

4 SIMCITY™



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE SLUTANVÄNDARAVTAL FÖR EA DOWNLOAD MANAGER

Detta slutanvändaravtal ("Licensen") är ett avtal mellan dig och Electronic Arts Inc. ("EA"). Licensen reglerar ditt användande av det här programmet och all relaterad dokumentation, samt uppdateringar och uppgraderingar som ersätter eller kompletterar programmet och som inte distribueras med en separat licens (sammantaget "programvaran").

Genom att installera eller använda PROGRAMVARAN samtycker du till att vara bunden till denna LICENS. Om du inte godkänner samtliga villkor i denna LICENS får du inte installera eller använda PROGRAMVARAN. OM DU INSTALLERAR programvaran innebär det att du accepterar samtliga VILLKOR och förbehåll i denna LICENS.

1. Licensiering och användningsvillkor.

- A. **Licens.** EA ger dig en personlig, icke-exklusiv licens att installera och använda programvaran, för ditt eget personliga och icke-kommersiella bruk endast i enlighet med vad som anges i denna licens samt medföljande dokumentation. Kommersiellt användande är förbjudet. Du är uttryckligen förbjuden att vidarelicensiera, hyra ut, leasa ut eller på annat sätt distribuera programvaran eller rätten att använda programvaran. Licensen börjar gälla det datum då du börjar installera eller på annat sätt använda programvaran, och upphör det datum då du gör dig av med programvaran eller då EA avslutar licensen.
- B. **Kopior.** Du kan ladda hem det antal kopior som angetts för programmets digitala rättigheter från en auktoriserad källa. Antalet kopior som du kan ladda ned under en sammanhängande period kan vara begränsad. Du får bara använda en kopia av programvaran vid ett givet tillfälle. Du får inte göra en kopia av programvaran tillgänglig på ett nätverk där den kan användas av flera användare samtidigt. Du får inte göra en kopia av programvaran tillgänglig på ett nätverk där den kan laddas ned av flera användare. För mer information om digitala rättigheter som gäller detta program, se villkoren som medföljer programvaran. Din licens upphör att gälla omedelbart om du försöker kringgå de digitala rättigheterna eller andra villkor som gäller för programvaran eller program som medföljer programvaran.
- C. **Giltighetsverifiering av licens.** Programvaran måste giltighetsverifiera licensen för vissa produkter som distribueras av EA. Du tillstår och godkänner att programvaran automatiskt får verifiera licensrättigheter för vissa eller alla EA-produkter utan separat godkännande av dig. Detta betyder att du för att kunna använda programvaran och vissa EA-produkter måste låta programvaran vara installerad på din dator och bibehålla en anslutning till internet. Du tillstår och godkänner att programvaran får använda information om din dator, hårdvara, media, mjukvara och ditt användande av programvaran för att verifiera dina licensrättigheter och för att uppdatera programvaran. Vi kan använda denna information för att förbättra våra produkter och tjänster, men inte på ett sätt som identifierar dig personligen. Du godkänner också att programvaran automatiskt får ladda ned och installera uppdateringar som EA anser vara nödvändiga. Du godkänner att de eventuella skyldigheter som EA har haft angående tidigare versioner kan upphöra då uppdateringen blir tillgänglig.

- D. Rättighetsbegränsning och restriktioner.** Programvaran är licensierad och inte såld till dig och får endast användas under villkoren för denna licens. Förutom vad som uttryckligen anges i detta dokument, förbehåller sig EA titel, intresse och alla rättigheter till programvaran (inklusive karaktärer, berättelse, bilder, fotografier, animationer, video, musik och text), samt all upphovsrätt, alla associerade varumärken och övriga immaterialrättsliga rättigheter. Licensen är begränsad till EA:s immaterialrättsliga egendom och företagets licenstagare i programvaran och begriper inte några andra rättigheter till patent eller immaterialrättslig egendom. Förutom utsträckning enligt gällande lagar får du inte dekompilera, disassemblera, eller "reverse engineer" programvaran på något som helst sätt, förändra, modifiera, förbättra eller skapa ett avlett verk till programvaran. Du får inte ta bort, ändra eller dölja produktkännetecken, copyright eller andra meddelanden om immaterialrättslig egendom från programvaran eller mjukvara levererad via programvaran.
- 2. Samtycke till användande av data.** Du samtycker till att EA kan samla in, använda, lagra och överföra teknisk och relaterad information som identifierar din dator (inklusive din Internet Protocol-adress), ditt operativsystem samt program- och maskinvara som du använder, som kan samlas in vid flera tillfällen för att möjliggöra programvaruuppdateringar, dynamiskt tillhandahållit innehåll, produktsupport och andra tjänster till dig, onlinespelande inkluderat. EA och dess samarbetspartners kan också använda den här sammanslagna informationen för andra syften, men då i ett format som inte kan användas för att identifiera dig personligen, för att förbättra våra produkter och tjänster och denna data kan delas med tredje part. OM DU INTE VILL ATT EA SAMLAR IN, ANVÄNDER, LAGRAR, SÄNDER ELLER VISAR DATAN BESKRIVEN I DET HÄR AVSNITTET SKA DU INTE INSTALLERA ELLER ANVÄNDA PROGRAMVARAN.
- 3. Samtycke till offentlig publicering av data.** När du använder programvara online kan EA och samarbetspartners samla in, använda, lagra, överföra och publicera statistisk spelrelaterad information (till exempel poäng, rankningar och prestationer) eller identifiera innehåll som skapats och delas av dig med andra spelare. Data som kan identifiera dig personligen samlas in, används, lagras och överförs i enlighet med EA:s integritetspolicy som finns på <http://privacy.ea.com>.
- 4. Uppsägning.** Denna licens gäller tills den avslutas. De rättigheter som tillkommer dig enligt denna licens upphör omedelbart och automatiskt utan meddelande från EA om (i) du inte uppfyller något av licensens villkor och förbehåll; eller om (ii) EA avslutar sin support för programvaran. Vid licensens upphörande måste du genast sluta använda programvaran och förstöra alla kopior av programvaran som du förfogar över. Om EA säger upp licensen påverkar det inte EA:s övriga rättigheter eller möjligheter till kompensation. Avsnitten 2-10 i detta avtal gäller även efter detta avtals upphörande oavsett anledning.

5. **Ansvarsfriskrivning.** I DEN UTSTRÄCKNING SOM MEDGES AV TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING, LEVERERAS PRODUKTEN TILL DIG "I BEFINTLIGT SKICK", MED ALLA FEL, UTAN GARANTI AV NÅGOT SLAG, OCH DU ANSVARAR SJÄLV FÖR ANVÄNDANDET AV PRODUKTEN. ALLT ANSVAR FÖR TILLRÄCKLIG KVALITET ELLER PRESTANDA VILAR HOS DIG. EA OCH EA:S LICENSGIVARE (SAMMANTAGET EA VAD GÄLLER DETTA AVSNITT OCH AVSNITT 6) GÖR INGA, OCH FRISKRIVER SIG HÄRMEDE FRÅN ANSVAR FÖR, GARANTI AV VILKET SLAG DET VARA MÅ, UNDERFÖRSTÅDDA, UTTRYCKLIGA ELLER LAGSTADGADE, INKLUSIVE UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER OM SÄLJBARHET, TILLRÄCKLIG KVALITET, LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST SYFTE, RÄTTIGHETSINTRÄNG ELLER GARANTIER SOM ÄR RELATERADE TILL HANDEL, ANVÄNDNING ELLER VERKSAMHETSPRAXIS. EA KAN INTE GARANTERA ATT DU KOMMER ATT TYCKA OM PROGRAMMET, ATT PROGRAMMET UPPFYLLER DINA FÖRVÄNTNINGAR, ATT ANVÄNDANDET AV PROGRAMMET INTE KOMMER ATT STÖRAS ELLER VARA FELFRITT, ELLER ATT PROGRAMVAREN ÄR KOMPATIBEL MED PROGRAMVARA FRÅN TREDJE PART ELLER ATT FEL I PROGRAMMET KOMMER ATT RÄTTAS TILL. INGA MUNTliga ELLER SKRIFTLIGA REKOMMENDATIONER FRÅN EA ELLER AUKTORISERAD PERSONAL SKA TOLKAS SOM EN GARANTIUTFÅSTELSE. I VISSA LÄNDER GÅR DET INTE ATT BEGRÄNSA ELLER UNDANTA UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER PÅ DETTA SÄTT, OCH I VISSA LÄNDER HAR KONSUMENTLAGSTIFTNING FÖRETRÄDE FRAMFÖR DENNA TYP AV FRISKRIVNINGAR, OCH DÄRFÖR ÄR DET INTE SÄKERT ATT OVANSTÅENDE UNDANTAG OCH BEGRÄNSNINGAR GÄLLER DIG.
6. **Begränsat ansvar.** I DEN UTSTRÄCKNING SOM MEDGES AV TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING KOMMER EA INTE ATT KUNNA HÅLLAS ANSVARIGT FÖR NÅGON FORM AV PERSONSKADA, SKADA PÅ EGENDOM, UTEBLIVNA INTÄKTER, EXTRAKOSTNADER FÖR ERSÄTTNINGSPRODUKTER ELLER ERSÄTTNINGSTJÄNSTER, ELLER NÅGON FORM AV INDIREKTA, OAVSIKTLIGA, SÄRSKILDA ELLER ALLMÄNNA SKADOR SOM HÄRRÖR FRÅN ELLER ÄR RELATERADE TILL DENNA PRODUKT, UTAN HÄNSYN TILL ANSVARFÖRHÅLLANDEN I KONTRAKT ELLER SKADESTÅNDSRÄTT (INKLUSIVE UNDERLÅTENHET ELLER LIKANDE), ÄVEN OM EA HAR UNDERRÄTTATS OM MÖJLIGHETEN AV EN SÅDAN SKADA. I VISSA LÄNDER TILLÅTS INTE ANSVARSBEGRÄNSNING FÖR DÖDSFALL, PERSONSKADA, BEDRÄGLIGT FÖRFARANDE, ELLER VISSA AVSIKTLIGA HANDLINGAR ELLER FÖRSUMMELSER, ELLER BROTT MOT SPECIFIKA LAGRUM, ELLER BEGRÄNSNING AV INDIREKTA ELLER OAVSIKTLIGA SKADOR, VILKET KAN INNEBÄRA ATT DELAR ELLER ALLT I OVANSTÅENDE BEGRÄNSNING INTE GÄLLER DIG. EA:s sammanlagda skadeståndsansvar gentemot dig kommer under alla förhållanden (i den utsträckning som medges av tillämplig lagstiftning) inte att överstiga det belopp du betalat för programvaran.
7. **Ansvarsbegränsningen är ett bärande villkor i denna licens.** Du samtycker till att de förbehåll i licensen som begränsar EA:s ansvar är bärande i denna licens. Föregående begränsning av ansvar skall gälla även om ovanstående kompensation i denna licens inte har uppfyllt sitt huvudsakliga syfte.
8. **Separation och kvarstående.** Om något villkor av denna licens finns vara delvis olaglig eller delvis omöjlig att verkställa i enlighet med tillämplig lagstiftning, kommer återstoden av villkoret kompletteras i enlighet med den ursprungliga formuleringens syfte och samtliga övriga villkor i denna licens fortsätter att äga maximal verkan.

9. **USA.** Begränsade rättigheter för amerikanska myndigheter. Om du är en slutanvändare inom en myndighet i USA gäller detta villkor dig. Den programvara som levereras tillsammans med denna licens har utvecklats på privat bekostnad, enligt vad som definieras i FAR avsnitt 2.101, DFARS avsnitt 252.227-7014(a)(1) samt DFARS avsnitt 252.227-7015 (eller motsvarande samt efterföljande myndighetsföreskrift) är programmet och den medföljande dokumentationen "kommersiellt material", "kommersiell datorprogramvara" och/eller "dokumentation för kommersiell datorprogramvara". I enlighet med DFARS avsnitt 227.7202 och FAR avsnitt 12.212, och i den utsträckning som krävs av amerikansk federal lagstiftning, skall de minimala begränsade rättigheter, som definieras i FAR avsnitt 52.227-19 (eller motsvarande samt efterföljande myndighetsföreskrift), allt användande, ändringar, reproduktion, distribution, framförande, förevisning eller återutgivande av, eller för, amerikanska federala myndigheter regleras endast av denna licens och är förbjuden förutom i den utsträckning som uttryckligen medges i denna licens.
10. **Påbudan om friskrivning.** Du medger att ett brott mot denna licens påverkar EA:s rättigheter till programmet och att detta orsakar EA irreparabla skador som inte kan ersättas endast med skadeståndsbelopp, och att EA äger rätt till ersättning utöver vad som medges enligt tillämplig lagstiftning.
11. **Lagrum.** Denna licens lyder under och tolkas i enlighet med (utan hänsyn till konflikter eller val av juridisk princip) under Kaliforniens delstatslagar vad gäller ingångna avtal som utförs helt och hållet i Kalifornien mellan i Kalifornien boende personer. Om annat inte uttryckligen medges skriftligt av EA för en viss tvist eller om det motsäger en lokal lag, skall den exklusiva jurisdiktionen för tvister i relation till denna licens vara delstatsdomstolar och federala domstolar i Kalifornien inom vars jurisdiktion EA:s huvudsakliga verksamhet ligger. Båda parter accepterar dessa domstolars auktoritet och är överens om att stämningsansökningar kommer att genomföras i enlighet med Kalifornisk eller federal lagstiftning. Parterna accepterar att FN-konventionen om kontrakt vid internationell handel (Wien, 1980) inte är tillämplig på denna licens eller kan åberopas vid tvister som härrör från denna licens.
12. **Export.** Du samtycker till att följa USA:s exportlagstiftning samt övriga tillämpliga exportregler, och kommer inte att överföra programmet till ett land eller en person från ett land som inte är tillåtet enligt dessa regler utan att först få ett godkännande om detta från berörda myndigheter. Du intygar härmed att du inte är en person som EA inte har rätt att handla med enligt tillämplig lagstiftning.
13. **Angående tredje part.** Adobe® Flash® Player. Upphovsrättsskyddad © 1996-2006 av Adobe Systems Incorporated. Med ensamrätt. Skyddad av amerikanskt patent 6 879 327; patent är under bearbetning i USA och andra länder. Adobe och Flash är antingen varumärken eller registrerade varumärken i USA och/eller andra länder.
14. **Fullständighet.** Denna licens utgör det fullständiga avtalet mellan dig och EA med avseende på programvaran, och ersätter alla tidigare eller gällande relevanta överenskommelser. Inga tillägg eller ändringar av denna licens är bindande om tillägget eller ändringen inte godkänts skriftligen av EA. Bristande utövande, eller senfärdigt utövande, av någon av parternas rättigheter eller förbehåll som definieras i denna licens skall inte påverka avtalets giltighet, och utövande av någon viss rättighet skall inte påverka möjligheten att utöva andra rättigheter i licensavtalet. Om det uppstår en konflikt mellan denna licens och relevanta köpavtal, ska villkoren i denna licens äga företräde.

Epilepsivarning

Läs igenom det här stycket innan du börjar spela eller låter dina barn göra det.

Vissa personer kan råka ut för epilepsiliknande anfall eller sänkt medvetandenivå när de utsätts för vissa typer av blinkande ljus eller ljusmönster. Dessa personer kan drabbas av epilepsiliknande anfall när de ser på TV-bilder eller spelar vissa datorspel. Detta kan inträffa även om personen ifråga inte lider av epilepsi, eller tidigare haft den typen av problem. Om du själv eller någon i din familj har drabbats av epilepsiliknande symtom (kramper eller medvetstlöshet) vid exponering för blinkande ljus bör du kontakta en läkare innan du börjar spela.

Vi rekommenderar att föräldrar bör hålla barn som spelar datorspel under uppsikt. Om du eller ditt barn upplever ett epilepsiliknande symtom (yrsel, synrubbingar, ögon- eller muskelryckningar, sänkt medvetandegrad, desorientering, ofrivilliga muskelrörelser eller muskelsammandragningar) när du spelar ett datorspel, bör du OMEDELBART sluta spela och uppsöka läkare.

Försiktighetsåtgärder vid användning

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

Innehåll

Epilepsivarning	5	Spela en stad	16
Försiktighetsåtgärder vid användning	5	Generell kontrollpanel	17
Installera spelet	7	Överblickskarta	17
Starta spelet	8	Datum	17
Inledning	9	Frågeverktyget	17
Komma igång: Tips för nya borgmästare ..	10	Kamerakontroller	20
Ny i stan?	10	Simuleringens hastighetskontroll	20
Vad bör du känna till från början?	10	Stadens namn	21
Var kan du lära dig mer?	11	Dölj verktygslist	21
Referensguide –		Spelläget	21
<i>SimCity 4: Deluxe Edition</i>	12	Verktyg för icke införlivade städer	21
Regioner	12	Gudsläget	21
Regionsgrunder	12	Verktyg för landskapsändring	22
Spara spelomgångar	13	Terrängeffekt	24
Regionskartans alternativpanel	13	Utgjämna kanter	24
Skapa ny region	13	Skapa katastrofer	25
Ladda region	13	Styr dag och natt	26
Ta bort region	14	Införliva en stad	27
Visa stadsnamn	14	Svårighetsgrad	27
Visa stadsgränser	14	Stadsverktyg efter införlivning	27
Satellitbild	14	Gudsläget	28
Transportkartan	14	Borgmästarläget	29
Koppla upp dig på SimCity.com	14	Min Sim-läget	64
Sluta	14	Du kör	65
Stadspanelen	15	Alternativ	75
Icke införlivad stadspanel	15	Kameraläget	76
Införlivad stadspanel	16	Fotoalbum	76
Regionsinfo	16	Grafikalternativ	76
		Ljudalternativ	78
		Spelalternativ	79
		Övriga alternativ för stadskartan	80
		Spara stad	80
		Gå till region	80
		Sluta	80
		Snabbtangenter	80
		Prestandatips	84
		Problem när du kör spelet	84
		Allmänna felsökningstips	84
		Kundtjänst	84
		Garanti	85

Installera spelet

Obs! Mer information om systemkrav finns på electronicarts.co.uk.

Installera spelet (från en skiva):

Sätt i skivan i CD-läsaren och följ instruktionerna på skärmen.

