukkig leven. De gemiddelde Sim in een gemiddelde stad heeft een gemiddelde levensverwachting van negenenvijftig jaar. Maar wie neemt daar nou genoeg mee? Als je maatregelen treft om het peil van de volksgezondheid op te krikken, kan de levensverwachting wel oplopen tot negentig jaar.

Het geheim hiervoor is het neerzetten van veel ziekenhuizen. Ziekenhuizen dienen in toegankelijke gebieden te worden gebouwd en, wat belangrijker is, ze dienen een toereikend budget te hebben.

Het belang van het budget voor de gezondheidszorg kan niet genoeg worden benadrukt. Een ontoereikend budget leidt tot minder personeel in de gezondheidszorg, wat ten koste gaat van de zorg voor patiënten. Zieke en gewonde Sims kunnen niet in het ziekenhuis terecht wegens een tekort aan bedden, aanvragen voor een bezoek aan een specialist zullen botweg worden geweigerd. Als er op het budget wordt bezuinigd, zal het niet lang duren voor het gezondheidsniveau daalt. Als het budget langere tijd ontoereikend is, gaat dit niet alleen ten koste van de volksgezondheid, maar loop je het risico dat het verplegend personeel gaat staken. Door stakingen keldert de doeltreffendheid van een ziekenhuis en raakt de volksgezondheid nog meer in het slop.

Helaas staat het gezondheidsniveau van de Sims zelfs met toereikende budgetten voortdurend onder druk als er sprake is van lucht- en watervervuiling. Om de levensverwachting enigszins te verhogen moet de vervuiling en het verkeer een halt worden toegevoerd.

Tenslotte kunnen verordeningen ter bevordering van de volksgezondheid de gemiddelde levensverwachting behoorlijk opkrikken.

Hoe leren Sims?

De hersenen van jonge Sims zijn net sponzen, ze nemen alles op waarmee ze in aanraking komen. Merkwaardigerwijs leren ze het best als ze aan een houten tafeltje zitten in een saai klaslokaal. Jammer genoeg moeten volwassen Sims er flink wat voor doen om de kennis die ze in hun jonge jaren hebben vergaard, op peil te houden. Ze hebben faciliteiten, zoals bibliotheken en musea nodig om bij de pinken te blijven.

Onderwijskwaliteit verhogen

Het opleidingsniveau is bepalend voor de mogelijkheden van een stad. Schone hightech industrieën komen af op steden met een ruim aanbod van goed opgeleide werknemers. Kwalitatief goed onderwijs in een stad betekent minder vervuiling en minder misdaad. Je zult zien dat de Sims zich daar wel prettig bij voelen.

Als je het opleidingsniveau wilt verhogen, moet je je concentreren op het scholen van de jeugd. Je moet voldoende scholen in je stad neerzetten, zodat elke jonge Sim ergens heen kan om te leren. Als jonge Sims het goed doen op school, trekken ze het gemiddelde opleidingsniveau van de hele stad omhoog.

De doeltreffendheid van scholen is afhankelijk van het budget. Een ontoereikend budget betekent dat scholen niet genoeg leerkrachten hebben voor hun leerlingen. Onder zulke omstandigheden blijft het opleidingsniveau zelfs onder het gemiddelde. Als het onderwijsbudget gedurende langere tijd erg laag is, gaan de leerkrachten staken. Door stakingen lopen leerlingen een achterstand op die nooit meer kan worden goedgeemaakt.

Je moet oppassen dat je de onderwijsbehoefte van volwassen Sims niet verwaarloost. Hoewel het opleidingsniveau in de stad er niet door zal stijgen, kan dit er wel door dalen. Door het bouwen van musea en bibliotheken voorkom je dat het kennisniveau van volwassen Sims verder afneemt en zo ook het opleidingsniveau van de stad.

Sims gelukkig houden

Het is moeilijk aan te geven wat de sleutel tot het geluk is. Sims (die de kunst van het klagen als geen ander verstaan) hebben bewondering voor iemand die zijn persoonlijke belangen opzij zet omwille van het welzijn van de stad als geheel, wat tot uiting komt in het welzijnsniveau. Het welzijn verspreidt op onzichtbare wijze een gevoel door de stad dat alle Sims die er wonen, raakt.

Het welzijn van een stad wordt door diverse dingen bepaald. Een hoog opleidingsniveau, een hoge levensverwachting, een gezonde economie en gewenste zaken zoals parken en dierentuinen komen het welzijn ten goede. Vervuiling, misdaad, verkeer, te strenge wetgeving (verordeningen), hoge belastingen en de aanwezigheid van ongewenste zaken zoals vuilnisbelten en gevangenissen kunnen het welzijn verlagen. In een stad met een hoog welzijnsniveau voelen gelukkige Sims zich thuis en gelukkige Sims leveren een hoge waardering op voor de burgemeester (en vaak ook allerlei geschenken!)

Elke woonwijk heeft zo zijn eigen uitstraling. Als je de kaart Welzijn bekijkt, zie je welke delen van de stad het gelukkigst zijn en welke nog wel wat extra aandacht kunnen gebruiken.

VOW-kaarten, -tabellen en -vragen

Met behulp van bepaalde kaarten en tabellen kun je zien hoe het met de volksgezondheid, het onderwijs en het welzijn in je stad is gesteld. De belangrijkste zijn:

- Volksgezondheid
- Onderwijs
- Welzijn
- Goedkeuring beleid - een weergave van het algemeen welzijn in de stad, en tegelijk een indicatie van de waardering van jouw beleid tijdens je burgemeesterschap.

Om deze kaarten en tabellen te bekijken klik je op de knop AANPASSEN & BEKIJKEN op de Stadsbalk. Kies vervolgens DATA BEKIJKEN om een overzicht van beschikbare kaarten, tabellen en grafieken te bekijken.

Een andere bruikbare informatiebron is Onderzoek. Klik op de knop AANPASSEN & BEKIJKEN en kies ONDERZOEK. Klik vervolgens op je ziekenhuizen en scholen om te zien hoe doeltreffend ze zijn.

Vragen en antwoorden VOW-adviseur

Vraag: Hoe zorg ik voor een goede volksgezondheid in een stad?

Karin: We hebben het niet over de gezondheid van een stad, maar over de gezondheid van de Sims in die stad. Door afval en vervuiling te beperken houd je Sims in het algemeen gezonder, maar er zijn wel ziekenhuizen nodig om zieke en gewonde Sims te behandelen. Ziekenhuizen zijn alleen doeltreffend als het budget het toelaat.

Vraag: Waarom is de gezondheid van mijn Sims zo belangrijk?

Karin: Als Sims gezond zijn, leiden ze een langer en gelukkiger leven. Vergeet niet dat ze zo langer een bijdrage aan de samenleving kunnen leveren.

Vraag: Hoeveel ziekenhuizen heb ik nodig?

Karin: Het aantal ziekenhuizen wordt bepaald door de grootte van de bevolking. Elk ziekenhuis kan maar een bepaald aantal patiënten herbergen. Maar door veel ziekenhuizen neer te zetten ben je er nog niet. Elk ziekenhuis heeft ook een toereikend budget nodig om het peil van de volksgezondheid te verhogen. Met de functie Onderzoek kun je de doeltreffendheid van je ziekenhuizen bekijken. Goede cijfers staan voor een goede volksgezondheid en een hogere levensverwachting. Slechte cijfers duiden erop dat er meer ziekenhuizen moeten komen of dat het budget omhoog moet.

Vraag: Waarom moet ik me druk maken om onderwijs?

Karin: Goed onderwijs voor één enkele Sim kan heel SimLand ten goede komen. Er is soms maar één Sim voor nodig om een nieuwe hightech industrie op te zetten die over heel de wereld opzien baart! Daar komt bij dat, als je alleen maar Sims opleidt voor de steenkoolindustrie, je stad nooit meer zal worden dan één grote stinkfabriek, wat niet bepaald bevorderlijk is voor de volksgezondheid. Een stad met een hoger opleidingsniveau trekt ook Sims uit andere steden aan.

Vraag: Hoe kom ik erachter of ik genoeg scholen heb neergezet?

Karin: Het aantal scholen is afhankelijk van het aantal schoolgaande kinderen in je stad. Elke school kan slechts een bepaald aantal leerlingen herbergen. Door veel scholen neer te zetten ben je er nog niet. Elke school heeft een toereikend budget nodig om het opleidingsniveau omhoog te krijgen. Met behulp van de functie Onderzoek kun je zien hoe doeltreffend je scholen zijn. Goede cijfers geven aan dat je Sims veel kennis vergaren. Slechte cijfers kunnen erop duiden dat er meer scholen moeten komen of dat het budget omhoog moet.

Vraag: Wat wordt bedoeld met welzijn?