Om autostartmenyn inte visas automatiskt startar du installationsprogrammet manuellt i Windows® 7, Windows® XP, eller Windows Vista® genom att öppna **Start > Kör**, skriver in **D:\AutoRun.exe** i textfältet och klickar på OK (byt ut siffran "D" mot den som stämmer överens med din skivläsare).

När spelet är installerat kan du starta det från spelets autostartmeny eller genom att hitta det på **START**-menyn.

Installera spelet (EA Store-användare):

Obs! Om du vill ha mer information om hur du kan köpa spel online från EA kan du gå till www.eastore.ea.com och klicka på MER OM DIREKTA NEDLADDNINGAR.

När du har hämtat spelet med EA Download Manager klickar du på installationsikonen som visas och följer instruktionerna på skärmen.

Starta spelet (när du har installerat det) direkt från EA Download Manager.

Obs! Om du redan har köpt ett spel och vill installera det på en annan dator, börjar du med att hämta och installera EA Download Manager på den datorn. Starta sedan programmet och logga in med ditt EA-konto. Välj spelet i listan som visas och klicka på startknappen för att hämta spelet.

Installera spelet (andra onlineanvändare):

Kontakta den webbutik eller återförsäljare som du köpte spelet av, och be om instruktioner för hur du installerar spelet eller hämtar och installerar en kopia till.

Starta spelet

Så här startar du spelet:

Spel på Windows Vista och Windows 7 finns under **Start > Spel**. På tidigare Windows-versioner finns spel under **Start > Program** (eller **Alla program**). (Om du har hämtat spelet från EA Store måste du ha EA Download Manager igång.)

OBS! I Windows Vistas klassiska vy för Start-menyn finns spel på menyn **Start > Program > Spel > Spelutforskaren**.

Inledning

Är det dags – att bli borgmästare?

Har du de imperieskapande kunskaper som krävs för att utveckla en storstad med enorma skyskrapor eller den estetiska blick som krävs för att skapa en stad som är en fröjd för ögat? Gillar du att pyssla med en hel värld – bredda en flod här, höja en skattesats där – för att se vilken effekt det har på invånarna som du härskar över? Eller vill du komma ner på samma nivå som dina simmar på gatorna, ta dig an uppdrag där du måste storma fram på motorvägar i en stridsvagn? Vare sig du är lagd åt det gudalika eller dödliga hållet, så har *SimCity 4: Deluxe Edition* oändliga möjligheter för dig att skapa (eller ödelägga) dina drömmars storstad! *SimCity 4: Deluxe Edition* ger dig makt att göra allt från att, likt en gud, skapa bergskedjor till att justera budgeten för en lokal lågstadieskola. Vill du att en viss sim ska pendla till jobbet på en hoppstyla? Ske din vilja. Du kan skapa en högteknologisk industri på en bergstopp eller en myllrande fabrik i storstadsmiljö. Med *SimCity 4: Deluxe Edition* kan du till och med koppla ihop två oberoende städer för att byta jobb, varor och tjänster. Vare sig du använder din kreativitet till att utveckla oberoende städer, eller föredrar att erbjuda dina simmar en större världsbild med hjälp av samarbetande samhällen, så måste du göra din värld till en blomstrande och åtråvärd plats för dina invånare. Det kan vara en riktig utmaning, men ta det lugnt. Om du blir för frustrerad på grund av det som händer kan du alltid släppa lös ett meteorregn över ditt land.

Hur vet du om du lyckas som borgmästare? Du har otaliga mängder lättåtkomlig information. Statistikerna i din stad jobbar oavbrutet med att förse dig med data, tabeller och rapporter som hjälper dig att ta pulsen på din stad. Du vet i vilken del av staden som brottsligheten är värst, var de bäst utbildade simmarna bor och vilka vägar som är mest tilltäppta. Men det är inte allt. I *SimCity 4: Deluxe Edition* kan dina simmar kontakta dig direkt med sina synpunkter på din administration. Om du är en riktigt utåtriktad borgmästare kan du intervjua simmar på gatan för att få höra deras åsikter. Nöjer du dig inte med någon förbipasserande? Vill du ha *ännu* större inflytande över dina simmars liv? Importera din favoritsim från *The Sims™* och låt honom eller henne bo i din stad! Om du inte har skapat några egna simmar så har vi skickat med några individer som du kan styra och följa medan de lever sina liv. Välj vad de ska köra, vilken väg de ska ta till jobbet och var de ska bo. Dina simmar klagar om du höjer skatterna. Om de bor i närheten av en okontrollerad föroreningskälla så blir de sjuka. Om de inte kan få ett jobb, så lämnar de stan helt och hållet! I en idealisk stad arbetar dina simmar hårt, dör i stillhet vid hög ålder och lämnar över kunskapens fackla till nästa generation.

Jaså, du vill ha *ännu mer* kontakt med livet i din stad? Det är inte lätt att vara dig till lags, borgmästarn, men lösningen hittar du här. Nu kan du även bygga mer komplicerade och varierade transportnätverk – som ger din stad de artärer den behöver till handel och produktion. Låt trafikstockningarna öka, så får du se hur bilvraken börjar läggas på hög! Och borgmästarn, det kan vara *du* som orsakar en del av olyckorna. I *SimCity 4: Deluxe Editions* helt nya **Du-kör**-funktion kan du ta dig an uppdrag som hjälper dina invånare, eller skapa kaos i staden när du kör längs gatorna, plöjer genom vattnet eller flyger genom molnen i fordon som *du* styr. Kan du köra Jenny till sjukhuset i tid till hennes hjärtransplantation eller hjälper du hellre den ondskefulle dr Vu i hans planer att hålla giftig, grön sörja över stadens torg? Klara av dina uppdrag så blir du belönad, borgmästarn.

Var en hårt arbetande ängel till borgmästare, en korrumperad borgmästare eller en borgmästare som ser till att all världens ondska drabbar de stackars, intet ont anande simmarna. Oavsett vad du prioriterar, så kommer varje beslut du fattar att få varaktiga effekter på det samhälle du skapar. Lär dig de invecklade konsterna bakom borgmästerskapet i nya övningsavsnitt som följer med i spelet och välj mellan tre olika svårighetsnivåer. Du kommer att bli en mästare i stadsbyggnadskonst på nolltid. Sen är det bara din fantasi som sätter gränserna. Du har blivit vald, borgmästarn! Sätt fart!

Komma igång: Tips för nya borgmästare

Ny i stan?

Det här avsnittet ger dig en snabb genomgång i konsten att vara borgmästare. Om du är ny på stadens främsta kontorsstol kan den här informationen hjälpa dig att komma på dina borgmästerliga fötter. Om du redan har haft ämbetet förut kan du använda informationen som en repetitionskurs i hur du leder din stad till en framgångsrik framtid.

Vad bör du känna till från början?

Dessa detaljerade steg hjälper dig att få igång din stad.

Välj ett område för din stad.

Dubbelklicka på en outvecklad ruta i regionen som du tycker verkar vara intressant.

Införliva din stad.

Höj berg och kalla fram vatten genom att ändra landskapet, eller dyk bara ner i staden. Klicka på knappen för borgmästariäget när du är redo att införliva din stad. Skriv in namnen på din stad och din borgmästare och välj LÄTT svårighetsnivå. Sen klickar du på GRUNDLÄGG STAD.

Sätt i kontakten.

Välj ett kolkraftverk på menyn "Bygg elnät". Placera det i utkanten av din stad så att det inte blåser in så mycket föroreningar i staden. Kolkraftverket är en kostnadseffektiv men förorenande kraftkälla.

Lägg till industri.

Välj normaltät industri på Zonmärk industriområde-menyn. Dra ut en industrizon så att den nuddar vid kraftverket. Industribyggnader ger dina simmar jobb.

Skapa hem.

Välj glesbebyggt bostadsområde på Zonmärk bostadsområde-menyn. Gles bebyggelse är billigare än normal eller tät bebyggelse och tätbebyggda byggnader dyker ändå inte upp förrän din befolkning kräver dem. Dra ut ett bostadsområde en liten bit ifrån kraftverket och industrizonen. Det är klokt att lägga husen på avstånd från kraftverket och industrierna för att minska effekten av föroreningar.

Skicka ut simmarna på vägen.

Välj vägar på Bygg vägar-menyn och dra en väg från din B-zon till din I-zon så att simmarna har ett sätt att ta sig till och från jobbet. Vägar har högre kapacitet och hastighetsbegränsning än de gator som skapas automatiskt när du zonmärker.

Lägg till handel.

Välj glest affärsområde på Zonmärk affärsområde-menyn. Dra ut en A-zon mellan I- och B-zonen, så att alla zonerna sitter ihop. Ström flödar genom zonerna, så nu bör alla dina zoner ha el. Tänk alltid på att inte zonmärka mer än du behöver. Håll koll på ditt BAI-behov för att se när det är dags att zonmärka mer A.

Kolla din budget.

Skatter är din huvudsakliga inkomstkälla. Du måste öka stadens befolkning och börja tjäna fler simdaler än du gör av med inom några år efter din stads "födelse". Du kan leka med skattesatserna, men höjer du dem för mycket så sänks efterfrågan eftersom folk blir bortskrämda av din girighet.

Bevaka BAI-behovet.

Mätaren för bostäder, affärer och industrier (BAI) visar vilka typer av zoner du måste lägga till för att din stad ska fortsätta växa. Klicka på mätaren för att få mer detaljerad information om behovet i din stad.

Granska åtråvärdhetskartan.

Den här kartan hjälper dig att lista ut vilka zoner som passar bäst på olika ställen. Om du skapar en zon på en icke önskvärd plats kan du inte förvänta dig att det ska växa upp några byggnader där.

Förbättra pendlingstider.

Om du börjar se bilolyckor, eller om trafikrådgivaren muttrar om trafikkaos eller om din "Min sim" gnäller om långa pendlingsresor, så är det dags att börja fundera på att uppgradera ditt trafiksystem. Uppgradera dina gator till vägar, vägar till avenyer och avenyer till motorvägar. Dessutom kan du fundera på att bygga några kollektiva alternativ, som bussar, tunnelbana, färjor eller järnväg.

Utilda och vaccinera.

Lägg till en lågstadieskola och en klinik i eller i närheten av dina bostadszoner och se till att budgeten för skolan och kliniken passar den befolkning de ska betjäna.

Gjut vatten på...

Bygg snabbt en brandstation när din första eldsvåda bryter ut.

Bevaka dina gator.

Bygg en polisstation när din säkerhetsrådgivare börjar klaga om brottsligheten.

Gör soprent.

Placera ut en soptipp (långt bort från B- och A-zonerna, så klart) så håller du gatorna rena och dina prydliga simmar på gott humör.

Nätverk med dina grannar.

Skapa anslutningar till dina grannstäder genom att dra vägar från dina industrizoner till kanten av kartan. Det stimulerar tillväxten inom industrin.

Sikta mot stjärnorna.

När du har ett bra, positivt kassaflöde och en ordentlig befolkning (mycket mer än 1 000) kan du bygga zoner med högre täthet (B, A och I) och ett vattensystem (rör och pumpar) för att uppmuntra konstruktionen av större och förmögnare byggnader.

Var kan du lära dig mer?

Det här borde ge dig en bra början. Du hittar även strategitips på spridda ställen i den här manualen. Men kom ihåg att alla borgmästare har sin egen stil. När du lär dig mer om stadsbygge kommer du att utveckla egna strategier. Möjligheterna för experimenterande är oändliga.

När du förfinar dina borgmästarkunskaper kan du använda dessa resurser för att få mer hjälp:

Stans rådgivare Dessa hängivna tjänare ger dig massor av feedback när du bygger din stad. Lyssna på deras råd, men var försiktig! Rådgivarna tänker ofta på sina egna behov och kanske missar helhetsbilden.

Övningsavsnitt Prova på övningsavsnitten "Komma igång", "Landskapsändring", "Tjäna pengar", "Storstad" och "Rusningstrafik" för att lära dig grunderna och mer i *SimCity 4: Deluxe Edition*.

SimCity.com Finns alltid på ett klicks avstånd. Här hittar du användbara tips och kan dela med dig av dina problem och upptäckter till andra borgmästare.

Referensguide – SimCity 4: Deluxe Edition

Vissa nyvalda borgmästare kanske vill hoppa direkt in och ta tag i administrationstyglarna utan uppvärmning. Andra uppskattar en inledande presentation av personalen och tillgångarna som hjälper dig under din ämbets tid som borgmästare. Läs vidare så får du en fullständig rapport om de krafter du har tillgång till. Erfarna borgmästare kanske vill ta en titt på de nya funktionerna eller friska upp minnet angående vissa sidor av jobbet.

Regioner



Regionsgrunder

En **region** är en samling av städer som kan vara sammankopplade och beroende av varandra. Dina simmar kan bo i en stad och arbeta i en annan, så länge de två städerna ligger intill varandra och är sammankopplade med vägar, järnväg eller motorväg. Städer kan även köpa och sälja **tillgångar** (el, vatten eller soptippsutrymme) av och till varandra, så länge du har byggt de nödvändiga anslutningarna.

En **region** kan utgöras av både införlivade och icke införlivade städer. Införlivade städer är de som har utvecklats och sparats. Icke införlivade stadsrutor väntar på att du ska väcka dem till liv. Du kan välja att spela en **region** som ett konglomerat av sammankopplade städer eller som isolerade samhällen.

Ta över som borgmästare i en av de befintliga städerna eller börja bygga upp dina drömmars samhälle från grunden. Siktas du på en ekostad bland bergen som är ett centrum för högteknologiska industrier eller tänker du mer i banorna av en miljonstad med tillverkningsindustri? Kommer dina simmar att bli skärgårdsbor eller invånare i ett slättlandskap? Å ...alla dessa beslut. Det du gör nu kommer att påverka hur din stad utvecklas i framtiden.

Spara spelomgångar

Innan du börjar bygga en stad måste du välja en region där din storstad ska växa upp, och även en plats inom regionen. När du har gjort ditt val kommer du alltid att spara stadens senaste utseende när du sparar. Om du spelar en stad men väljer att inte spara den, återgår den till sin senast sparade version. Kom ihåg att eftersom städerna kan kopplas ihop är stadens placering i relation till grannstäderna mycket viktig. Du *kan* flytta din stad till en ny plats genom att använda **Importverktyget**, men det kan få dramatiska effekter på stadens utveckling – både positivt *och* negativt.

Regionskartans alternativpanel



Regionskartans alternativpanel ger dig möjlighet att ladda, skapa och radera regioner. Du kan även ändra sättet på vilket en ny region dyker upp.



Skapa ny region

Klicka här för att skapa en ny **region** från ingenting. Du kan välja att börja med vatten- eller landterräng.



Ladda region

Klicka här för att öppna någon av de förbyggda (och ibland bekanta) **regionerna** som medföljer i *SimCity 4 Deluxe*. Regionerna som du skapar och sparar lagras också här.



Ta bort region

Det här alternativet tar bort hela **regionen** och alla städer i den.

Visa stadsnamn

Den här funktionen slår PÅ och AV visningen av **stadsnamnen**.

Visa stadsgränser

Klicka här för att visa eller dölja rutnätet som visar **gränserna** för dina städer.

Satellitbild

Satellitbilden ger dig ett fågelperspektiv av hela din region, med både införlivade och icke införlivade städer. **Satellitbilden** är din standardöversikt. I tidigare versioner av spelet var det här din *enda* regionsöversikt. Nu kan du växla mellan **satellitbilden** och **transportkartan** för att granska ditt område.

Transportkartan

Alla smarta borgmästare måste veta vart **ALLA** vägar leder. Med den här nya funktionen är det lätt. Välj **transportkartans** överblick av regionen så kan du se hela transportinfrastrukturen som kopplar samman dina städer. En teckenförklaring medföljer.

Obs! Transportkartan fungerar bara med städer från *Deluxe Edition*. Äldre städer måste laddas och sparas för att du ska kunna se dem på den nya kartan.



Koppla upp dig på SimCity.com

Trodde du att borgmästare arbetade i ett vakuum? Inte en chans. Om du vill ha all den senaste informationen, uppdateringar, nyheter, nedladdningsbara prylar och anpassningsverktyg som har med *SimCity 4: Deluxe Edition* att göra ska du titta in på **SimCity.com**. Klicka på den här knappen, så är du där. Du behöver inte ens stänga din stad! Prata med *SimCity*-experter och andra borgmästare genom att lägga upp och läsa meddelanden på våra anslagstavlor, eller ladda ner gratis tillägg till *SimCity 4: Deluxe Edition*, som sevärdheter, skrivbordsbakgrunder och, just det, anpassningsverktyg. Ta det lugnt, de senaste nyheterna och den senaste informationen om *SimCity* är aldrig längre än ett klick bort.



Sluta

Klicka här för att stänga av *SimCity 4: Deluxe Edition* och gå tillbaka till skrivbordet.

Stadspanelen

Vill du utforska städerna i din **region**? När du klickar på en av stadsrutorna öppnas **stadspanelen**. Den här panelen ser olika ut beroende på om staden är *införlivad* (namngiven och sparad) eller *icke införlivad* (en blank tavla).

Icke införlivad stadspanel

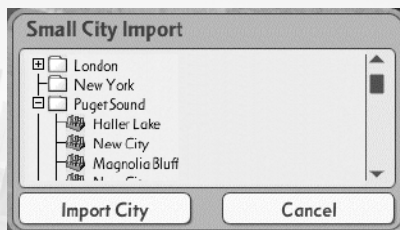


Din region har några **icke införlivade städer**. Det betyder att staden ännu inte har vare sig **borgmästare**, **namn**, **invånare** eller **företag**. Du börjar med andra ord från noll. När du klickar på en icke införlivad stad öppnas den här **stadspanelen**.



Importera stad

Om du vill ersätta en befintlig stadsruta med en redan skapad och sparad stad från den här eller en annan region, eller från mappen med nedladdade städer, klickar du på **Importera stad**-knappen. Då öppnas **dialogrutan för import av stad**.



Här listas alla tillgängliga regioner och alla städer som kan importeras till den plats du har valt. Det finns tre storlekar på städer – små, medel och stora. Du kan bara ersätta städer med andra städer i samma storlek. Hur gärna du än vill så går det inte att se vad som händer när du försöker släppa ner Los Angeles på ett område med samma yta som en liten by. Tyvärr.