Karin: Welzijn geeft aan hoe de sfeer in een stad is. Als iedereen in de stad blij is er te wonen, zal het welzijnsniveau hoog zijn en dat voel je gewoon als je door de stad loopt. Als iedereen zich ellendig voelt, straalt alles en iedereen in de stad iets ellendigs uit.

Vraag: Hoe kan ik het welzijn verhogen?

Karin: Het enige wat je hoeft te doen is het geluk van je Sims verhogen. Dat kan op vele manieren, variërend van het bouwen van een stadion tot het uitvaardigen van een verordening om de vervuiling aan te pakken. Hoe gezonder een gebied is en hoe meer mogelijkheden tot ontspanning er zijn, des te gelukkiger iedereen is.

DIENST NUTSBEDRIJVEN

ONTMOET JE ADVISEUR NUTSBEDRIJVEN



Wil Pijper, Adviseur Nutsbedrijven Wil Pijper werd door zijn klasgenoten op de middelbare school gekozen tot "De man die iedereen snel vergeet". Hij behaalde het praktijkdiploma Pijp en Draad (Summa Cum Mediocre) voordat hij als specie- en voeginspecteur in dienst kwam bij de afdeling Stedelijk Baksteenwerken van de Dienst Nutsbedrijven. Door zijn vermogen om complexe systemen te begrijpen en zijn vaardigheid om het nemen van belangrijke beslissingen uit de weg te gaan, is hij geleidelijk de ambtelijke ladder opgeklimmen. Als Adviseur Nutsbedrijven voert hij zijn functie met onvermoeibare loyaliteit uit. Zijn informatie is gebaseerd op jarenlange praktijkervaring.

De Dienst Nutsbedrijven is slechts verantwoordelijk voor de elektriciteits- en watervoorziening in de stad. Het enige waar je je druk om hoeft te maken is het aanleggen van een infrastructuur zodat alle stadsgebieden op het netwerk zijn aangesloten. Er zijn twee netwerken, één voor elektriciteit en één voor water en die zijn beide van belang.

Een stad zonder elektriciteit zal nooit Sims aantrekken. Het is zelfs zo dat de Sims zullen vertrekken als een gebouw of stadsgebied te lang zonder elektriciteit komt te zitten. Sims zijn niet erg vergevingsgezind als ze zonder stroom komen te zitten. Wat de watervoorziening betreft, kunnen Sims er niet tegen als ze geen stromend water tot hun beschikking hebben, maar ze reageren in zo'n geval minder heftig dan wanneer ze geen elektriciteit krijgen.

Het valt soms niet mee om de nutsvoorzieningen in je stad op peil te houden, maar als je er niet uitkomt, kun je met je vragen altijd bij mij terecht.

BASISKENNIS DIENST NUTSBEDRIJVEN

Waar is elektriciteit nodig?

Alle stadsgebieden hebben elektriciteit nodig om te kunnen ontwikkelen. Energiecentrales produceren elektriciteit, maar de geproduceerde elektriciteit moet wel van de energiecentrale naar de gewenste plaatsen in de stad worden gebracht. Je ziet in één oogopslag of een gebouw elektriciteit nodig heeft, aangezien gebouwen zonder elektriciteit worden aangegeven met een .

Hoe wordt de elektriciteit geleverd?

Energiecentrales leveren elektriciteit en via hoogspanningskabels wordt deze elektriciteit naar de onontwikkelde gebieden geleid. Je kunt de aanleg van kabels echter vermijden dankzij het uitstekende werk van de ingenieurs van de stad. Stadsgebieden en gebouwen worden compleet met aangelegde bekabeling opgeleverd en onderhouden door de overal aanwezige ingenieurs. Een gebouw of stadsgebied dat binnen een afstand van twee blokken van een reeds van elektriciteit voorzien gebouw of stadsgebied wordt geplaatst, krijgt automatisch elektriciteit. Wegverbindingen zijn niet nodig. Zolang de elektriciteit naar een toegewezen blok of gebouw stroomt, gaat het allemaal vanzelf. Door op doordachte wijze gebieden toe te wijzen is het mogelijk een gesloten netwerk te creëren zodat je een hele stad van energie kunt voorzien zonder ook maar één elektriciteitskabel aan te leggen! Je hoeft alleen maar elektriciteitskabels aan te leggen als je elektriciteit over een afstand van meer dan twee blokken wilt verplaatsen.

Er zijn gevallen denkbaar waarin het aanleggen van elektriciteitskabels nodig is. Als je bijvoorbeeld een energiecentrale in een niet-toegewezen gebied neerzet, helemaal aan de rand van de stad, zijn er misschien niet genoeg toegewezen blokken om de elektriciteit te krijgen waar je die hebben wilt. In dat geval zijn er elektriciteitskabels nodig om de elektriciteit naar deze gebieden te laten stromen. Elektriciteitskabels stellen je in staat zwaarvervuilende, ongewenste energiecentrales ver van je overige stadsgebieden te plaatsen.

Elektriciteitskabels

Via hoogspanningskabels wordt elektriciteit door toegewezen of niet-toegewezen stadsgebieden verplaatst. Hoogspanningskabels kunnen lopen vanaf een energiecentrale of vanaf een punt voorzien van elektriciteit tot het blok waar de elektriciteit nodig is. De elektriciteit wordt via de kabels naar het eindpunt vervoerd. Ook langs de route van de kabel wordt de elektriciteit twee blokken verspreid.

Deze kabels kunnen door bijna elk type terrein worden aangelegd, ook grote wateroppervlakken. Maar als het terrein te bergachtig is, moet je een andere route zoeken.

Energiecentrales

SimCity 3000 biedt negen typen energiecentrales, maar die zijn niet alle negen op elk moment beschikbaar. (Sommige moeten eerst nog worden uitgevonden!)

Elke energiecentrale brengt andere kosten met zich mee, levert een andere hoeveelheid energie en produceert een bepaalde hoeveelheid vervuiling. Je moet zelf uitmaken welk type het best bij je stad past. Als je je het kunt veroorloven, is het de moeite waard extra geld uit te trekken voor het verminderen van de vervuiling, maar er zullen tijden zijn dat dit niet haalbaar is en je Sims onder het roet komen te zitten.

Naarmate energiecentrales ouder worden, neemt hun vermogen geleidelijk af. Stadsgebieden die hun energie betrekken van een verouderde energiecentrale, komen wel eens zonder stroom te zitten doordat de capaciteit van de centrale afneemt. Houd je energiecentrales goed in de gaten door de huidige capaciteit ervan te vergelijken met de potentiële capaciteit.

Als er stelselmatig te veel van energiecentrales gevraagd wordt, gaan ze kapot. Als centrales een tijdje boven hun capaciteit draaien, kun je stroomuitval verwachten en als dit een paar maanden lang het geval is, zullen ze ontploffen.

Stroomuitval

Onder stroomuitval wordt verstaan dat een gebouw of gebied waar normaal voldoende elektriciteit voorhanden is, niet genoeg elektriciteit krijgt om te kunnen draaien. Stroomuitval is eenvoudig op te merken. Als een gebouw geen elektriciteit krijgt, geeft een aan dat er elektriciteit nodig is.

Stroomuitval doet zich meestal voor als een energiecentrale niet genoeg elektriciteit kan produceren om aan de vraag te voldoen. De gebouwen die het verst van de energiecentrale verwijderd zijn, komen dan zonder stroom te zitten.

Een breuk in het elektriciteitsnet kan ook tot stroomuitval leiden. Dit kan betekenen dat er een elektriciteitskabel beschadigd is, dat een route waarlangs elektriciteit werd verspreid, is onderbroken doordat een toewijzing van blokken ongedaan gemaakt is, of dat een van elektriciteit voorzien gebouw op een niet-toegewezen, is vernietigd.

De waterbehoefte begrijpen

Sims hebben water nodig. Stadsgebieden zonder water zullen nooit volledig tot ontwikkeling komen en zijn zeer brandgevaarlijk. Als de water toevoer naar een ontwikkeld stadsgebied te lang stokt, zullen de Sims vertrekken. Het is niet zo eenvoudig te zien of een blok van water is voorzien of niet. Een trage ontwikkeling of het uitblijven ervan kan een aanwijzing zijn, maar de enige trefzekere manier om erachter te komen is door het blok te onderzoeken of over te schakelen op het ondergrondse overzicht waardoor blokken met water opeens eenvoudig te herkennen zijn aan de blauwe kleur.

Soorten pompen

Hoewel er natuurlijke waterbronnen zoals meren en rivieren in je stad voorkomen, is het jouw verantwoordelijkheid om het water bij je Sims te krijgen. Water moet bij de bron worden weggepompt en via een netwerk van waterleidingen naar locaties worden gebracht waar het nodig is. Er zijn drie soorten waterbronnen in je stad en eveneens drie soorten pompen.