Klicka här för att utöka **region**-mappen och titta på vilka städer i den som går att **importera**.



Klicka här för att stänga mappen och dölja **regionens** innehåll.

Nedladdade städer

Jaså, du har laddat ner några städer från webbsidan **SimCity.com**? Duktig borgmästare. De placeras automatiskt i en speciell mapp som kallas **Ladda ner** och finns i **dialogrutan för regionsimport**. Du måste **importera** en nedladdad stad till en **region** – vilken region som helst – innan du kan börja spela den.



Ta bort stad

Klicka här för att ta bort en stadsfil. Borttagna städer försvinner permanent, så var försiktig.



Spela denna stad

Är du redo att bryta ny mark i din nya stad? Klicka på **SPELA STAD**-knappen och låt äventyret börja.

Införlivad stadspanel



Så, nu har du något att jobba med. **Införlivade städer** är inte längre bara en glimt i någon borgmästares öga, utan de har blivit levande väsen som andas – skapade och sparade av dig eller någon annan. Den **införlivade stadspanelen** innehåller värdefull information om din stad, från dess namn till hur många jobb inom industrin den stöder.

Stadens **svårighetsnivå** anges med antalet stjärnor under **borgmästarens namn**. En stjärna representerar en nybörjarstad, två stjärnor är medelsvår spelnivå och en stad med tre stjärnor är till för borgmästare som gillar när livet är fullt av svårigheter.

Regionsinfo



Regionsinfopanelen ligger längst ner på **regionskartan**. Här ser du regionens namn och den sammanlagda befolkningen i **ALLA** städer i regionen.

Spela en stad



Är du beredd att dra på dig borgmästarkostymen och till och med få gudalika krafter? Hur ska du handskas med de ofta så motstridiga behoven i en stad under utveckling? Kommer dina simmar att tycka att du gör ett utmärkt arbete eller håller alla på att packa för att flytta till okänd ort? Det är nu det gäller – det är nu borgmästararbetet *verkligen* börjar. I det här avsnittet hittar du en uppdelning av alla verktyg som du kan använda när du bygger och river dina drömmars stad i spelet.

Generell kontrollpanel



Den **generella kontrollpanelen (GKP)** innehåller de alltid användbara **överblickskartan**, **kamerakontrollen**, **datum**, **frågeverktyget**, **ruttfrågeverktyget**, **kontrollen för simuleringshastighet** och **stadens namn** (så att du vet var du är). Här hittar du även **Dölj verktygslist-knappen**, om du vill få bort den störande kontrollpanelen.

Överblickskarta



Det är lätt att hitta med hjälp av **överblickskartan**. Klicka var som helst på det här flygfotot av din stad för att centrera **stadskartan** kring den platsen.

9/29/14

Datum

Här visas det datum som simmarna i din stad går efter. Varje stad börjar under år "00" (det var ett mycket bra år), men regioner kan bestå av städer från väldigt många olika tidsåldrar. Städer kan ha grundats för många år sedan och kan utvecklas långt in i framtiden. Ju snabbare **simuleringshastighet**, desto snabbare går tiden. Om du vill ta en paus medan du tänker över en viss situation eller funderar på ett viktigt beslut, kan du bara pausa simuleringen. Tiden står still medan du grubblar.

Genom att hålla markören över datumet kan du se efter hur mycket klockan är hos dina simmar.

9 am

Tiden på dagen är oberoende av **simuleringshastigheten** och går alltid i samma fart. Solen går upp och ner efter en 24-timmars klocka, och rusningstrafiken på morgnar och kvällar inträffar *faktiskt* under rusningstrafiken.

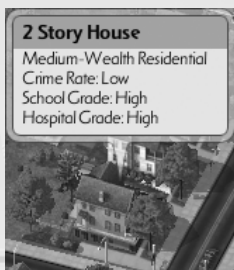


Frågeverktyget

Detta anspråkslösa lilla verktyg kan vara ett av de bästa sätten för en borgmästare att få välbehövlig information om läget i staden. **Frågeverktyget** kan användas för att få information om alla byggnader i din stad. Det finns två typer av frågor: **svävande frågor** och **dialogfrågor**.

Svävande frågor

Klicka på frågeverktöget och för markören över byggnaderna i din stad. När du flyttar markören över kartan dyker viktig information upp om varje byggnad som markören svävar över.



När det gäller **bostäder**, **affärsbyggnader** och **industribyggnader** får du upp byggnadens namn, invånartyp och de tre främsta förhållandena som för tillfället har störst inverkan på attraktiviteten i området.



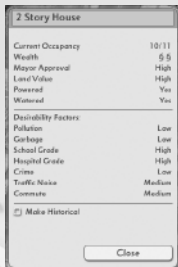
När du frågar på andra typer av byggnader får du upp namnet på byggnaden och information om dess funktionskapacitet. De fem ikonerna som visas under dessa **svävande frågor** visar om byggnaden är underbudgeterad eller har överkapacitet (med andra ord, är den effektiv?). Om du har färre än fem fulla ikoner bör du tänka över din borgmästarstrategi. Om förhållandena verkligen förvärras (om lärarna blir ombedda att återanvända kritdamm för att spara pengar), kan du råka ut för en strejk.



När du ställer dig frågan "Vad är det där?" kan du ställa en snabb **svävande fråga**. Till och med de minsta föremålen i din stad går att undersöka.

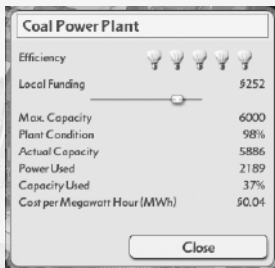
Dialogfråga

Om du vill ha mer detaljerad information om en viss byggnad är det **frågeverktyget** du ska använda. Välj **frågeverktyget** och klicka på byggnaden som du är intresserad av. **Dialogfråga**-fönstret ger dig anpassad information, beroende på vilken typ av byggnad du har klickat på.



Tips: Om du inte vill att en viss byggnad ska falla offer för nybyggnation kan du klicka på **"Kulturmärk"**. Om det är berättigat kan byggnaden överges och bli krisdrabbad, men den försvinner inte vid ett nybygge. Den här märkningen fungerar bara på zonmärkta BAI-byggnader, inte på kommunala strukturer.

Dialogfrågan gällande ett hus ger dig information om den nuvarande invånaren, förmögenheten hos folket som bor där och om huset är uppkopplat mot ditt el- och vattensystem, förutom detaljer angående åtråvärldhetsfaktorerna för området. Finns det nåt annat en borgmästare behöver veta?



Fråga på ett kraftverk så får du information om dess maximala kapacitet och aktuella användande. **Dialogfrågan** innehåller en annan extremt användbar funktion – justering av **lokal budgetnivå**. Om du upptäcker att kraftverket har för hög budget med tanke på den aktuella kapaciteten kan du spara lite pengar och skära ner på budgetnivån. **Lokala budgetnivåer** går även att ställa in i **dialogfråga**-fönstret för skolor, sjukhus, polisstationer och brandstationer.

Tips: När du bygger skolor och sjukhus bör du se till att du ställer in budgeten så att den passar antalet besökare. I frågefönstret för varje skola och sjukhus kan du sänka den lokala budgeten tills den ligger strax över det antal personer som använder anläggningen. Om de anställda börjar strejka behöver du inte bli orolig. Höj bara den lokala budgeten tills de slutar strejka.



Ruttfråga

Ruttfrågeverktøyet ger dig information om simmnas pendlingsresor och fraktresor. Precis som med **frågeverktøyet** väljer du **ruttfrågeverktøyet** och håller markören över byggnader eller klickar på byggnader och vågar.

- Håll markören över en byggnad – se hur många resor som görs till och från byggnaden, samt hur simmnarna tar sig dit.
- Klicka på byggnaden – se vilken väg simmnarna tar till och från byggnaden.
- Håll markören över ett transportnätverk – se hur många simmar som passerar nätverket och vilken transportmetod de använder. Du kan även se rutterna för *alla* simmar som passerar genom nätverket.
- Klicka på ett transportnätverk för att se rutterna för *alla* simmar som passerar genom det nätverket.

Det här kraftfulla verktøyet kan hjälpa dig att identifiera dina transportproblem. Om ingen använder en busshållplats kan du använda **ruttfrågan** på husen i nærheten och se efter hur de tar sig till jobbet. Genom att placera ut en annan busshållplats i nærheten av deras resmål kan du oppmuntra dem att använda kollektivtrafiken. Häftigt.

Eftersom det finns så många sätt for dina simmar att ta sig runt på, får du opp en teckenforklaring for ruttlinjerna når du väljer **ruttfrågan**.



Kamerakontroller

Vill du ha en annan utsikt? Använd de här kontrollerna for att ändra **stadskartan**.



Vrid kameran medurs: Vrider din kamera medurs.



Vrid kameran moturs: Vrider din kamera moturs.



Zooma In: Zoomar in på stadskartan med en nivå for varje klick. Det finns sex nivåer. Ta en närmare titt på vad dina simmar har for sig. Det kan bli en överraskning.



Zooma ut: Zooma ut på stadskartan med en nivå for varje klick. Du behöver se hela bilden for att få en känsla for stadens utveckling.



Simuleringens hastighetskontroll

Med **simuleringens hastighetskontroll** styr du hur fort tiden går i din stad.



Klicka på den ensamma pilen for att spela i sköldpaddsfart.



Klicka på den dubbla pilen for att spela i noshörningsfart.



Vill du ha gepardfart? Klicka på (hjälp!) trippelpilen.



Klicka på pausknappen för att stanna tiden helt. Klicka på den igen, så fortsätter simuleringen i den fart du hade valt innan.

Newcastle

Stadens namn

Här kan du se om det är parisare eller mindre sofistikerade personer du har att göra med. Det kan få en viss effekt på din inställning till borgmästerskapet.



Dölj verktygslist

Om du vill ha en obehindrad vy över din stad kan du använda knappen **Dölj verktygslist** för att slå AV/PÅ den **allmänna kontrollpanelen**. Du kan fortfarande använda spelets **snabbtangenter** för att göra olika saker (om du vill veta mer om snabbtangenter kan du läsa på sidan 78).

Spelläget

Knapparna som omger den **allmänna kontrollpanelen** är din väg till olika sätt att påverka din stad. Varje läge beskrivs detaljerat här nedan.



Gudsläget – Ändra landskapet, förstör, lek med dag och natt, med mera. I en icke införlivad stad är **gudsläget** det enda spelläge som går att använda.

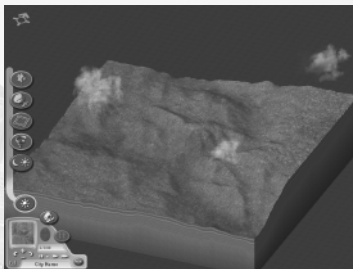


Borgmästarläget – Administrationscentralen. Du måste gå in i **borgmästarläget** för att införliva din stad, bygga upp stadens infrastruktur, justera budgetar och fatta policybeslut.



Min Sim-läget – Importera simmar från *The Sims* eller skapa karaktärer direkt. I **Min sim-läget** kan du även öppna **Du kör**-funktionen där du kan köra speciella borgmästaruppdrag och möta simmarna på gatan. Använd det här läget för att fatta beslut som får en mer personlig effekt för några av dina invånare.

Verktyg för icke införlivade städer



Vill du arbeta med ett orört landskap? Ropar konstnären inom dig efter en tom duk? Då ska du kliva in i världen som utgörs av en icke införlivad stad – ett jungfruområde. När du börjar från grunden i dina stadsbyggnadsplaner skiljer sig verktygen du har till förfogande från de som du har i en införlivad stad. Du kan tillbringa all tid i världen med att skapa berg eller mjuka stränder – så att du formar landskapet som ska ligga till grund för din blivande storstad. Det bästa av allt är att det är gratis. Dra nytta av dina gudalika krafter och forma terrängen nu, för när staden väl är införlivad kostar det MYCKET pengar att leka gud.



Gudsläget

I begynnelsen fanns det inga vägar, borgmästare, solkraftverk eller simmar. Hör du vinden som blåser? Det är bara du och terrängen. Innan du har införlivat din stad har du inget annat läge än **gudsläget** att välja på. Men det är inte illa. Det icke införlivade **gudsläget** har sina fördelar. Här följer en lista över dina krafter.



Verktyg för landskapsändring

Din första uppgift, när du ska skapa en ny stad, blir att forma terrängen. Det kallas för *landskapsändring*. I **gudsläget** hittar du alla verktyg som du behöver för att bli en fullfjädrad landskapskonstnär. Vissa borgmästare upptäcker att de tillbringar mer tid med att ändra landskapet än att bygga vägar. Även om varje verktyg för landskapsändring är unikt, så finns det vissa allmänna funktioner.

Zoomnivå

Använd zoomnivåerna för att justera storleken och styrkan hos **verktygen för landskapsändring**. Ju längre ut du zoomar, desto större område påverkas och desto starkare blir verktyget. Genom att arbeta i ett mer inzoomat läge får landskapsändraren mer precision och kan göra finare ändringar i landskapet.

SKIFT-tangenten

Att hålla ner **SKIFT**-tangenten är ännu ett sätt att öka storleken och styrkan på den effekt ett **verktyg för landskapsändring** har. När du släpper upp **SKIFT**-tangenten återgår effekten till det normala.

CTRL-tangenten

Håll in **CTRL**-tangenten medan du använder ett verktyg, så minskar verktygets storlek och styrka. Släpp upp **CTRL**-tangenten så återgår effekten till det normala.

SKIFT + 1 till 0

Räckvidden för varje **verktyg för landskapsändring** kan ändras genom att använda **SKIFT**-tangenten i kombination med sifvertangenterna (1 till 0). Välj ett **verktyg för landskapsändring** och tryck på **SKIFT + 1** för att göra verktygets räckvidd mycket liten eller **SKIFT + 0** för att göra räckvidden mycket stor. När **SKIFT**-tangenten trycks in tillsammans med någon av de mellanliggande siffrorna kan du ändra verktygets räckvidd så att det passar olika områden. Klicka en gång till på ett **verktyg för landskapsändring** för att återställa det till sitt normala läge.

SKIFT + F1 till F10

Styrkan hos varje **verktyg för landskapsändring** kan ändras genom att använda **SKIFT**-tangenten i kombination med **F**-tangenterna (**F1** till **F10**). Välj ett **verktyg för landskapsändring** och tryck på **SKIFT + F1** för att göra verktyget mycket svagt eller på **SKIFT + F10** för att göra verktyget mycket starkt. Tryck på **SKIFT**-tangenten i kombination med någon av de mellanliggande **F**-tangenterna för att använda andra styrkor. Klicka en gång till på verktyget för att återställa det till sitt normala läge.



Skapa berg

Välj **Skapa berg**-menyn för att få upp de **verktyg för landskapsändring** som ger dig möjlighet att höja allt från Andernas bergstoppar till mjukt böljande kullar.



Berg

Höj gigantiska toppar.



Kullar

Höj mjukt böljande kullar.



Högplatå

Skapa höga platåer med flata ytor längs upp. Håll in musknappen på ett ställe för att få bästa möjliga resultat.



Brant kulle

Skapa kullar med brant lutning.



Klippor

Skapa klippor med vassa kammar.



Gröp ur dalar

Den här gruppen med **verktyg för landskapsändring** ger dig möjlighet att sänka terrängen. Vill du ha ett Cheddarpass i utkanten av stan? Om du vill ta fram floder eller skapa sjöar använder du bara de här verktygen till att sänka terrängen under havsnivån. Sen kan du skapa vattendrag som du vill ha dem.



Dal

Skapa stora dalar.



Brant dal

Skapa en dal med branta sidor.



Kanjon

Skapa kanjoner som kantas av klippor.



Grund dal

Skapa grunda dalar med mjuka sidor.



Krater

Skapa kratrar. Klicka och håll in kraterverktyget på ett ställe för att få bästa möjliga resultat.



Grund kanjon Skapa grunda kanjoner med sluttande kanter.



Utjämnna terräng

Den här menyn under **verktygen för landskapsändring** ger dig möjlighet att jämna ut terrängen för att få olika effekter.



Erosion

Klicka och dra över ett område för att skapa skrovliga berg, kustlinjer eller slätter.



Slätt

Jämna ut och platta till terrängen mjukt och försiktigt.



Snabbt-jämnings-pensel

Använd det här verktyget för att få en snabb, utjämnande effekt. Det här verktyget jämnar ut all terräng inom markörens radie till samma nivå som vid markörens mitt.



Mjuka upp

Jämna till och mjuka upp terrängen för att få mjuka stränder eller svaga sluttningar.



Platå

Skapa raka platåer och jämna till terrängen.



Plantera skog

Klicka och dra det här verktyget över marken för att plantera träd och se hur skogar växer upp!



Skapa fauna

Hur många borgmästare känner du som, med en enkel handviftning, kan trola fram noshörningar? När du har planterat skogarna kan du bestämma vilka typer av djur som du vill att dina simmar ska stöta på när de är på utflykt bland kullarna. Välj en djurtyp och dra markören över det område som du har valt. Hjordar av din utvalda fauna börjar ströva

omkring. Dra markören över ett stort område om du vill ha många djur. Om du håller markören på ett visst ställe skapar du få eller inga djur.



Hästar

Skapa flockar av vilda hästar.



Skogens djur

Råstyrka, rådjur, hornprydda bockar. Och honor. Skapa klövförsedda hjordar. Mestadels rådjur och ålgar.



Vilda djur

Skapa hjordar och flockar av vilda djur. Du bad om noshörningar, här får du noshörningar.



Terrängeffekt

Skapa vindpinade slätter eller ändra havsnivån. Om du är ute efter en grupp med globala effekter som bara kräver ett klick för att påverka hela stadens terräng, så har vi det du söker.



Urholka

Klicka här för att släppa lös tidens vindar över hela din terräng. Klicka igen tills du har uppnått det önskade resultatet.



Utgjämna

Varje klick har en utjämnande effekt på hela landskapet. Klicka igen tills du har uppnått det önskade resultatet.



Höj terräng

Varje klick höjer terrängens höjd lika mycket över hela landskapet.



Sänk terräng

Varje klick sänker terrängens höjd lika mycket över hela landskapet.



Utgjämna kanter

När du redigerar terrängen i staden kanske du glömmer bort att se till att stadens gränser matchar grannstädernas gränser perfekt. Hoppsan. Ingen fara. Verktøget "Utgjämna kanter" justerar den aktuella stadens kanter så att du kan handskas med den där plötsliga terränghöjningen på 1000 meter (som kan göra anslutningen av en motorväg mellan städerna till något av ett ingenjörstekniskt problem). När du klickar på **utgjämna kanter**-knappen markeras de områden som påverkas med röd färg.



Alla byggnader i ett rödmarkerat område kommer att förstöras, så var försiktig när du använder det här verktyget i en införlivad, befolkad stad. Om du bestämmer dig för att utjämningsprocessen är för smärtsam kan du klicka på "Avbryt" i dialogrutan. Om du tycker att det är värt att matcha dina grannstäders terräng klickar du på **Godkänn**-knappen.



Skapa katastrofer

Har du haft en dålig dag? Du kanske ska prova på lite yoga eller också... vad sägs om att få några meteoror att regna ner över dina olyckliga simmar? Så där. Känns det bättre? Det här får garanterat dina borgmästerliga krafter att stiga dig åt huvudet. Du kan orsaka **katastrofer** både i införlivade och icke införlivade städer. Du kanske vill bygga en stad runt gamla meteorkratrar och utdöda vulkaner. Eller också är din dag inte fulländad förrän du har haft lite kul och låtit en jätterobot knalla genom stan och skapa kaos när den förstör byggnader. Om du vill ha extra roligt kan du styra katastrofen till vilket område i staden som helst. Har Ola Sim varit lite grinig den sista tiden? Rikta en blix mot hans garage. Vem har sagt att kommunala ledare måste vara hövliga.



Truckosaurusterror

Klicka på en valfri plats på **stadskartan** för att skicka en jättelik, monsterliknande formation av fordon in i stan. När **Truckosaurusen** dyker upp kan du styra den genom att klicka och dra musen åt det håll du vill att den ska gå. Du kommer aldrig att vilja gå i närheten av en monstertruck-show igen.



UFO

Sedan *SimCity 4*™ har borgmästarna fått utomjordiska kontakter. Nu kan du kalla på utomjordingar och låta dem ta hand om förödelser. Välj **UFO**-katastrofen och klicka på **stadskartan** för att välja vart du vill skicka moderskeppet. När mamma är framme spottar hon ur sig mindre UFO:n. Utomjordingarna låter dig till och med köra. Klicka och dra med musen till en plats, så följer de framspottade UFO:na efter. Men UFO:n är ganska komplicerade maskiner, så jordbor kan ibland ha problem med styrningen. Till och med borgmästare. Klicka på den plats på **stadskartan** där du vill att vulkanen ska resa sig. Släpp upp musknappen och låt lavan flöda.



Vulkan



Eld

Gillar du att leka med tändstickor? Välj "**Eld**" som förstörelsesätt, så förvandlas markören till en fackla. Gör din stad lite hetare genom att klicka, hålla in musknappen och dra musen. Ju längre du håller ner musknappen, desto större blir branden.



Meteor

Tycker du bättre om eld med lite tryck i? Prova på en meteorsvärm! Du kan styra riktningen på de inflygande meteorerna genom att klicka och dra musen åt det håll du vill att meteoren ska åka. När meteoren har slagit ner kan du ladda en ny. Tjohoo!



Robotattack

Klicka på en plats på **stadskartan** för att skicka ett tio våningar högt metallmonster på en förödande promenad genom din stad. Denna mäktiga mekanofigur flyger in till stan med sin jetpack. När han har landat kan du styra hans färdväg genom att klicka och dra musen åt det håll du vill att han ska gå.



Tornado

Klicka på en plats på **stadskartan** för att släppa lös en tornado. När den är lös kan du styra tornadons riktning genom att klicka och dra åt det håll du vill att den ska åka. En tornado dör snabbt ut när den färdas över vatten, så klicka på land för att få maximal förödelse.



Blixt

Låt gnistorna flyga. Klicka var som helst i staden för att skicka ut en elektrifierande stöt.



Jordbävning

Kolla om dina byggnader håller måttet. Skaka om invånarna med en jordbävning. Klicka någonstans på **stadskartan** och släpp upp knappen snabbt för ett mindre skalv. Skalkvets epicentrum ligger där du klickar. Om du klickar och håller in musknappen ökar du styrkan på skalkvet när du väl släpper upp knappen.

KOM IHÅG!!! Katastrofer sliter hårt på stadsbudgeten. Återuppbyggnader är inte billiga. Var säker på att du står pall för konsekvenserna innan du kastar några meteoror in i det blomstrande affärsdistriktet, även om brottsligheten är hög.

Tips: Vill du känna tillfredställelsen av att skapa en katastrof utan att behöva ta ansvar för följderna? Det är enkelt. Spara din stad innan du skickar ut din önskade ödeläggelse. Titta på när katastrofen äger rum. Sen stänger du av spelet utan att spara om din stad. När du besöker just denna stad nästa gång ser det ut som om katastrofen aldrig har ägt rum.

Ansvarsfria katastrofer! Vem hade kunnat ana nåt sånt?



Styr dag och natt

Om du låter bli den här kontrollen går solen och månen upp i enlighet med tiden på dygnet. Men du är borgmästare. Du kan använda det här verktyget för att se till att solen aldrig skiner, om du är en nattuggla.



Bara dag

Vill du pröva på att bo i midnattsolens land? Välj det här alternativet, så skiner solen jämt. Klockans 24 timmar fortsätter att ticka, men solen skiner även mitt i natten.



Bara natt

Du är en vampyrborgmästare och den eviga natten gör det mycket enklare för ditt levande döda jag att styra och ställa. Dagsfunktionerna kan vara så irriterande när man riskerar att bli bränd till aska av en solstråle. Klockans 24 timmar fortsätter att ticka, men solen skiner aldrig.



Dag och natt cykel

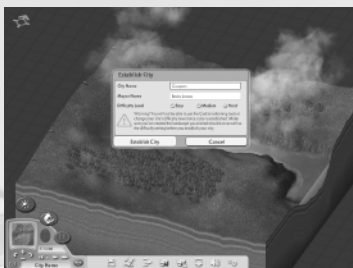
Kan du inte komma upp utan en soluppgång? Klicka på den här knappen så kommer dag och natt att infalla efter schemat.

Införliva en stad

När du har skulpterat stadens terräng så att den passar dig perfekt är det dags att påbörja införlivningsprocessen. Nu blir det allvar av.



Klicka på knappen för **borgmästarläget** så hamnar du i dialogrutan **Grundlägg stad**.



Dags för lite engagemang! Skriv in namnet på din stad, borgmästarens namn (ditt namn , så klart!) och välj en svårighetsgrad.

Svårighetsgrad

Det *här* kunde borgmästarna inte göra förut. Nu kan du välja mellan tre olika svårighetsgrader för stadsutvecklingen.

Lätt: Du börjar med otroligt mycket pengar, får snabbare utveckling och upptäcker att det är mycket lättare att tjäna pengar (skatteintäkterna växer snabbt!) än i de andra svårighetsgraderna. Du får dessutom upp täta meddelanden från dina rådgivare med varningar om att du håller på att ta en "felsväng", samt vad du kan göra för att åtgärda det.

Medel: Inte riktigt lika mycket pengar i början, men fortfarande tillräckligt. Utvecklingen går lite långsammare och att hålla en balanserad budget kräver en del borgmästararbete. Dina rådgivare är fortfarande där för att hjälpa dig, men de kanske inte är *riktigt* lika hjälpsamma.

Svårt: Du måste vara försiktig med utgifterna eftersom ditt startkapital är ganska begränsat. Om du vill ha en utmaning, så är det här den. Försök att hålla utvecklingen igång och se till att skattebasen växer. Om du lyckas vet du att du har nått borgmästerskapets högsta nivå.

Var väldigt säker på den svårighetsgrad du har valt *innan* du grundar din stad. När du har godkänt den finns det ingen återvändo.

Stadsverktyg efter införlivning

När du har grundlagt din stad är dina gudalika krafter att forma landet borta för alltid (eller åtminstone tills du förintar stället). Spela roll! Nu kan du börja designa stadens layout och se hur den utvecklas från en idé till verklighet. Följande verktyg kan vara till hjälp.

Gudsläget



Obliterate City (Utplåna staden)

Reconcile Edges (Utgjämna kanter)

Create Disasters (Skapa katastrof)

Control Day and Night (Styr dag och natt)

När en stad har blivit införlivad finns många av de **verktyg för landskapsändring** som förr stod till ditt förfogande i **gudsläget** inte längre att tillgå. Men du kan fortfarande utjämna stadens kanter så att de matchar grannstäderna, påverka dag/natt cykeln och straffa dina intet ont anande simmar med olika katastrofer. Om du verkligen saknar dina forna krafter kan du utplåna din stad och börja om igen.



Utplåna staden

Om du har lyckats köra din stad i botten och vill börja om, så är det här knappen för dig. **Utplåna staden** tar bort alla spår av staden och dess invånare, men låter den underliggande terrängen vara. När utplånandet är klart tas namnen på staden och borgmästaren bort och staden återställs i sitt icke införlivade skick. Som om den aldrig funnits. Alla dina gudalika **verktyg för landskapsändring** är tillgängliga igen, så du kan ändra landskapet av hjärtans lust och lite till. När du använder det här verktyget sparas din stad automatiskt. Så var försiktig: för precis som det låter kan en utplåning inte ångras.



Utgjämna kanter

Utgjämna kanter fungerar på samma sätt för en införlivad stad som för en icke införlivad. Eftersom det är mer troligt att en införlivad stad har byggnader och andra strukturer som kan förstöras när terrängen ändras, bör du vara försiktig när du använder det här verktyget. Kom ihåg att allting som finns i det rödmarkerade området kommer att förstöras. Pang.



Skapa katastrof

Alla katastrofer som finns tillgängliga i det icke införlivade **gudsläget** finns även i det införlivade **gudsläget**, men de blir mycket mer underhållande när det är några simmar inblandade. Om du vill veta mer om de här verktygen kan du titta under **Verktyg för icke införlivade städer**.



Styr dag och natt

Det går att styra dag och natt i införlivade städer. Det här verktyget fungerar på samma sätt som i en icke införlivad stad. Vill du veta mer om de här verktygen kan du titta under **Verktyg för icke införlivade städer**.

Borgmästarläget



Vare sig du har valt att ta den lätta stigen eller vägen som är beströdd med hinder, så kommer du garanterat att hitta gott om utmaningar när du tar plats på din administrationsstol. Dina gudalika landskapsändrande krafter må ha falnat, men jobbet som borgmästare ger också rejält med makt. I borgmästarläget har du gott om möjligheter att använda ditt storhetsvansinne, på både gott och ont.

Bygg vägar! Lagg till vägkors i motorvägssystemet! Släpp ner Taj Mahal mitt i centrum! Försköna! Slösa! Förstör! Det är här det händer. Den *verkliga* utmaningen i *SimCity 4: Deluxe Edition* är att vara en borgmästare som ser till att de lojala invånarna är glada, friska och framgångsrika. Om du tänker på simmarna i första hand, budgeterar med eftertanke och håller öron och ögon öppna för all information om din stad kommer du snart att bli en hjälte bland dina invånare. Om du har sökt dig till borgmästarjobbet för att sko dig själv kan du alltid pröva hur länge du kan hålla staden på ruinens brant medan du mjölkar ur den varenda simdaler.

När du bygger upp stadens infrastruktur har du massor av tillgänglig information som hjälper dig att hålla koll på staden – från ditt aktuella borgmästarbetyg till trender i utbildningsnivån. Glöm inte att ta reda på simmarens åsikter om det som händer. Du kan sätta stopp för en stigande brottsvåg genom att helt enkelt lyssna på mannen, kvinnan eller barnet på gatan. I det här avsnittet går vi igenom de grundläggande verktyg som du har tillgång till som borgmästare. Lycka till!



Landskapsverktyg

Nu när du har grundlagt din stad kan du ändå få berg att växa – men det kostar.

Gudar kan skulptera fastlandet helt gratis, men för borgmästare har den här sortens landskapsförändring ett pris, vilket kan sätta gränser för dina ambitioner. De dödligas värld minskar även effekten och skalan hos de här verktygen, i jämförelse med deras motsvarighet i **gudsläget**. Men vadå! Alla de generella funktionerna i **gudslägets verktyg för landskapsändring** finns tillgängliga här (t.ex. **CTRL-** och **SKIFT-**tangenten, **SKIFT + 1** till **0**, etc.). Du kanske planerar att göra ditt exklusiva område ännu *mer* exklusivt med en trevlig bergskam, men akta dig! Om terrängen ligger *för* nära ett utvecklat område klan du förstöra byggnader och andra strukturer. Följande verktyg ger dig möjlighet att ändra stadens terräng:



Höj terräng

Skapa konstgjorda kullar i din stad.



Gröp ur dalar

Skapa blygsamma dalar.



Uttjämna terräng

Uttjämna terrängen innanför cirkeln.



Plantera växter

Välj bland flera olika arter och placera ut skott över hela staden. När du har planterat de unga träden kan du titta på när lövverket växer!



Skylt- & märkningsverktyg

För de kartintresserade borgmästarna finns det en ny funktion – sätt upp vägs skyltar över hela stan eller märk upp transportnätverk, kullar, dalar och vattendrag.

Skyltar & märken



Skyltverktyget

Klicka var som helst på **stadskartan** med ditt **skyltverktyg** och skriv in den text som du vill ha på din nya skylt (*Borgmästaren sov här*). Du kan ändra det som står på skylten genom att välja det här verktyget och klicka på skyltens text. Vill du flytta en skylt till en mer framträdande plats? Välj skyltverktyget och klicka och dra skylten till den nya platsen.



Märkningsverktyget

Klicka på en plats på stadskartan med märkningsverktyget. Dialogrutan för märkningsverktyget öppnas. Skriv in den text du vill ha (t.ex. *Ångestsjön* eller *Dallflickornas dal*).



Gillar du det du har skrivit? Klicka på **"Godkänn"** för att placera ut märket. När ditt märke är utplacerat kan du flytta det till en ny plats om du vill.

Placering av märken: När du drar ett märke till ett transportnätverk (vägar, avenyer, järnväg, etc.) rättar märket automatiskt in sig efter nätverket och ändrar färg. Häftigt, va? Odödliggör dig själv genom att uppkalla berg och sjöar efter dig själv. När du drar märket till sin plats kan du ändra placeringen genom att trycka på **HOME** (vrid medurs) och **END** (vrid moturs) på ditt tangentbord. När du ändrar vinkeln ser märket alltid till att vara rättvånt, så vissa vinklar fungerar inte. Om du vill ändra ett märke väljer du **märkningsverktyget** och klickar på den text du vill ändra eller ta bort.



Riv skyltar & märken

Gick du ut lite hårt med att uppkalla saker efter dig själv? Skäms du lite? Den här mycket speciella bulldozern tar bort skyltar och märken men inga andra byggnader. Puh. Problemet är löst.



Skyltar & Märken PÅ/AV

Gillar du dina skyltar och märken, men önskar att du kunde få se staden utan beskyttning? Möjligheten att ordna det finns inom räckhåll. Klicka en gång på den här knappen, så är de borta. Klicka en gång till, så kommer de tillbaka. Du har både gudalika krafter och kan trolla.



Zonverktyg

En fungerande stad är en väl zonmärkt stad. Zonmärkningen ger inte bara dina simmar *utrymme* att växa på, utan dina zonmärkningsbeslut bestämmer även *hur* de ska växa. Så på med stadsplaneringshatten, borgmästarn, och ta reda på hur din strategi fungerar. När du zonmärker ett område bestämmer du vilken typ av utveckling som kan ske där. Dina simmar uppför rätt sorts byggnader i enlighet med hur du har zonmärkt marken. Om du zonmärker ett bostadsområde kommer det bara att byggas bostäder där. Zonmärker du ett tätbebyggt industriområde kan du förvänta dig att se hur smältdegarna rullar in.

Tätheten bestämmer hur många personer du kan packa in i varje byggnad. Genom att zonmärka glesare områden begränsar du storleken på husen som byggs i din stad. Om du zonmärker tätare områden ger du plats för skyskrapor, men det är väldigt dyrt. Byggnader med högre täthet dyker inte upp förrän du har nått följande befolkningstal:

Täthet	Befolkning
Gles	0
Normal	1 100
Tät	26 000

Tips: Zonmärk inte tätbebyggda bostadsområden eller affärsområden för tidigt i spelet. Det kostar mycket och du får ingen tätbebyggd utveckling förrän din befolkning överstiger 26 000. Du bör med andra ord bygga ut innan du bygger upp. Den zonmärkta tätheten påverkar inte inkomstnivån hos de invånare eller företag som flyttar in i din stad. (Om du bygger den, är det inte säkert att de kommer.)

Vadå, säger du, det här är ju enkelt! Ta det lugnt, borgmästarn. Trodde du att du var ALLSMÄKTIG? Inte riktigt. Vad som faktiskt utvecklas i dina **bostads-**, **affärs-** och **industri-** zoner är helt upp till dina simmar. Du sätter bara upp gränser för byggnadstyp, affärstyp och zontäthet. Om du zonmärker ett område för tätbebyggda bostäder, så ska du inte bli förvånad om det inte dyker upp skyskrapor på en gång. Zonerna utvecklas inte till sin fulla kapacitet förrän du har skapat de förhållanden som ger ett behov av såna zoner. Använd din **BAI behovsmätare** och din **åtråvärldhetskarta** för att ta reda på om dina zonmärkningsbeslut passar dina simmars behov och önskemål.

Tips: Går din befolkningsmängd in i taket och du har zonmärkt för tätbebyggda områden, men det dyker ÄNDÅ inte upp några höghus? Kolla vattentillförseln. Vatten är en onödig kostnad när din stad håller på att utvecklas, men när du kommer upp i stadernas elitserie ställer dina simmar krav på bra försörjning av rent H₂O.