Alle drie de pompen verliezen rendement naarmate ze ouder worden. Houd de watertoevoer in de gaten door middel van het ondergrondse overzicht. Als stadsgebieden die eerst water hadden, opeens geen water meer blijken te hebben, moet je de nabijgelegen pompen onderzoeken. Misschien zijn ze aan vervanging toe.

Pompinstallaties

Gewone pompinstallaties pompen water uit meren en rivieren. Als je pompinstallaties op elektriciteit laat draaien, verwerken ze meer water dan andere pompen. Ze moeten heel dicht bij een zoetwaterbron worden geplaatst, anders werken ze niet. Houd de watervervuiling in de gaten, sterk vervuild water haalt het rendement van de pompinstallaties omlaag.

Watertorens

Watertorens pompen water uit verborgen ondergrondse bronnen. Deze bronnen komen overal voor, dus kunnen watertorens overal worden neergezet. Het probleem van watertorens is dat ze niet zoveel water verwerken. Door watervervuiling worden ze nog trager.

Ontziltingsinstallaties

Ontziltingsinstallaties pompen water uit de zee en zetten zout water om in zoet water. Dit werkt verbazingwekkend goed, maar er zijn een paar nadelen aan verbonden. Dergelijke pompen moeten aan de kust worden gebouwd om enig nut te hebben, ze hebben een lager rendement dan pompinstallaties en ze verliezen rendement als het water vervuild is. De Raad ter Voorkoming van Anachronismen verbiedt de bouw van ontziltingsinstallaties voor ze zijn uitgevonden.

Waterleiding

De waterleiding bestaat uit grote pijpen waarmee zoet water van de pompen naar gebouwen die water nodig hebben, worden gepompt. (Niet doorvertellen aan de Sims, maar het rioolwater wordt vanuit de gebouwen via dezelfde leidingen teruggevoerd naar de waterbronnen.)

Het water stroomt door de waterleidingen (ook wel pijpen genoemd) waarmee alle gebieden binnen een afstand van zeven blokken vanaf een leiding van water worden voorzien. In tegenstelling tot de stroomvoorziening fungeren blokken met water niet als relaisstations. Een blok krijgt uitsluitend water als het zich binnen een afstand van zeven blokken vanaf een leiding bevindt en niet zeven blokken van een gebied met water.

Om de Sims van water te voorzien, moet je niet alleen een waterleiding van een pompinstallatie naar de stad aanleggen, maar ook een netwerk van pijpen onder de stad. Voor een volledig bereik mogen waterleidingen niet meer dan twaalf blokken uit elkaar liggen.

Als je op de Stadsbalk WATERLEIDING selecteert, verandert het Stadsvenster automatisch in een ondergronds overzicht. De kleuren in dit ondergrondse overzicht geven de bovenliggende terreinstructuren aan. Open terrein wordt aangegeven door middel van verschillende tinten bruin, waarbij donkerbruin wijst op gebieden die niet mogen worden bebouwd. Wegen worden aangegeven door middel van grijs, toegewezen stadsgebieden zijn donkeroranje en ontwikkelde gebieden zijn fel oranje. Als je waterleidingen gaat aanleggen, kleurt het gebied dat van water wordt voorzien, blauw. Als de pijpen geen water krijgen, blijft de grond eronder oranje. Je kunt ook de ondergrondse componenten van watervoorzieningen bekijken zodat je eenvoudig verbindingen kunt maken.

Problemen met de watertoevoer

Een pompinstallatie kan maar een beperkte hoeveelheid water per maand verwerken. Water afkomstig van een pomp die met de waterleiding is verbonden, stroomt naar de stad en door een netwerk van pijpen tot de watervoorraad is uitgeput. Misschien heb je blokken die van waterleidingen zijn voorzien, maar als je pompen niet genoeg water verpompen om alle pijpen te vullen, zullen sommige gebieden niet genoeg water krijgen. Om de toevoer te verhogen moet je meer pompen bouwen en op het netwerk aansluiten.

Vervuild water reinigen

Vervuiling kan een hoop roet in het eten gooien. Pompen verliezen rendement als ze vervuild water verwerken. Je kunt meer pompen toevoegen om de toevoer op korte termijn te verhogen, maar vergeet niet korte metten te maken met de vervuiling.

Waterzuiveringsinstallaties

Een manier om het water schoon te krijgen is het aanleggen van waterzuiveringsinstallaties, die via pijpen op de waterleiding moeten worden aangesloten om hun werk te kunnen doen. Ook deze installaties verliezen rendement naarmate ze ouder worden. Onderzoek ze regelmatig.

Verordeningen

Als er erg veel watervervuiling in je stad voorkomt of als je ernstige vervuiling wilt voorkomen, kun je overwegen verordeningen uit te vaardigen om de vervuiling te bestrijden. Dat kost geld, maar het is wel een oplossing.

Contracten met buurgemeenten (Buurcontracten)

Burgemeesters van buurgemeenten zullen je van tijd tot tijd wellicht aanbieden om elektriciteit of water aan je te verkopen of van je te kopen.

Zulke contracten zijn uitsluitend beschikbaar als er verbindingen met een buurgemeente zijn aangelegd. Om elektriciteit te kunnen kopen of verkopen moet je een verbinding van elektriciteitskabels naar de buurgemeente aanleggen. Voor het kopen of verkopen van water dien je een waterleiding naar de buurgemeente aan te leggen. Om de verbinding te maken, moet je elektriciteitskabels of waterleidingen naar de stadsgrens aanleggen. Je ingenieurs zullen je helpen de verbinding tot stand te brengen. Als je een dergelijk contract hebt afgesloten, kun je de stand van zaken bekijken door in het menu AANPASSEN & BEKIJKEN het venster Buurgemeenten te openen.

Je kunt elektriciteitskabels en waterleidingen naar al je buurgemeenten aanleggen. Je kunt geen elektriciteitskabels of waterleidingen door het water aanleggen, dus als je stad een eiland is, kun je geen verbindingen aanleggen of contracten met buurgemeenten afsluiten.

Elektriciteit en water kopen

Als je je stad niet vol wilt bouwen met afzichtelijke en dure voorzieningen, kun je elektriciteit van een buurgemeente kopen. Je dient hiervoor te beschikken over de juiste verbindingen. De buurgemeente waarmee je een contract hebt afgesloten kijkt elke maand *bij het verbindingspunt* hoeveel elektriciteit of water je stad nodig heeft en zal een eventueel tekort aanvullen.

Het verbindingspunt is van cruciaal belang. Een stadsgebied dat je van gekochte elektriciteit of water wilt voorzien, moet vanaf het verbindingspunt kunnen worden bediend. Als er geen leidingen zijn aangelegd tussen het verbindingspunt en het gebied waar de nutsvoorziening nodig is, zal de buurgemeente het tekort niet erkennen en niet voldoende elektriciteit of water verkopen om het tekort aan te vullen.

Elke maand wordt er een bedrag uit de gemeentekas onttrokken voor de hoeveelheid elektriciteit of water die je nodig had. Ook als er niets hoefde te worden geleverd, ben je een minimumbedrag verschuldigd. Bovendien moet je er rekening mee houden dat je een flinke boete moet betalen zodra je het contract verbreekt.

Elektriciteit en water verkopen

Als je te veel elektriciteit of water produceert en je hebt de vereiste verbindingen tot je beschikking, dan kun je door een buurgemeente worden benaderd om elektriciteit of water te verkopen. Je moet de buurgemeente elke maand de overeengekomen hoeveelheid leveren waarvoor je elke maand een bepaald bedrag ontvangt.

Het verbindingspunt is van cruciaal belang. Als je een overschot aan elektriciteit of water hebt in gebieden die niet zijn aangesloten op het verbindingspunt, kun je geen contract afsluiten. Zorg er dus voor dat er een aansluiting is (leidingen, stadsgebieden of kabels) tussen de bron en het verbindingspunt.

Als de omstandigheden veranderen en je niet meer in staat bent de beloofde elektriciteit te leveren, wordt het contract verbroken en moet je een flinke boete betalen.

Kaarten, Grafieken en vragen Dienst Nutsbedrijven

Aan de hand van bepaalde kaarten en grafieken kun je zien hoe het met je nutsbedrijven gesteld is. De belangrijkste zijn:

- Elektriciteitsnet
- Watertoevoer
- Vervuiling

Om deze kaarten te bekijken klik je op de knop AANPASSEN & BEKIJKEN op de Stadsbalk. Selecteer vervolgens DATA BEKIJKEN om een overzicht van beschikbare kaarten, tabellen en grafieken te bekijken.

De functie Onderzoek is ook een bruikbare informatiebron. Klik op de knop AANPASSEN & BEKIJKEN en kies ONDERZOEK. Klik vervolgens op je energiecentrales en pompinstallaties om de capaciteit ervan te bekijken.