Placera ut zoner

Välj var du vill placera zonen. Klicka och håll in musknappen medan du drar musen över rutorna tills du har täckt hela det område som du vill zonmärka. Du kan zonmärka en enskild ruta med ett klick på musknappen. Klicka och håll in musknappen för att fylla rutorna mellan en befintlig väg med ett zonmärkt område. Om det inte finns några avgränsande vägar klickar du och håller in musknappen medan du drar musen för att skapa en maximalt stor zon. Varje tomt som skapas har en liten pil som pekar mot tomtens framsida. Tomternas framsida måste ligga mot en gata eller väg för att vara anslutna till ditt transportnät. Du kan påverka tomternas placering genom att trycka på **ALT** när du zonmärker. Gator byggs automatiskt i zonerna, så att alla simmar kan komma in och ut ur sina kvarter till de större vägarna. Hjälp! Har du zonmärkt ett område som du hade sparat till soptippen? Tryck bara på **ESC** innan du släpper upp musknappen. Då avbryts din zonmärkning. Puh!

Tips: Försök att zonmärka på mycket åtråvärda platser. Använd **datakartan för åtråvärldhet** för att avgöra vilka platser som är åtråvärda för olika typer av simmar. Eftersom denna datakarta är uppdelad efter invånartyper kan du välja den perfekta platsen för varje grupp som du vill ska bosätta sig i din stad.

En sista anmärkning – förväxla aldrig **zon**-typ med **invånar**-typ. **Glesbebyggda bostadsområden** (zon) är inte samma sak som **fattiga bostadsområden** (invånartyp). **Täthet** bestämmer byggnadernas kapacitet, skillnaden mellan enfamiljshus och stora hyreshus. **Förmögenhet** avser invånarnas levnadsstandard. Glesbebyggda zoner kan ge fattiga, normala och förmögna bostadsutvecklingar. Har du förstått? Här är de olika zontyperna:



Bostadsområden

Täthetsalternativen är:

Glesbebyggd

Här växer mest enfamiljshus upp.

Normalbebyggd

I den här zonen får mindre hyreshus och andelslägenheter plats.

Tätbebyggd

Här snackar vi allt från stora hyreshus till massiva, lyxiga skyskrapor.

Tips: Zonmärk glesbebyggda områden när din stad är ung. De är mycket snällare mot din plånbok och du kommer ändå inte att få se några högre, större byggnader förrän din stad har vuxit till sig.



Affärsområden

Och täthetsalternativen är:

Glesbebyggd

Se hur kvartersbutiker, bensinstationer och andra små företag växer upp.

Normalbebyggd

Den här zonen inkluderar medelstora kontorsbyggnader och butiker.

Tätbebyggd

Stora kontorsbyggnader, köpcentrum och skyskrapor.

Tips: Två ord: zonmärk om. Visar affärspamparna intresse för ett område där tidningskiosker är den största verksamheten? Du kan zonmärka om till mer tätbebyggda zoner över de redan befintliga zonerna av samma typ, utan att förstöra det som redan finns där. När förhållandena är de rätta kommer byggnader med högre täthet att växa upp intill och över de befintliga byggnaderna.



Industriområden

Kuvertet, tack... Ja, och täthetsalternativen är:

Jordbrukszon

Bondgårdar och inget annat än bondgårdar. Inga planlagda samhällen, inga inkräktande tomter. Bara traktorer, lador och grödor. Muu.

Normalbebyggd

Den här zonen inkluderar medelstora fabriker, lager, tillverkningsanläggningar och högteknologisk industri.

Tätbebyggd

Megaindustrier. Stora fabriker, förbränningsugnar eller, om du har planerat allting bra, glittrande högteknologiska industrikomplex.

Tips: Zonmärk dina industriområden i utkanten av stadskartan och bygg en väg eller järnväg till grannstaden för att minska fraktresornas längd. Industribaronerna vill kunna skicka sina varor till staden och exportera dem utanför stadens gränser, annars växer deras företag inte till sig. Tillgång till effektiva transporter gör en zon mer åtråvärd för dessa ambitiösa själar.



Ta bort zon

Ta bort zon-verktyget finns för alla zontyper, enligt ditt täthetsval. Har du zonmärkt och utvecklat ett visst område, men tänkt om i din strategi? Använd det här verktyget till att ta bort det zonmärkta området, tillsammans med gatorna som byggdes när den ursprungliga zonen sattes på plats.



Transportverktyg

Om dina simmar inte kan ta sig till en plats, så låter de bli. Om dina simmar inte rör på sig, växer inte staden. Ingen stad fungerar utan en lämplig transportinfrastruktur.

Simmar måste kunna ta sig till sina jobb i rimlig tid och företag måste kunna exportera sina varor till andra delar av Simland. Som borgmästare är det ditt ansvar att skapa ett effektivt, flytande och sammankopplat nätverk av vägar, avenyer, gator, motorvägar, järnväg, tunnelbana, busslinjer, broar och tunnlar. Låter det enkelt? Det är en utmaning, men du har några av världens bästa byggnadsingenjörer till ditt förfogande. Om du har viljan, och pengarna, så kan du i princip bygga vilken genomfartsled som helst. Här har du verktygen som du kan använda för att bygga transportverktyget som sätter fart på din stad...eller får den att stå still.

Utplacering av rutter

Om du vill placera ut en väg eller annan transportsträcka klickar du på startpunkten och drar musen för att skapa en linje. När du släpper upp musknappen dyker vägen upp. Transportnätverk kan följa raka eller diagonala vägar. Om du vill bygga en oregelbunden eller diagonal väg håller du in **SKIFT**-tangenter medan du använder det transportverktyg du har valt. Då bygger du en sträcka med sammanhängande raka och diagonala delar så att du kan följa den väg som du vill att ditt transportnätverk ska gå.



Om du inte förser tomterna i dina zoner med tillgång till gator, vägar eller avenyer visas **Inga bilar-symbolen**. Hjälp!



Om dina simmar måste pendla så länge att de inte kan ta sig till jobbet visas **Inget arbete-symbolen**. Aaah!

Tips: Om dina simmar inte genast börjar rulla runt på din nybyggda resväg, så ta det lugnt! Det tar ungefär en månad innan simmarna upptäcker de nya sätten att ta sig runt.



Bygg vägar

Den största delen av dina transportbehov fylls av vägar i en eller annan smak. *SimCity 4 Deluxe* ger dig flera alternativ, beroende på stadens ständigt ändrade behov.



Vägar

Dyrare än **gator** (som i vissa fall byggs åt dig när du zonmärker ett område), men **vägar** har fördelen att de har högre kapacitet och tillåtna hastighet. Om du märker att dina **gator** börjar bli igenkorkade kan du uppgradera dem genom att bygga **vägar** ovanpå.



Avenyer

Avenyer är ganska mycket dyrare än både **vägar** och **gator**, och tar upp dubbelt så mycket plats, men det tar de igen tack vare den högre kapaciteten och den högre hastigheten. Du kanske måste riva några byggnader för att få plats med dem, men **avenyer** är en bra ersättning för **vägar** som är igenkorkade av trafik.

Tips: Trafikolyckor är ett symptom på trafikstockningar. Du kanske gillar att titta på ett tag, men om staden förblir igenkorkad stannar utvecklingen av och dina simmar börjar se sig om efter bättre betesmarker.



Enkelriktade vägar

Enkelriktade vägar har inte högre kapacitet än vanliga vägar, men de ökar effektiviteten i korsningar, vilket kan underlätta i tät trafik. Se bara till att dina simmar har en väg till och från jobbet, annars åker de inte till jobbet alls. En liten ursäkt är allt de behöver.



Gator

De här är billiga, jämförelsevis, men **gator** har den lägsta kapaciteten och tillåtna hastigheten av alla dina vägalternativ. När du zonmärker byggs det automatiskt **gator** så att simmarna kan köra ut från sina parkeringsplatser och uppfarter.

Tips: Om de förbyggda gatorna stör din känsla av makt kan du packa ihop den automatiska gatfunktionen genom att hålla in **SKIFT**-tangenter när du zonmärker, och därefter bygga dina egna gator.



Bygg motorvägar & ramper

Motorvägar är mycket dyra i jämförelse med **gator**, **vägar** och **avenyer**, och har en tendens att ta upp mycket plats, men deras kapacitet är ENORM och den tillåtna hastigheten är hög. **Motorvägar** kan spela en viktig roll i din planering när befolkningen i staden börjar närma sig storstadsnivån.



Motorväg i markplan

Motorväg i markplan kanske verkar mer kostnadseffektiv än **upphöjd motorväg** till en början, men att bygga broar för vägar som passerar motorvägen kan snabbt höja kostnaden i centrala områden. Å andra sidan är **motorvägar i markplan** ett mycket bra alternativ för att snabbt forsla dina invånare från hemmen i förorterna till stadens centrum.



Upphöjda motorvägar

Bygg ovanpå! **Upphöjda motorvägar** är dyrare än **motorvägar i markplan**, men pengarna du lägger ut kan du tjäna in när du bygger billigare vägar och gator under dem för att understödja effektiviteten i ditt nätverk. Om du har många vägar som löper vinkelrätt mot din motorväg, t.ex. i ett affärsdistrikt med ett rutnätsliknande vägsystem, passar **upphöjda motorvägar** oftast bäst.



Fyrvägskorsning för motorväg i markplan och upphöjd motorväg



När två motorvägar korsar varandra kanske du vill att dina simmar ska kunna ta sig från den ena motorvägen till den andra? Det är där den hädiga **fyrvägskorsningen** kommer in i bilden. När du bygger korsande motorvägar blir du tillfrågad om du vill bygga en **fyrvägskorsning**. Om du ryggat tillbaka på grund av priset kan du alltid gå tillbaka till **transportverktygen** och bygga till en senare. De här konstruktionerna tar upp mycket plats, så se till att det inte finns något under den när du börjar bygga.

Tips: Vet du var det behövs en fyrvägskorsning, t-korsning, överliggande påfartsramp eller sidoramp (se följande avsnitt för en beskrivning av dessa), men har varken tid eller pengar att bygga en motorväg med? Nu kan du placera ut dessa konstruktioner *innan* du bygger en motorväg. Om du har valt en av dessa konstruktioner men inte är säker på om det är det bästa alternativet för ditt nätverk, kan du trycka på **HOME**- och **END**-tangenterna för att växla mellan dina olika alternativ.



T-korsning för motorväg i markplan och upphöjd motorväg



Överliggande påfartsramp för motorväg i markplan och upphöjd motorväg



Sidoramp för motorväg i markplan och upphöjd motorväg



Bygg järnväg & stationer

När det gäller underhållsarbete är **järnväg** billigare än vägar och mycket effektivare när det gäller att frakta massor av folk från en plats till en annan. Industriområden brukar frodas när det finns tillgång till järnväg som kan transportera varor ut ur stan (dessutom håller det de irriterande lastbilarna borta från vägarna). När det gäller att bygga järnväg som används handlar det bara om placering. Var smart och slösa inte med järnet.



Järnväg

T-korsningar är kluriga små ingenjörsknep som kokats ihop av dina ingenjörer och bygghfirmor, borgmästarna. Det är trevägskorsningar där en **motorväg** övergår i en annan **motorväg** som löper vinkelrätt i förhållande till den första. **T-korsningar** finns i flera smaker: markplan-markplan, upphöjd-upphöjd och markplan-upphöjd. Varje borgmästare kan välja den **T-korsning** som passar honom eller henne bäst!

Har du byggt motorvägar, men det enda som susar fram på dem är vinden? Innan simmarna kan börja köra på motorvägen måste de ha ett sätt att ta sig från vanliga vägar till denna transportartär. Från vägar som löper vinkelrätt mot motorvägen bygger du en **överliggande påfartsramp**. Om vägen redan finns där när du bygger motorvägen blir du tillfrågad om du vill placera ut en **påfartsramp**. Vill eller behöver du ingen just nu? Du kan alltid gå tillbaka till **transportverktygen** och bygga en senare.

Behöver du en tillfart från en väg som löper parallellt med motorvägen? Bygg en **sidoramp**. Dina byggnadsingenjörer frågar dig inte om detta, utan **sidoramp**er placeras ut manuellt. Du visste väl att du var tvungen att göra nånting för att få det där feta lönekuvertet, eller hur? Det är lättare att bygga **sidorampen** först och ansluta vägen sen. Om vägen redan finns på plats måste du se till att den ligger två rutor från motorvägen och är rak för att du ska få en fungerande anslutning.

Järnvägslinjer kan användas både till pendlingsresor och fraktesor. För att dina simmar ska använda alla dessa underbara spår, måste de komma åt dem. Glöm inte bort att bygga **stationer** för både **passagerare** och **gods** om du vill att ditt nätverk ska utnyttjas. Bygg dina **stationer** i närheten av start- och målpunkten för både pendlare och godsavsändare. Simmar hatar att behöva ta sig långt för att använda kollektivtrafik.



Passagerartågstation

Passagerartågstationer är till för dina pendlande simmar. Se till att du placerar stationerna mitt i dina bostadsområden *och* i centrala delar i dina affärsområden. Annars kommer de inte till någon användning.



Godstågstation

För att dina industrier ska lyckas måste varorna de tillverkar kunna fraktas ut ur stan. Om du förlitar dig på vägarna för att klara av detta kommer lastbilarna att tävla med pendlarna om utrymmet på vägarna – och ingen vinner. Prova det här: placera ut **godstågstationer** mitt i ditt industriområde och dra **järnväg** från stationen till utkanten av kartan. Precis som med **passagerartågstationer** använder tillverkarna inte ditt järnvägsnät om det inte finns en tillgänglig **godstågstation**. Du måste uppmuntra industrierna att använda **järnväg** som sitt huvudsakliga transportmedel, vilket frigör vägarna för dig och dina simmar.

Stor järnvägsstation

Tänk, så stort livet är. Om du redan har investerat i ett välbyggt nät av **järnväg**, så kan du kröna din skapelse med en **stor station**. Dessa stationer har flera gånger större passagerarkapacitet än en mindre **passagerartågstation**, och dessutom ökar de efterfrågan på affärsområdets kontorslokaler.



Enspårsbana

Enspårsbanan och **enspårsbanestationer** kan ge din stad lite extra elegans. **Enspårsbanan** tar upp lika mycket plats som järnväg i markplan, men den stör inte trafiken eftersom den passerar över vägarna. Detta stiliga transportalternativ kostar mycket att bygga och driva, men det gör det möjligt att resa superfort.



Blandade transportmedel

Vägar och järnväg är inte nödvändigtvis den enda lösningen på dina transportbehov. Alla stora städer behöver använda kollektivtrafik av ett eller annat slag.



Busshållplats

Bygg **busshållplatser** för att få dina simmar att lämna bilen och hoppa på kollektivtrafiken, och för att öka värdet på dina vägar och avenyer. Se till att du placerar ut hållplatserna på strategiska platser, både mitt i bostadsområden och arbetsområden (både affärsområden och industriområden) så att dina simmar tycker att promenaden till hållplatsen är mödan värd.

Tips: Ta **ruttfrågeverket** till hjälp när du ska placera ut busshållplatser och stationer för järnväg och tunnelbana. Dessa stationer levereras inte med parkeringsplatser, så dina simmar måste gå till dem om du inte placerar ut ett **allmänt parkeringsgarage** i närheten. Simmar går inte alltför långt frivilligt och du måste se till att stationer och hållplatser ligger inom gångavstånd (normalt ungefär 10 rutor, beroende på hur lång pendlingstiden är).

Ruttfrågeverket visar var de stora pendlarrutternas i staden går. Klicka på olika vägar med verktyget så hittar du de klickar av simmar som bor i närheten av varandra och dessutom jobbar i närheten. Det är här du ska placera dina kollektivtrafikstationer, borgmästarn.



Upphöjd järnväg och upphöjda järnvägsstationer

Upphöjd järnväg är egentligen en förlängning av din **tunnelbana**, ovanför marken. Du kan se ditt system av sammankopplad **upphöjd järnväg-tunnelbana** som ett enda pendeltåg-system. Pendeltågen kör mycket oftare och är mycket effektivare än vanliga tåg när det gäller att snabbt frakta många simmar över korta avstånd. Det gör dem till ett bra alternativ för kollektivtrafik i och runt din stad.

Upphöjd järnväg är billigare att bygga och driva än **tunnelbana**, men dyrare än vanlig järnväg. Precis som **enspårsbanan** tar den **upphöjda järnvägen** upp lika mycket plats som vanlig järnväg, men låter trafiken flyta obehindrat under sig.

Tips: Om du investerar i ett system med **upphöjd järnväg-tunnelbana** bör du se till att den används i sin fulla kapacitet. Simmar går till **upphöjda stationer** och **tunnelbanestationer**, men om du ställer en busshållplats intill får det även mer avlägsna simmar att använda systemet. Om du bygger ett **allmänt parkeringsgarage** bredvid stationen i ett bostadsområde kan du få många simmar att "parkera och åka". Det är smart tänkande, borgmästarn!



Övergångsstation mellan tunnelbana och upphöjd järnväg

Tunnelbana och **upphöjd järnväg** använder likadana tåg och kör på likadana tidtabeller, men när du bygger ditt system kanske du hittar platser som passar bäst för din tunnelbana att dyka upp på och där det är bäst att din upphöjda järnväg går under jorden. Terrängen kanske är för brant för en "**högräls**" och det är bättre att borra sig neråt. Det är där **övergångsstationen mellan tunnelbana och upphöjd järnväg** kommer in i bilden. Bygg en sån här goding för att få en mjuk övergång mellan **tunnelbanan** och den **upphöjda järnvägen**. Om du blir riktigt skicklig på att använda det här kan du få en utmärkelse av Simingenjörernas förbund. Man vet aldrig.



Tunnelbana och tunnelbanestation



Ta tricken! **Tunnelbanan** är ett bra sätt för folk att ta sig till och från jobbet, och eftersom den är byggd under jorden tar den nästan inte upp något utrymme för annan utveckling. Även här är placeringen av **tunnelbanestationer** mycket viktig.

Tunnelbanan är dyr, men om du vill bygga en stad som kan konkurrera med Tokyo eller Mexico City så är det bäst att dyka för att kunna simma lugnt.



Allmänt parkeringsgarage

Kollektivtrafik är ett bra alternativ till bilkörning och drar ner trafiken och föroreningarna i din vackra stad. Om du vill att dina simmar ska utnyttja ditt underbara kollektivtrafiksystem till fullo så måste du tänka på att simmar inte gillar att gå så långt. Eureka! **Allmänna parkeringsgarage** till undsättning! Bygg ett **allmänt parkeringsgarage** bredvid en kollektivtrafikstation i en förort och betjäna ett mycket större område – och många fler simmar – genom att låta dem "parkera och åka".

Tips: Se till att du bygger ditt **allmänna parkeringsgarage** i ett bostadsområde, den plats där dina simmar använder bilen för att komma till och från stationen. Att bygga ett **allmänt parkeringsgarage** i ett arbetsområde är slöseri med pengar, eftersom det är där dina simmar kommer att gå till fots. De parkerade och åkte, som du kanske minns!



Vägtull

Har du mycket trafik men inte så mycket pengar? Hördu, vad sägs om det här?

Förvandla trafikstockningen till pengar genom att placera ut några vägtullar på strategiska platser. Varje bil som passerar vägtullen ger extra simdaler i stadens budget. Välj **vägtull**-verktyget när du vill bygga din lilla kassako på en valfri **väg, gata, aveny** eller **motorväg** (bara på raksträckor).

Du anade väl att det inte kunde vara så bra, eller hur, borgmästarn? Varje silverbägare innehåller lite smolk – suck. **Vägtullar** hjälper inte till att lösa dina trafikproblem. Faktum är att de kan förvärra saken. När de får reda på att de nu måste betala för att åka en väg som tidigare var gratis kan det göra dina pendlande simmar lite bittra. Var det där ditt **borgmästarbetyg**? Sjönk det precis?



Bygg flygplats

Om du vill se hur utvecklingen av dina affärsområden skjuter i höjden så måste du ha tillgång till luftrummet. Utan en **flygplats** i din stad kommer du inte att få se några enorma affärsdistrikt utvecklas. Se till att din **flygplats** har bra transportanslutningar till dina affärsområden, annars kommer kontorssimmarna inte att komma med sina flyg. Tänk på att flygplatser är stora, bullriga och skapar mycket trafik och luftföroreningar. De simmar som bor granne med den kanske inte blir så glada över att planen susar förbi över deras hustak.

Om du inte är kan trola med dina tillgångar – och vem kan det – så tjänar du på att bygga den **flygplats** som bäst passar din stads behov. Det finns tre olika **flygplatser** att välja mellan: **landningsbana, kommunal flygplats** och **internationell flygplats**. Var och en kan byggas ut när flygtrafiken ökar. Håll kontakten med din **transportrådgivare** – han säger till om utbyggnader när de behövs.

Vattentransporter

Om du har byggt en stad i ett hav eller ett större vattendrag så kan **vattentransporterna** tjäna samma syfte för pendling och godsfrakt som de landburna färdmedlen gör för samhällen på fastlandet.



Passagerarfärjeterminal/ Bil & Passagerarfärjeterminal



Att bygga en bro som går över ett vattendrag kan bli **väldigt** dyrt. Att bygga ett **färjesystem** kan oftast lösa problemet tills stadskassan har råd med lite dyrare alternativ. Placera en **färjeterminal** på bägge sidor av vattnet och koppla ihop dem med ett vägnät så att folk kan köra till och från **färjan**. Det finns två typer av **färjor**, en för bara passagerare till fots och en för passagerare och bilar. **Färjor** av den ena typen lägger inte till vid terminaler för den andra typen, så tänk på det när du bygger upp ditt **färjesystem**.

Bygg minst två **färjeterminaler** av samma typ vid samma vattendrag – annars kommer ingen att ta färjan. **Färjor** kan ta dina invånare till angränsande städer som ligger vid samma vatten, vilket ger mycket behagliga pendlingsresor (enligt simdatakällor)! Bygg **busshållplatser** och **allmänna parkeringsgarage** bredvid **passagerarfärjeterminalerna** för att uppmuntra fler att använda dem.



Hamnar

Är du en borgmästare som gynnar megaindustrierna? Förhoppningsvis har du redan byggt anslutningar till dina angränsande samhällen. Ett annat sätt att hjälpa industrivarorna att nå utanför stan är att bygga en **hamn** eller två. Det här kanske inte fungerar om din stad ligger mitt på fastlandet – men du kan alltid försöka. Se bara till att du bygger **hamnar** i närheten av industriområden och att du bygger bra vägar till dem så att tunga transporter snabbt kan komma fram till dem.



Småbåtshamn

En **småbåtshamn** har egentligen inget med transporter att göra, utan är snarare till för simmarens fritidssysselsättning. När du bygger en **småbåtshamn** ökar åtråvärdheten för det lokala bostadsområdet och – simsalabim! – du får ett nytt körbart vattenfordon. Ha det så kul och glöm inte flytvästen!

Broar

Jaså, du byggde din stad i en bukt, hmmm. En gång i tiden var den vacker men nu är det ett enda stort pendlarkaos. Som tur är har du landets bästa ingenjörer till ditt förfogande och möjligheten att bygga **broar** är inte långt borta. Kaoset kan vara på väg bort, om du har råd att betala för botemedlet.

Om du vill bygga en **bro** väljer du ett transportnät, t.ex. en **motorväg**, **väg**, **aveny**, **järnväg** eller **enspårsbana** och drar ut en linje så att den sträcker sig över hela vattenytan. Du kan inte bygga en bro när du lägger ut **gator** eller när du bygger diagonalt. Se till att du drar ut sträckan över gott om land på båda sidorna av vattnet. Om dina ingenjörer har räknat rätt förvandlas den röda linjen till en vacker **bro**. När du släpper upp musknappen öppnas fönstret för **val av bro**.



Välj en av de tillgängliga **broarna**. Om du bygger över vatten använder du skjutreglaget för **brohöjd** till att ställa in brons höjd. Vissa **broar** har en minsta längd, så de kanske inte dyker upp i urvalsmenyn. Se till att du lämnar tillräckligt med plats för färjetrafiken om den ska kryssa fram under din nya konstruktion. Klicka på **OK**-knappen och – VOILA! Mäster borgmästare, du har fått en ny **bro**.

Broar kan även byggas över landområden med stora nivåskillnader – till exempel över en klyfta.

Tunnlar

Ibland är det lättare att gå under än över. Och vad vore en bra pendlarresa utan en **tunnel** eller två som lite extra krydda? När du försöker bygga en transportväg över en kulle kan en del av sträckan bli grönfärgad. Om den blir det förvandlas den grönfärgade sträckan till en **tunnel** när du släpper upp musknappen. Du kan bygga **tunnlar** till **vägar**, **avenyer**, **enkelriktade vägar**, **järnväg** och **motorvägar** i **marknivå** eller **upphöjda motorvägar**.



Serviceverktyg

Tänk dig surrandet från kraftledningarna, det ekande metalliska plinget från vatten som börjar flöda genom rören, skriken från måsarna på tippen! Som borgmästare måste du se till att dina simmar förses med livets nödvändigheter: el, vatten och en plats där de kan kasta sina smutsiga plåster. Bläää.



Bygg elnät

Ingen borgmästare kommer särskilt långt utan att skaffa fram el. Birger Jarl kanske läste i stearinljusens sken, men dina simmar är inte så intresserade av ett liv utanför elnätet. Du kan inte börja bygga en stad utan elförsörjning. Vill du försöka ändå? Titta här.



Ser du **Ingen el-symbolen** som dyker upp över alla dina byggnader och zoner? Du kanske gillar de små blixterna som pryder dina byggnader, men din stad kommer snabbt att förfalla.

I början har du ett begränsat utbud av elalternativ. Du kan bygga ett **vindkraftverk**, ett **kolkraftverk**, ett **naturgaskraftverk** eller ett **oljekraftverk**. Vart och ett av dessa alternativ har sina fördelar och nackdelar. Ett **kolkraftverk** kanske är mest kostnadseffektivt, men det förorenar också mest. **Vindkraft** är väldigt rent, men har ingen större kapacitet. **Olja** och **naturgas** hamnar någonstans mittemellan när det gäller kapacitet och föroreningar.

Tips: Fundera på att lägga dina förorenande kraftverk, soptippar, ja till och med din smutsiga industri i en annan stad (det kan du göra när du spelar en hel region). Glöm inte att ordna kommunikationer och grannavtal så att du kan utnyttja jobben och tjänsterna. Föroreningar färdas inte så bra mellan städer, så då kan du koncentrera dig på att bygga trevliga, rena, åtråvärda bostads- och affärsområden. Ett bra jobb om du lyckas ordna det. Om du behåller skiten i stan så kan du prova att spela på en större karta och dela upp den i olika sektorer för förorenande och icke förorenande miljöer.

Som borgmästare har du två saker som hjälper dig att välja vilket kraftverk du ska bygga: dina månatliga utgifter och dina simmars önskemål. Om du satsar på en förorenande kraftkälla bör du hålla den så långt borta från affärs- och bostadszonerna som möjligt. Koppla ihop kraftverket med dina zonmärkta områden med hjälp av en kraftledning. Tänk på att elen strömmar både genom kraftledningar och zonmärkta områden. Zoner och kraftledningar måste ligga inom fyra rutor från ett annat strömförsörjt område för att kunna leda elektricitet. När du byggt ett kraftverk får du inte glömma att använda **frågeverktyget** för att kolla hur effektivt du förser dina simmar med el.

När din stad växer blir alternativa kraftkällor tillgängliga. Dessa alternativa källor finns med i **kraftverk**-menyn men är gråmarkerade tills du har uppfyllt de krav som gör det möjligt att bygga dem. Ta en titt på **verktygstipsen** för kraftverken så ser du vad du behöver göra för att få tag på de nya kraftkällorna.



Bygg vattensystem

En titt på framtiden? Behovet av ett allmänt vattensystem är ett tecken på socio-ekonomisk tillväxt, både för din stad och dina simmar. Du behöver inte bygga ett **vattensystem** i det tidiga skedet av din stads utveckling (simmar verkar vara rätt bra på att gräva brunnar), men om du vill att simmar med några simdaler över ska slå ner sina bopålar så måste du se till att deras duschar har gott om varmvatten. Förmögna företag (affärstjänster (At\$\$\$), affärskontor (Af\$\$\$) och högteknologisk industri (I-Ht) kräver också vatten. Alla normal- och tätbebyggda zoner kräver vatten, så om du tänker bygga en blomstrande storstad får du inte slarva med vätan.

Led fram vatten

Först bygger du en källa – antingen ett **vattentorn** eller en **vattenpump**. **Vattentorn** är billigare men ger mindre vatten än en **vattenpump**. Åter till budgeten och stadens behov, borgmästarn! Vad fungerar bäst för dig? När du har en källa måste du bygga ett förmedlingssystem. Du har en elitgrupp som kan bygga **vattenrör** på nolltid. Du kan till och med se på när de byggs genom att använda den händiga **underjordiska kartan**. Bygg rören under de zoner som behöver vatten. **Vattenrör** leder vatten sex rutor bort på varje sida av röret. Om din vattenkälla börjar sina sjunker ledningsförmågan och vissa simmar blir utan vatten tills du har åtgärdat problemet. Vill du verkligen att Berra Sim ska vara utan en dusch så länge?



Inget vatten-symbolen dyker upp över de byggnader som behöver vatten men inte får något.

Tips: Bry dig inte om att förse dina simmar med vatten förrän du är redo för förmögna invånare eller normal- och tätbebyggda områden. Oavsett vad du tror så är det ingen som behöver det. Om du tycker att du saknar den förmögna eller normal- och/eller tätbebyggda utvecklingen bör du kolla att du förser dina zoner med vatten.

Vattenreningsverk

Skräp, bakterier och industriavfall har stor påverkan på den mängd vatten som tornen och pumparna kan skicka ut till dina simmar. Och storindustrierna är inte de enda bovarna. Även om bondgårdar är trevliga och lantliga, så är de en av de största källorna till vattenföroreningar. Om du bygger ett torn eller en pump i ett område med hög vattenförorening minskar uteffekten dramatiskt eller slår av helt. Här kommer tekniken till undsättning! Rena vattnet genom att bygga ett **vattenreningsverk** på mycket förorenade områden.

Precis som hos **elnätet** ökar alternativen för olika vattenbyggnader när din stad blir större och bättre. Ta en titt på de gråmarkerade symbolerna i **vattensystem**-menyn, så ser du vad du måste göra för att förverkliga de nya alternativen.



Bygg renhållning

Simmar kan vara riktigt grisiga och om du inte ordnar ett sätt att ta hand om röran så kan soporna snabbt samlas på hög (uäääh!). Som tur är har du flera alternativ för att – öh – sopa dem under mattan (förlåt). Du kan zonmarka en **soptipp** eller bygga en **återvinningscentral** eller ett **sopförbränningskraftverk**. **Sopförbränningskraftverket** genererar även el i processen. Soptippar kan verka som det mest kostnadseffektiva valet, men den månatliga underhållskostnaden kan bli mycket hög. Zonmärk inte mer än du behöver. Soptippar åter upp sopor medan de fylls på. Börja i liten skala och få en känsla för soptippens kapacitet. Soptippar förorenar mycket, så håll dem borta från dina trevliga områden – annars får du se åtråvärdhetsvärdet rasa i dessa områden. Glöm inte att bygga vägar till din **soptipp**, annars kan sopbilarna inte ta sig dit!

Du kanske inte tror det, men **sopförbränningskraftverket** är en ännu värre förorenare. Energi är inte gratis, borgmästarn. **Återvinningscentralen** är ett mer miljömedvetet alternativ, men minskningseffekten på stans sopmängd är rätt begränsad. Som med alla **renhållningssystem** gäller det att du bygger vägar som ansluter den till din stad, annars får du betala för tjänster som du inte utnyttjar.

Koppla ihop städer



Anslutningar mellan städer går att skapa med alla transportnätverk, kraftledningar och vattenrör. Om du vill **skapa en anslutning** väljer du ett transportmedel eller serviceverktyg och drar ut det till kanten av din stad. När du släpper upp musknappen öppnas dialogrutan **“Skapa en anslutning”**.



Klicka på **“Godkänn”** och – voila! – anslutningen skapas. En gul pil dyker upp vid nätverkslinjen och visar att en grannstadsanslutning finns. Besök din grannstad. Du bör se en liten stump av nätverkslinjen vid den kant som gränsar mot din stad, med en gul pil som markerar anslutningen. När varje sida av anslutningen är sammankopplad med hjärtat hos staden på den sidan blandas de båda samman och delar sina jobb och sin arbetskraft. När du bygger servicebyggnader i en stad, t.ex. kraftverk, vattenpumpar och soptippar, kan du börja sälja dessa tjänster till dina grannstäder genom **grannavtal**.

Kommunverktyg



Om du vill att dina simmar ska trivas i ditt Shangri-la finns det många saker som du, i egenskap av borgmästare, måste förse dem med. Är dina invånare skyddade från brott och bränder? Förser du dem med ett högkvalitativt utbildningssystem, tillräcklig sjukvård, rekreativsmöjligheter och andra bekvämlighetsinrättningar som du hittar under **kommunverktyg**-menyn? En förständig utplacering av dessa tjänster kan få stor inverkan på stadens demografiska utseende och åttårvårdheten hos dina kvarter.

I det flesta fall har **samhällsbyggnader** en verkningsradie. När du till exempel bygger en brandstation kan du se täckningsområdet, eller betjäningsområdet, som en ring runt byggnaden. Alla områden som ligger utanför denna radie betjänas inte. Vill du ha större täckning? Du kan vanligtvis förstora byggnadens betjäningsområde genom att höja budgeten för den byggnaden eller hela stadsdepartementet. Är du mer byggnadsinriktad kan du bygga en till station eller ett nytt sjukhus som ger extra service. Oroa dig inte för att du ska råka förstöra kommunala byggnader eller serviceanläggningar; spelet tillåter inte att du släpper ner något annat på dessa byggnader. Men släpper du något på en BAI-byggnad så förstörs den.

Tips: Placera inte ut parker, polisstationer eller brandstationer innan du har råd med dem. Du behöver dem inte i det tidiga skedet av din stads utveckling. En bra tumregel är att bygga din första brandstation när den första eldsvådan bryter ut i din stad (men bygg den fort).



Bygg polisstationer & fängelser

Brottsligheten beror på flera faktorer. Du visste inte att du var tvungen att läsa teori om upprätthållande av lag och ordning för att bli borgmästare, eller hur? Om du har jobbat med att förbättra levnadsförhållandena, höja medelsimmens lön och ge dina simmar gott om utbildningsmöjligheter, så kommer brottsligheten i din stad att minska. Men glada, omtänksamma simmar kan inte kuva brottsligheten på egen hand. Det är där polisen kommer in i bilden. Polisen hjälper dig att upprätthålla ordningen och rycker ut vid olika typer av katastrofer. Om det finns få eller inga blåklädda konstaplar i stan kan du förvänta dig att se hur skurkarna flyttar in.

Du kan välja mellan flera storlekar på polisstationer för att anpassa längden på lagens arm efter din stads behov. Varje station varierar i storlek, kapacitet, kostnad och täckningsområde. Stationerna levereras även med ett fast antal polisbilar som du kan använda vid katastrofer. Om dina simmar blir stöddiga och startar ett upplopp måste du se till att du har tillräckligt med polisbilar att skicka ut för att få stopp på slagsmålen.

När polisstyrkan fångar in bovar kastar de in dem i celler som finns på varje polisstation. Det är bara **poliskiosken** som inte har plats för några brottslingar. Om en tjänstgörande polis griper någon blir den misstänkte gärningsmannen förd till en cell på närmaste polisstation. När cellerna på dina polisstationer är fulla kanske det är dags att bygga ett **fängelse**. Men se upp så du inte får överfulla fängelser – fängelseupplopp gör alla invånare i stan lite ångsliga.

Om du råkar ut för en brottsvåg är det bäst att du bygger fler polisstationer. Titta på **datakartan för brott** så ser du om ditt arbete har någon verkan. Sänk inte budgeten för en polisstation om du knappt lyckas hålla brottsligheten nere. En sänkt budget för en polisstationen minskar polisernas effektivitet vid gripandet av brottslingar.



Bygg brandstationer

Tyvärr är byggnader brandfarliga av naturen (somliga mer än andra – särskilt industribyggnader). Om du vill hindra din stad från att förtäras av flammor bör du se till att du har tillräckligt med brandstationer i de utvecklade områdena. Brandstationerna har, precis som polisstationerna, en täckningsradie inom vilken de kan släcka alla bränder som bryter ut, till och med innan nyheten når borgmästarens hem. Men utanför täckningsområdet kan flammorna sprida sig genom hela din stad. Det är här du måste vara snabb med avtryckarfingret, borgmästarn. De här bränderna släcks bara om du skickar ut en utryckningsorder till de brandbilar och flygplan som finns på brandstationerna. I avsnittet om **nödverktyg** kan du läsa mer om **utryckningar**.