Vragen en antwoorden ADVISEUR NUTSBEDRIJVEN

Vraag: Hoe weet ik of mijn Sims genoeg elektriciteit hebben?

Wil: Als ze niet genoeg elektriciteit krijgen, hoor je het gauw genoeg. Let vooral op gebouwen met een , want dat wijst erop dat ze niet genoeg elektriciteit krijgen.

Vraag: Mijn Sims klagen over stroomuitval. Hoe los ik dit op?

Wil: Als de stroom uitvalt, moet je eerst achter de oorzaak van het probleem zien te komen. Ten eerste moet je de energiecentrales onderzoeken om te kijken hoe ver ze onder hun maximale capaciteit draaien. Misschien moet je meer energiecentrales bouwen. Als de centrales in orde zijn, moet je de blokken tussen de energiecentrale en de plaats van de stroomuitval onderzoeken op breuken. Herstel de elektriciteitstoevoer vervolgens met behulp van toewijzingen of elektriciteitskabels.

Vraag: Hoe komt het dat mijn Sims geen water krijgen?

Wil: Als je een netwerk van waterleidingen hebt aangelegd om het water van je pompinstallaties naar de stadsgebieden te krijgen, is de kans groot dat de pompen niet genoeg kunnen verwerken om aan de vraag te voldoen. Om te beginnen zou ik de pompen onderzoeken om erachter te komen of ze op volle kracht draaien. Als ze dat het geval is, moet je meer pompen neerzetten. Als de pompen niet op hun maximale vermogen draaien, loopt het rendement misschien terug als gevolg van vervuiling of moet je de pompen misschien dichterbij een waterbron plaatsen.

Vraag: Kan ik water en elektriciteit van een buurgemeente kopen?

Wil: Natuurlijk. En verkopen ook. Om water en elektriciteit te kunnen kopen of verkopen moet je een verbinding naar de buurgemeente aanleggen. Als je een waterleiding of elektriciteitskabels naar de stadsgrens aanlegt, zullen je ingenieurs je helpen de verbinding te maken. Buurgemeenten willen altijd graag contracten met je afsluiten. Zorg er wel voor dat je de kleine lettertjes leest, voor je het contract tekent.

Vraag: Ik heb het idee dat Sims niet in de buurt van elektriciteitskabels willen wonen?

Wil: Dat heb je goed gezien. Je hebt het over hoogspanningskabels. Die zijn groot en lelijk en nemen bovendien veel ruimte in beslag. En inderdaad, de grondprijs gaat erdoor omlaag. Probeer hoogspanningskabels uit de buurt van woonwijken en handelsgebieden te houden.

CREDITS

Ontwikkelingsmanagement: Christine McGavran

Architect en senior ontwikkelingsmanager: Greg Kearney

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

Artdirector: Ocean Quigley

Artdirector interface: Christian Stratton

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

Additionele vormgeving: Alpha Omega, Flying Rhino, Michael Sechman & Associates, REM Infografica

Muziek- en geluidsprogrammering: Paul Wilkinson

Muziek- en geluidsregisseur: Jerry Martin

Geluidsontwerp: Kent Jolly, Robi Kauker

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

Muzikanten: 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

Creatief directeur: Jim Gasperini

Uitvoerend producent: Lucy Bradshaw

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

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

Projectmanagement: Melissa Bachman-Wood

In-game teksten: Tom Bentley, Rusel DeMaria, Jim Gasperini, Laura O'Shea, Scott Shicoff, Bob Sombrio, Chris Trottier

QA-management: Marc Meyer, Keith Meyer

QA-managementassistentie: Shannon Gray, Myka Macaraeg,

Kwaliteitsbeheer (QA): 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

Algemeen directeur: Luc Barthelet

Verantwoordelijk producent: Rob Martyn

EA Europe

Marketing manager: David Dyett

Europese localisatiemanager: Sonia 'Sam' Yazmadjian

DTP-manager: Anita K. Legg

Documentatiebewerking: Oli Ladenburg & James Lenoël

Vertalingscoördinatie: Carol Aggett, Petrina Wallace, Clare Parkes

Vertaling: Gryphon Game Translations

Lokalisatietests: Ralph Jung

Studiowerk: Steve Fitton & Dan Holman

Kwaliteitsbeheer: James Deverill & Si Romans

Kwaliteitsbeheer documentatie: Ralph Jung

Met speciale dank aan: 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, Iedereen bij 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

TECHNISCHE HULP

Raadpleeg de bijgevoegde referentiekaart voor meer informatie over technische hulp.

MEDEDELING

ELECTRONIC ARTS BEHOUDT HET RECHT VOOR, VERBETERINGEN AAN HET PRODUCT DAT IN DE HANDLEIDING BESCHREVEN WORDT AAN TE BRENGEN, ZONDER DAAR VOORAF KENNIS VAN TE GEVEN.

ER BERUST COPYRIGHT OP DEZE HANDLEIDING EN ALLE SOFTWARE BESCHREVEN IN DEZE HANDLEIDING. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN. DEZE HANDLEIDING EN DE SOFTWARE DAARIN BESPROKEN MOGEN NIET WORDEN GEKOPIEERD, GEREPRODUCEERD, VERHUURD, GEHUURD, VERLEEND OF UITGEZONDEN WORDEN OP WELKE MANIER DAN OOK, HETZIJ VERTAALD OF GESCHIKT GEMAAKT VOOR WELK ELEKTRONISCH MEDIUM OF MECHANISCH LEESBARE VORM DAN OOK, ZONDER DE EXPLICIETE SCHRIFTELIJKE TOESTEMMING VAN ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XP, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS GEEFT HIERBIJ GEEN GARANTIES, VOORWAARDEN OF VERGOEDINGEN, RECHTSTREEKS OF IMPLICIET, MET BETREKKING TOT DEZE HANDLEIDING, DE KWALITEIT ERVAN, DE HANDELBAARHEID OF GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. DEZE HANDLEIDING WORDT GELEVERD ALS BIJ AANSCHAF. ELECTRONIC ARTS KENT BEPAALDE BEPERKTE GARANTIES MET BETREKKING TOT DE SOFTWARE EN DE MEDIA WAAROP DEZE IS OPGESLAGEN. IN GEEN GEVAL KAN ELECTRONIC ARTS VERANTWOORDELIJK WORDEN GESTELD VOOR ENIGE DIRECTE OF INDIRECTE SCHADE OF SCHADE VOORTVLOEIEND UIT HET GEBRUIK.

DEZE TERMEN EN VOORWAARDEN BEÏNVLOEDEN DE GRONDWETTELIJKE RECHTEN VAN DE CONSUMENT NIET, ZOLANG DE KOPER EEN CONSUMENT IS DIE DE GOEDEREN VERWERFT ZONDER VERDERE HANDELSDOELEINDEN

Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct, dat het opslagmedium waar de software op vastgelegd is, vrij van defecten in materiaal of werking is, tot 90 dagen na aanschafdatum. Indien het door u gekochte product enig gebrek vertoont, kunt u dit binnen de garantietijd van negentig (90) dagen bij de verkoper tegen een deugdelijk exemplaar omruilen.

Deze garantie is beperkt tot het geval van gebreken die voorafgaand aan de levering zijn ontstaan. Deze garantie is niet geldig en niet toepasbaar in het geval dat het defect het gevolg is van misbruik, onverantwoord gebruik, onjuiste behandeling, verwaarlozing of slijtage.

Deze garantie is een extra garantie en beïnvloedt de grondwettelijke rechten op geen enkele wijze.

Vervanging na afloop van de garantieperiode

Electronic Arts vervangt, zolang de voorraad strekt, media die door het gebruik ervan zijn beschadigd. Stuur de originele media, samen met een Eurocheque of postwissel t.w.v. f 25,- voor één cd-rom of f 35,- voor een set cd-roms t.n.v. Electronic Arts BV, naar het onderstaande adres.

Vergeet niet de foutoorzaak, je naam en je adres volledig te vermelden, en zo mogelijk een telefoonnummer waarop je overdag te bereiken bent. Stuur je post naar:

Electronic Arts BV, Customer Support, Postbus 156, 6400 AD Heerlen, Nederland.

Je kunt ons ook bereiken via E-MAIL: nl-support@ea.com.

Mocht je vragen hebben betreffende dit product, dan kan de klantenservice van Electronic Arts je van dienst zijn. Deze is gratis te bereiken van maandag t/m vrijdag, van 9.30 u tot 13.00 u en van 14.00 u tot 17.30 u, op telefoonnummer 00800 940 555 55.

SimCity 3000, Maxis, Electronic Arts en het logo van Electronic Arts zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden.

Alle overige handelsmerken zijn eigendom van hun respectievelijke eigenaren.