Tips: Vänta tills en brand utbryter innan du bygger din första brandstation, sen bygger du den i närheten av eldsvådan. Brandmännen börjar jobba direkt. På det här sättet sparar du pengar genom att bara bygga brandstationer när du behöver dem.



Bygg utbildningssystem

Ett högkvalitativt **utbildningssystem** är livsviktigt om du vill utveckla din stad till något som inte domineras av låglönade jobb och fattiga invånare. Utbilda din befolkning så kan din stad utvecklas till en blomstrande, sofistikerad storstad fylld med framgångsrika simmar och välavlönade jobb. Utbildningen spelar även en roll i minskandet av brottsligheten i din stad.

För att kunna uppfylla utbildningsbehovet i din stad måste du hålla reda på dina simmars ålder. Unga simmar kräver lågstadieskolor och högstadieskolor, medan växande simmar behöver gymnasieskolor och universitet. Vuxna simmar föredrar den fortlöpande utbildning som erbjuds via bibliotek och museum. Du har antagligen inte råd med alla de här utbildningsinstitutionerna på en gång, så du måste välja vad du ska bygga, baserat på vilken åldersgrupp som dominerar i din stad. Om du vill veta mer om dina invånares ålder och deras utbildningsnivå kan du titta på **datakartorna för utbildning och invånarnas medelålder**. Du kan även ha nytta av kurvorna för **utbildning, utbildning efter ålder och befolkning efter ålder**. Skolor har också en verksamhetsradie, som visas när du bygger dem eller klickar på dem för att få information. Se till att de simmar som bor i skolans betjäningsområde tillhör skolans ålderskategori. Placera bara ut skolor i dina bostadsområden. Skolor i affärsområden och industriområden lockar inte till sig några elever.

Det är en bra idé att börja bygga ditt **utbildningssystem** tidigt. Du kan spara pengar genom att justera budgeten så att den passar den befolkning du ska tillgodose. När befolkningen ökar höjer du budgeten också. I annat fall kan du få en strejk på halsen när dina överarbetade lärare klagar över hur många elever de måste ta hand om.

Tips: En liten anmärkning om utbildning och föreningar. En investering i ett bra utbildningssystem och kvarter som är attraktiva för förmögna simmar lockar till sig mindre förorenande, välbetalande, högteknologiska industrier. Med tiden flyttar smutsiga industrier, tillverkningsindustrier och bondgårdar någon annanstans för att bereda plats åt dessa nya företag.



Bygg sjukhus & kliniker

Friska simmar ger frisk arbetskraft. Och när stadens hälsa förlitar sig på produktiviteten hos dina simmar blir friskhetsprogrammet en viktig del av hela paketet. När du förbättrar dina simmars hälsa ökar du antalet medborgare som kan arbeta. (Lev längre, arbeta längre!) Det i sin tur förbättrar stadens skattebas och lockar fler företag till din stad. Därför, borgmästarn, är det i ditt eget intresse att ge alla dina simmar en bra sjukvård. Simmar känner sig säkrare om det finns en sjukvårdsanläggning i närheten av deras hem, så bygg sjukvårdsanläggningar i dina bostadsområden och strunta i att placera dem vid dina affärsområden. Se till att din befolkning ligger i relation till budgetnivån på dina **sjukvårdscentraler**. Sjukvårdsarbetare blir upprörda och kan strejka om de känner att de måste ta hand om för många patienter.



Bygg sevärdheter

Ligger favoritlunchstället i din stads affärscentrum vid foten av *Sfinxen*? Vilken turstad. Sevärdheter är dyra att köpa och underhålla, men de ger din stad ökad charm och pondus. De råkar även ha en stor positiv effekt på åtråvärdheten för förmögna affärsföretag (som i sin tur erbjuder dina invånare välbetalda jobb).



Bygg belöningar & avtalsbyggnader

Du måste skapa vissa samhällsförhållanden innan du kan lägga till de byggnader som du hittar i menyn **Belöningar & affärsavtal**. Om du lyckas med att bygga upp din stad blir dessa **belöningar** tillgängliga. Om du har problem, särskilt finansiella sådana, blir **affärsavtal** tillgängliga. Även om byggnaderna är **belöningar** så kostar de pengar att bygga och har ibland en månatlig driftskostnad. Men oftast erbjuder de tjänster och möjligheter som ger en generell förbättring av levnadsstandarden i din stad. **Affärsavtal** kostar ingenting och ger en månatlig intäkt, men – ja, du gissade rätt – de medför ofta en dold kostnad (Borgmästarby: Den framtida platsen för världens största anläggning för giftigt avfall).

Belöningsbyggnader finns ofta med på flera ställen (**vätekraftverket** finns med både bland **belöningar** och **kraftverk**). Läs verktygstipsen för dessa byggnader så ser du vad du måste göra för att förtjäna **belöningen**. Det finns två sätt att förtjäna **belöningsbyggnader**: antingen når du en specifik milstolpe eller tröskel i stadens utveckling, till exempel en viss befolkningsnivå eller ett visst borgmästarbetyg; eller också kan du klara av ett eller flera **Du kör**-uppdrag. När du har förtjänat en viss **belöning**, eller bedöms vara i en position där du kan uppfylla ett **affärsavtal**, så dyker en **rådgivare** upp och presenterar belöningen så att du kan godkänna den och bestämma var den ska placeras.



Bygg parker

Vem vill inte lira lite boll eller slappa på ett skuggigt torg under lunchrasten? Om du vill göra ett område åtråvärt för invånarna, affärsföretagen eller den högteknologiska industrin, så ska du bygga en **park** i kvarteret. **Parker** har en liten månatlig underhållskostnad, men det är de värda. Simmar brukar bli gladare när de har gott om grönska omkring sig. Om efterfrågan på bostadsområden börjar stagnera kanske du bara behöver bygga till en lekplats eller två.



Riv

Borgmästare får ändra sig. Och när ett direkt rivningsingripande är det enda som duger finns **rivningsverktyget** nära till hands. Klicka på det här verktyget och klicka sen på den byggnad eller annan konstruktion som du vill ha bort från din stad. Så enkelt är det. Men se upp! Om du river privata områden i din stad – det vill säga alla byggnader på zonmärkt mark – så får det extra "förvärvs"-kostnader. Du måste köpa byggnaden innan du förstör den. Tänk dig för innan du river den där skyskrapan – den kan knäcka din budget!

Rivningsverktyget tar bort byggnader, men inte zoner. Ta bort zonmärkta områden med hjälp av **Ta bort zon-verktyget** i **zonmärkningsmenyn**.



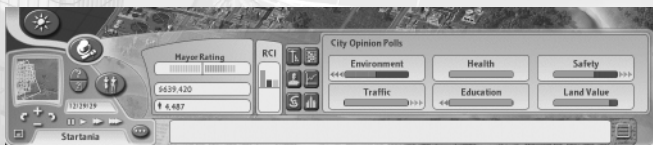
Nödverktyg

Du kan inte sova i det här jobbet. När din stad står inför en katastrof måste du kalla in dina styrkor, borgmästarn. Omgående! Om en brand har utbrutit skickar du en brandbil eller ett brandkårsplan till platsen. Om dina simmar gör uppror måste du lugna dem med den lugnande närvaron hos dina poliser genom att skicka ut en polisbil eller polishelikopter till platsen för upploppet.

Under katastrofen pausar simulatören simuleringen så att du får en chans att undersöka vad som händer – du kommer att se en röd kant runt skärmen när detta inträffar. Om du inte väljer att koppla ur funktionen **autogå till katastrof** kommer kameran att ta dig till katastrofplatsen. Om du har problem med att zooma in på lågorna klickar du på **Gå till katastrof**-knappen i **Nödverktyg**-menyn. Den tar dig direkt till platsen där det hettar till.

Tänk på att du inte kan spara din stad när en katastrof pågår. Simmarna vill gärna se att du klarar av den nödsituation som har inträffat. Så stäng av spelet *efter* katastrofen, annars förlorar du all utveckling som har skett sen du sparade senast.

Borgmästarpanelen



Om du är den observanta borgmästartypen tar du säkert en titt på **stadskartan** för att avgöra var problemen i din stad ligger. Men ibland vill du nog ha en närmare inblick i hur staden fungerar.

Då finns **borgmästarpanelen** där för dig, ers administrativa höghet. **Borgmästarpanelen** innehåller information om invånarantalet i din stad, hur många simmar som vill flytta in till din stad, hur mycket pengar du har och var pengarna tar vägen, uppdaterade historiska data om olika ämnen och ger dig tillgång till dina extremt viktiga **stadsrådgivare**.



Borgmästarbetyg

Vilka borgmästare vill inte göra sina simmar lyckliga? Å. Nåja, de flesta borgmästare bryr sig verkligen om välfärden och tillfredsställelsen hos deras invånare – av verkligt goda skäl. Olika delar av stadens ledning har olika betyg, baserade på en mängd olika faktorer. Om du vill ta en snabb titt på stadens medelbetyg inom *alla* områden kan du titta på **borgmästarbetyg**-mätaren. När mätaren är längst till vänster och röd så är dina simmar farligt nära att göra uppror mot dig. Ingen vill väl se sin egen avbild brännas upp framför stadshuset. Om mätaren är längst till höger och grön så är dina medborgare mycket nöjda med ditt arbete. Grattis.

Det finns två typer av faktorer som påverkar **borgmästarbetyget**: **Långtidsverkande faktorer** och **korttidsverkande faktorer**.

Långtidsverkande faktorer:

- Föroreningsmängd (luft, vatten, avfall och strålning)
- Utbildningssystemets kvalitet
- Sjukvårdens kvalitet
- Bostädernas pris
- Brottsnivå
- Trafikflödet (närmare bestämt pendlingstid och trafikstockningar)
- Parks systemets kvalitet

Om föroreningsnivåerna i stan är höga halkar ditt **borgmästarbetyg** ner. Om du har sett till att det finns ett bra sjukvårdssystem ser ditt **borgmästarbetyg** lite ljusare ut.

Korttidsverkande faktorer:

Effekten hos dessa faktorer mer kortvariga. Tiden läker de här sårerna. Dessa faktorer inkluderar:

- Ändringar i skattepolitiken
- Nya kommunala byggnader
- Stadens förskönande (särskilt trädplantering)
- Bränder

Om du höjer skatterna, dyker ditt betyg för en kort stund. Men med tiden vänjer sig dina simmar med den nya policyn och effekten på borgmästarbetyget bleknar bort.

5392,866

Tillgångar

En av de vanligaste fallgroparna för nya borgmästare är en tendens att bli finansiellt oansvariga. Ibland tvingas alla borgmästare se sin budget dyka ner på minus, men det går inte att hålla den där i längden. Håll ett vaksamt öga på dina pangar genom att titta under **tillgångar på borgmästarpanelen**. Om du inte gör det kommer din **finansrådgivare** inte att låta dig glömma det.

↑ 3,947

Befolkning

Ett av de bästa tecknen på att du har lyckats som borgmästare är ganska enkelt: hur många är det som har valt att bosätta sig i din stad? **Befolkningsmätaren** på **borgmästarpanelen** ger dig en uppdaterad befolkningsräkning av antalet invånare i din stad.

BAI behovsmätare



Okej. När allt kommer till kritan är det här den viktigaste mätaren på borgmästarpanelen. **BAI behovsmätaren** består av tre stolpar för utveckling av bostadsområden (B), affärsområden (A) och industriområden (I). Stolparna visar hur många personer och hur många företag som vill flytta in i din stad. Ju högre stolparna är, desto större är efterfrågan på nya zoner av den typen. När stolparna är låga (under mittlinjen – vilket innebär en negativ efterfrågan), kan det börja dyka upp lvergivna byggnader i din stad. Det är helt okej om du vill skapa en spökstad. Använd **BAI behovsmätaren** för att avgöra om du bör zonmarka fler områden för utveckling av bostäder, affärer eller industrier.

Om du vill ha en mer detaljerad bild av hur efterfrågan ser ut för de olika zontyperna kan du klicka på **BAI behovstolparna**. Här har du en lista över de olika **invånartyperna**:

Invånartyp	Förkortning	BAI
Fattigt bostadsområde	B-\$	B
Medelförmoget bostadsområde	B-\$\$	B
Förmoget bostadsområde	B-\$\$\$	B
Fattig affärstjänst	At-\$	A
Medelförmoget affärstjänst	At-\$\$	A
Förmoget affärstjänst	At-\$\$\$	A
Medelförmoget affärskontor	Af-\$\$	A
Förmoget affärskontor	Af-\$\$\$	A
Jordbruk	I-Jo	I
Smutsig industri	I-S	I
Tillverkningsindustri	I-T	I
Högteknologisk industri	I-Ht	I

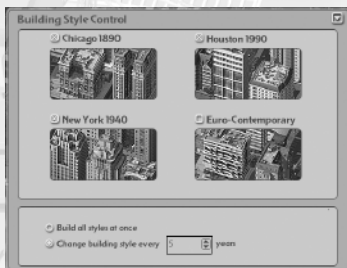
Tips: Ibland kan efterfrågan vara hög för en viss sektor utan att det sker någon utveckling. Se efter så du har zonmärkt tillräckligt mycket av den zontypen och att det zonmärkta området är attraktivt för den invånartypen. Slutligen kontrollerar du att du har bra transportmedel mellan dina bostadsområden och företagsområden. Trafikstockningar kan ha en dramatisk effekt på utvecklingen. Om folk inte kan ta sig till jobbet så avstannar utvecklingen. Uppgradera dina

transportsystem – gator till vägar, vägar till avenyer och avenyer till motorvägar – när det behövs. Det kan hjälpa dig att hålla efterfrågan uppe och göra din stad till en plats där simmarna vill bo och arbeta.

Tips: Vill du locka till dig förmögna simmar? Satsa på utbildning. Investera i dina skolor så kan du påbörja en trevlig cykel med bättre utbildade simmar som vill ha mer välbetalda jobb, vilket ger högre skatteintäkter och mindre föroreningar. Och vilka typer av simmar vill bo i en attraktiv, ren stad med bra skolor och välbetalda jobb? Jo, alla typer. Men vilka har råd att göra det?



Kontroll för byggnadsstil



Att vara borgmästare har alltid haft en estetisk sida. Du kan välja ett artistiskt tonläge i din stad genom att välja den arkitektstil som ska användas vid nybyggen (bostäder, affärsområden och industrier). Det finns fyra arkitektstilar att välja bland:

- Chicago 1890
- New York 1940
- Houston 1990
- Modern europeisk

Genom att välja en stil på panelen för byggnadsstil föreskriver (å, vilket vackert ord) du vilken arkitektstil som ska användas för nya byggnader. Befintliga hus påverkas inte. Om den tidigare bristen på konstnärlighet stör dig, finns det ju alltid ett händigt **rivningsverktyg**. Eller varför inte en strategiskt placerad vulkan?

Om du inte bryr dig om ifall arkitektstilen är enhetlig kan du helt enkelt välja olika stilar och låta dem växla efter ett visst antal år, som du bestämmer. Klicka på alternativet **Ändra byggnadsstil vart X år** och ändra snurrar för att ställa in växlingsperioden. När du väljer detta alternativ kommer varje nyutvecklad del av staden att utvecklas i sin egen stil, vilket ger staden en känsla av att den har utvecklats med tiden. Om du är den sorglösa typen, en vidsynt borgmästare, kan du även låta de olika byggnadsstilarna utvecklas samtidigt, genom att välja alternativet "Bygg alla stilar på en gång".



Som borgmästare gäller det att ta pulsen på sin stad. Att känna till problemen är bara det första steget mot att bli en så bra borgmästare som möjligt. Innan du kan åtgärda ett problem måste du känna till allt om situationen. Det räcker inte med att veta att ditt utbildningssystem är dåligt. Du måste veta var situationen är som värst och vilka faktorer som kan orsaka det. Du har statistiker som bara väntar på att du ska fråga dem, borgmästaren. **Datakartorna** ger dig en massa diagnostiska verktyg för att hålla koll på aktuella förhållanden. Med hjälp av dessa data kan du ta reda på var du bör fokusera dina insatser så att du kan förbättra alla delar av stadshanteringen.

Brandrisk

Alla byggnader medför en viss brandrisk. Vissa byggnader är mer brandfarliga än andra. Övergivna byggnader är riktiga brandfällor. Använd datakartan för **brandrisk** om du vill ta reda på var brandrisken är som störst. Den här kartan visar även alla dina brandstationer och deras täckningsområden. Datakartan för **brandrisk** är ovärderlig när du ska bestämma var de nya brandstationerna bör ligga.

Brott

Om du inte har försett dina simmar med välbetalda jobb och ett bra utbildningssystem, så har din brottsnivå antagligen skjutit i höjden. Ett sätt att bekämpa brott är att bygga en stark polisstyrka. Datakartan för **brott** visar var de kriminella aktiviteterna är koncentrerade och kan hjälpa dig att bestämma den mest strategiska placeringen av dina polisstationer. Precis som på datakartan för **brandrisk** visas de befintliga stationerna och deras täckningsområden.

Utbildning

Utbildning är verkligen en av hörnstenarna i en framgångsrik stad. Om du vill locka till dig företagen som ger simmarna bäst löner, så måste du ha välutbildad arbetskraft. Som vi har nämnt tidigare tenderar en stad med välutbildade invånare att ha en lägre brottsnivå. Det kan vi väl alla ta lärdom av? Dina simmars intelligens mäts i **utbildningskvoten**, eller E.Q. Om du vet vilka områden i din stad som har lägst E.Q. kan du avgöra var du ska placera ut skolor, bibliotek och andra utbildningsbyggnader så att de får största möjliga effekt. Befintliga utbildningsbyggnader visas på den här kartan, tillsammans med sina täckningsområden.

Utbildningskvoten kan ta tid att förbättra, så bli inte frustrerad om din datakarta förblir röd fast du har byggt en ny skola. Om ett par år börjar verkningarna visa sig.

Åtråvärdhet

Jaså, du har en stor efterfrågan på förmögna bostadsområden? Det spelar ingen roll om du inte skapar åtråvärda områden där du kan zonmärka dem. Ta reda på vilka områden i din stad som är mest åtråvärda, så vet du var du ska zonmärka härnäst. Titta i avsnittet om **BAI behovsmätaren** så hittar du en lista över de 12 olika invånartyperna.

Även om du inte kan påverka vilka typer av invånare som börjar bygga i din stad så har du en indirekt kontroll genom att du kan påverka åtråvärdheten hos de olika zonerna i din stad.

Följande åtgärder kan vidtas för att förbättra åtråvärdheten hos de olika invånartyperna:

Bostadsområden	Affärstjänster	Affärskontor	Jordbruk	Smutsig/ Tillverkningsindustri	Högteknologisk industri
B-\$	At-\$				
B-\$\$	At-\$\$	Af-\$\$		I-S	
B-\$\$\$	At-\$\$\$	Af-\$\$\$	I-Jo	I-T	I-Ht
Minska luftföroreningar	Minska sopmängd	Minska sopmängd	Minska luftförore- ningar	Minska brottslighet	Minska luftföroreningar
Minska sopmängd	Minska brottslighet	Minska brottslighet	Minska sopmängd	Korta fraktresorna	Minska sopmängd
Minska brottslighet	Minska luftföroreningar	Minska luftföroreningar	Minska trafiken		Minska brottslighet
Placera ut skolor	Öka trafiken	Placera ut sevärdheter	Korta fraktresorna		Placera ut parker
Placera ut parker	Placera ut nära B	Öka trafiken	Minska brottslighet		Korta fraktresorna
Placera ut sjukhus	Placera ut sevärdheter	Placera ut nära Af			
Minska pendlandet	Placera ut nära Af				
Minska trafikljudet					

Du kan till exempel öka åtråvärdheten i ett förmöget bostadsområde genom att, bland annat, hålla ner föroreningarna. Försök att placera förorenande byggnader som kolkraftverket långt bort från bostads- och affärzoner. Se till att soporna inte samlas på hög, genom att bygga en soptipp, och minska brottsligheten, genom att placera ut en polisstation i kvarteret.

Vatten

Även om du inte behöver vatten för att få din stad att börja växa, så begränsas utvecklingen till mindre byggnader med fattiga eller medelförmögna invånare om du inte drar in lite H₂O. När du är redo att ta emot förmögna invånare eller vill ha normal- och tätbebyggda områden, så måste du dra vattenrör för att få till stånd en sån utveckling. Datakartan för **vatten** visar var din stad har en godkänd vattenförsörjning och var den är torr som fnöske.

EI

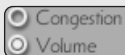
Inget i din stad utvecklas utan ström. Absolut inget. Använd datakartan för **el** när du vill se var din stad är ansluten till elnätet och var simmarna får använda levande ljus.

Trafik

Om du inte visste det än så är tillhandahållandet av en väl fungerande transportinfrastruktur, åt dina pendlare simmar, livsviktigt för stadens utveckling. Om ditt system är en stor, trasslig häva kommer dina simmar att sitta och må dåligt i bilköer. Det kan resultera i olyckor, förarvred, ja till och med upplopp. Genom att använda **trafiköversikten** kan du hitta de områden som är mest igenkorkade. Underlätta situationen genom att uppgradera gator till vägar, vägar till avenyer och avenyer till motorvägar. Den här kartan är även till hjälp när du ska hitta problemområden i kollektivtrafiken.

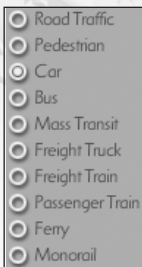
Trafiköversikten har två fönster: **Stockning och volym** och **Pendlingstid**.

Stockning och volym

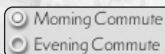


Stockningskartan talar om när ditt transportnätverk börjar närma sig eller har överskridit sin kapacitet. Använd den här kartan för att avgöra var du bör förstärka transportinfrastrukturen. **Volymkartan** talar om var den största delen av trafiken färdas. Medan **stockningskartan** visar var du har kapacitetsproblem (dvs. trafikstockningar, olyckor, köer) talar **volymkartan** bara om hur många resenärer som använder just den vägen. Du kan till exempel bygga en motorväg med mycket lite trafikstockningar (vilket skulle markeras med grönt på **stockningskartan**) men med mycket hög volym (vilket skulle markeras med blått på **volymkartan**).

Volymkartan visar även en uppdelning av de olika transporttyperna i din stad. Vill du se en uppdelning mellan biltrafik och busstrafik i staden? Då är det här kartan för dig.



Pendlingstid



Simmar använder inte alltid samma väg till jobbet som på vägen hem. Det gäller särskilt när du har använt enkelriktade vägar som en trafikreglerande åtgärd i din stad. Därför kan trafikkartan se väldigt annorlunda ut för de två **pendlingstiderna**. Växla mellan morgon- och kvällspendling på **traffikkartan** så kan du se skillnaderna.

Zoner

Ibland kan det vara värdefullt att se vilka typer av zoner du har lagt ut i din stad, speciellt om du försöker få din stad att växa och vill se var dina glesbebyggda och tätbebyggda zoner ligger. Datakartan för **zoner** får dina byggnader att försvinna, så att du när som helst kan ta en titt på de underliggande zontyperna.

Markvärde

Markvärdet kan påverka förmögenhetsnivån hos de simmar som flyttar in i din stad. Fattigt folk har oftast inte råd att bo i områden med högt markvärde. Datakartan för **markvärde** visar var det här har störst inverkan.

Borgmästarbetyg

Borgmästarbetyg-mätaren på **borgmästarpanelen** ger dig möjlighet att se ditt *medel*-betyg för hela staden. Om du vill ha en mer lokal bild av vad invånarna tycker om din insats så visar datakartan för **borgmästarbetyget** vilka distrikt som gillar dig mest (och vilka som får kväljningar när de tänker på dig).

Invånarnas medelålder

Olika områden i din stad lockar olika åldersgrupper av simmar. De här mönstren kan ha en dramatisk effekt på hur användbara dina utbildningsbyggnader är. Placerar du en lågstadieskola i ett område med pensionärer så får du betala lärarlöner och byggnadsunderhåll för något som inte används till fullo. Titta på datakartan för **invånarnas medelålder** hur åldersgrupperna är fördelade i din stad, så kan du fatta kloka beslut om var du ska bygga utbildningsbyggnaderna. Var en förebild, borgmästarn! Visa simmarna att du kan läsa datatabeller som om du aldrig gjort annat!

Hälsa

Sjukvårdens kvalitet är en viktig faktor när det gäller åtråvärdheten hos bostadsområden och den kan ha en dramatisk inverkan på antalet arbetsföra invånare i din stad. Friska simmar är simmar som lever längre – vilket ger mer arbetskraft, vilket ger en stor ökning i efterfrågan på nya företag. Det här är en något krass syn på sjukvårdens värde, men som borgmästare måste du alltid tänka på slutkonsekvenserna. Välkommen till politiken. Använd datakartan för **hälsa** när du vill ta en titt på den övergripande och lokala hälsolivån. Bygg kliniker och sjukhus där de behövs mest. Kartan visar ditt befintliga sjukvårdssystem och dess teckningsområde.

Luftförorening

Ingen vill bo i förorenade områden, men vissa typer av företag spyr ut högvis med stinkande, bolmande föroreningar. Lär dig var föroreningarna sprider ut sig, så att du vet var du *inte* ska lägga dina bostadsområden.

Tips: Att placera smutsiga företag (I-S och I-T) i en angränsande stad gör det möjligt för dig att hålla föroreningarna borta från dina "rena" affärs- och bostadszoner. Föroreningar har en tendens att hålla sig innanför stadsgränsen. Du kan till och med gå ett steg längre och lägga dina kraftverk och soptippar i den smutsiga staden. På det sättet håller du *alla* dina förorenande byggnader i en stad. Men glöm inte att ordna kommunikationer så att du kan utnyttja jobben och tjänsterna.

Vattenförorening

Höga vattenföroreningar kan ge en drastisk minskning av uteffekten hos dina vattenkällor. Datakartan för **vattenföroreningar** hjälper dig att avgöra var du inte ska bygga vattentorn och pumpar. Den här kartan visar även var dina vattenreningsverk finns, så att du kan minska vattenföroreningarna i områden där de är höga.

Sopor

Om du inte ordnar med renhållning kommer stinkande högar av sopor att samlas över hela din stad. Det är lustigt, men det brukar ha en negativ effekt på åtråvärdheten i de områden som påverkas. Datakartan för **sopor** visar var sopansamlingen har nått Eiffeltornsproportioner. Kalla in renhållningsarbetarna, borgmästarn!

Strålning

Japp, strålning. Läskigt. Till och med det minsta Geigerutslag resulterar i omedelbart avstannande utveckling. Simmar har en tendens att undvika Chernobyl-liknande situationer. Titta på datakartan för **strålning** så ser du var du bör undvika att zonmärka. Om du har lyckats undvika att bygga en anläggning för giftigt avfall och undslupit en otäck härds smälta, så behöver du inte den här kartan.



Rådgivarpanelen

Dina **rådgivare** ger dig expertråd, tips i rättan tid och varnar dig om kommande händelser. Deras feedback är en ovärderlig hjälp om du vill veta var dina styrande beslut behövs mest. Men varje **rådgivare** har sin egen dagordning, så ibland kan det hända att du får motstridiga råd. Det kan leda till svåra beslut men det är väl det borgmästarjobbet handlar om, eller hur?

Om du har valt att spela med "Lätt" svårighetsnivå kommer dina rådgivare att dyka upp *vid alla* problem. Om du väljer att spela med "Svår" svårighetsnivå så dyker de bara upp när det är riktigt allvarliga problem.



Stadsplaneraren

Stadsplaneraren ger dig tips om hur du ska bygga din stad och tips om hur du kan bli en mycket populär borgmästare. Han har även turen att få vara den som överlämnar alla dina **belöningar**.



Finansrådgivaren

Din **finansrådgivare** håller koll på dina utgifter och intäkter. Hon blir väldigt upprörd om det ser ut som att din stad håller på att gå med förlust. Om det inträffar talar hon om vilka **affärsavtal** som kan hjälpa dig att komma på fötter igen.



Servicerådgivaren

Din **servicerådgivare** ger dig information om dina vatten-, el- och renhållningssystem. Han talar även om när du står inför försörjningsproblem och meddelar när det finns möjligheter till **grannavtal**.



Säkerhetsrådgivaren

Din **säkerhetsrådgivare** ger dig information om brott, polistäckning, brandkårstäckning och katastrofer.



Hälso- & utbildningsrådgivaren

Din **hälso- & utbildningsrådgivare** håller dig informerad om ärenden som rör dina medborgares behov av sjukvård och utbildning.



Transportrådgivaren

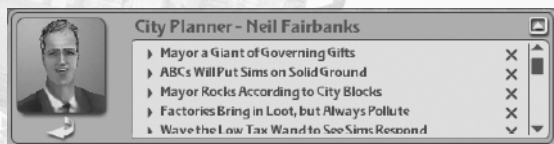
Din **transportrådgivare** ger dig tips om alla dina trafiksystem.




Miljörådgivaren

Din **miljörådgivare** ser till att du vet vad som händer med föroreningsnivåer och behov av nya grönområden.


Rådgivarpanelens rubriker



Klicka på ett av dina **rådgivares** huvud – nu får du upp en lista med rubriker från den rådgivaren. Ibland kan den här listan bli väääääldigt lång. **Rådgivare** älskar att rådge.

 Utöka rubrikutan genom att klicka på **Utöka**-knappen

 Om du vill läsa meddelandet som hör till en viss rubrik klickar du på rubriken eller på pilen bredvid rubriken.

 Om du inte längre är intresserad av ett meddelande klickar du på "krysset" bredvid rubriken för att ta bort den.

Men om du inte tar hand om ett problem lär du få höra talas om det igen. Tjat, tjat, tjat.



Diagram

Till skillnad från **datakartorna** visar **diagrammen** data för hela staden och trender som uppstått med tiden. Som borgmästare vill du ha reda på hur saker såg ut i din stad för fem, tio eller till och med 100 år sedan. Spåra historiska trender och se om höjningen av budgeten för skolorna under årens lopp verkligen har haft någon effekt på utbildningsnivån. **Diagram** ger många bra stapeldiagram och linjetabeller som visar var din stad har varit och vart den är på väg när det gäller olika frågekategorier.

Brott: Går brottsnivån upp eller ner? Titta på det här diagrammet för att se åt vilket håll trenden är på väg. Du kan både hålla koll på antalet brott och antalet gripanden.

Pendlartid: Se efter hur simmarnas pendlingstider har förändrats fram till i dag.

El: Det här diagrammet ger en insikt i när stadens elförbrukning kan tänkas överskrida produktionskapaciteten. Bra att ha vid planeringen av dyra investeringar som kraftverk. Du kan se både användning och kapacitet.

Vatten: På samma sätt som eldiagrammet kan **vatten**-diagrammet hjälpa dig att planera för när dina vattenkällor börjar sina.

Luftförorening: Använd **luftförorening**-diagrammet för att se efter om din miljöpolicy verkligen ger simmarna frisk luft i lungorna vid varje andetag.

Jobb & befolkning: **Jobb & befolkning**-diagrammet visar antalet invånare och jobb för de 12 invånartyperna. Se efter om du har tillräckligt många jobb åt dina simmar och om du lockar till dig de företag som du vill ha i din stad.

Vattenförorening: Är vattnet kristallklart eller håller det på att förvandlas till grön sörja?

Sopor: Om soporna börjar samlas på hög i din stad så visar **sopor**-diagrammet den trenden. Allt över noll innebär att du har ett problem. Då är det bäst att du hittar ett sätt att exportera dina sopor till en annan stad eller att du zonmärker en större soptipp där du kan lagra soporna.

Utbildning: Blir dina simmar allt mer akademiska eller korkadere? Dummigare? Mindre intellenta? Det här diagrammet visar om din utbildningspolitik fungerar.

Utbildning efter ålder: Det här diagrammet visar dina simmars **utbildningskvot**, uppdelat efter ålderskategori. Använd det här verktyget för att avgöra om du har fokuserat för mycket av utbildningen på en ålderskategori, på bekostnad av en annan.

Befolkning efter ålder: Domineras din stad av ungdomar eller håller du på att bygga upp ett pensionärssamhälle? Det här diagrammet visar hur åldersfördelningen ser ut i din stad.

Livslängd: Om ditt sjukvårdssystem inte håller måttet blir dina simmars medellivslängd tragiskt kort. Det här diagrammet visar om dina simmar i allt större utsträckning uppnår hög ålder eller om din stad fortsätter att suga livet ur dem.

Invånarnas medelinkomst: Alla gillar att tjäna pengar, mycket pengar. Diagrammet för **invånarnas medelinkomst** visar om dina simmar lever i lyx eller fattigdom.

Stans intäkter & utgifter:

Håller du på att köpa din stad till ruinens brant eller håller ditt snålande på att löna sig? Ta en titt på diagrammet för **stans intäkter & utgifter** så kan du jämföra dina utgifter med dina intäkter. Generellt sett ska du försöka hålla den gröna linjen högre än den röda, borgmästarn.

Tillgångar:

Är din stad på väg mot konkurs? Diagrammet för **tillgångar** visar när stadskassan kommer att sina, om du fortsätter på samma sätt.

BAI-behov:

I det här diagrammet hittar du en mer detaljerad version av **BAI-mätaren**. Faktum är att det är det här diagrammet du får upp när du klickar på **BAI-mätaren**. Diagrammet visar efterfrågan för alla de 12 invånartyperna. Använd det här diagrammet i kombination med **åtråvårdhetskartan** så ser du exakt vad och var du ska zonmärka.

Borgmästarbetyg:

Titta på det här diagrammet så ser du om ditt **borgmästarbetyg** har förbättrats med åren.

Trafikvolym:

Förlitar du dig alltför mycket på att bilen ska ta dina simmar till jobbet? Eller har du byggt ett välanvänt nät av kollektivtrafik? Om du vill se en uppdelning av olika transporttyper kan du titta på det nya diagrammet för **trafikvolym**.




Budgetpanelen

Budgethantering – ett område som alla borgmästare känner till och älskar. Att sköta stadskassan är ett av de viktigaste arbeten du har som borgmästare. Styr dina utgifter, bibehåll rimliga skatteintäkter och håll ALLTID koll på resultatet. Din stad klarar av att stå i skuld till en viss gräns, men om du gräver ner dig så djupt att det inte finns något hopp att komma upp kommer dina simmar att söka sig till grönare betesmarker. **Budget**-panelen visar hur mycket pengar du har och vart de tar vägen. Använd den till att ändra dina intäkter och utgifter.

Budgetsammandrag

Monthly Budget	
Current Balance	\$976,752
Monthly Income	\$21,870
Monthly Expenses	\$19,071
Month End Cash	\$979,551


Om du vill ha en sammanfattning av intäkterna och utgifterna kan du titta på **budgetsammandraget**.


 Klicka på Utöka-knappen om du vill ha en mer detaljerad bild.

Utökad budget




Det **utökade budget**-fönstret ger dig en komplett uppdelning av var pengarna kommer in och används av de olika avdelningarna.

 Om du vill ha en ännu mer detaljerad uppdelning inom en avdelning, eller om du vill göra några budgetändringar inom en avdelning, klickar du på någon av **Öppna detaljer**-knapparna. Många av avdelningarnas detaljpaneler innehåller skjutreglage för ändringar i budgeten.

 I alla fall visar det vita, vertikala strecket var budgeten ligger på 100%.

Om du flyttar skjutreglaget längst till vänster sänks budgeten till 0 och om du flyttar skjutreglaget till höger om det vita strecket höjs budgeten över 100%, ända upp till 120%. Vad är det polisen vet om dig egentligen, borgmästarn?

 Om du vill veta mer om de olika budgetavdelningarna kan du läsa vidare. Klicka på **Öppna detaljer**-knappen för att utöka avdelningen för **skatter** först.

Skatter

Taxes			
Residential Monthly Income		Monthly Estimate	
Low Wealth Residential (I-S)	7.0 %	45	90.00
Medium Wealth Residential (I-S)	7.0 %	45	90.00
High Wealth Residential (I-S)	7.0 %	45	90.00
Subtotal			\$1,722
Commercial Monthly Income		Monthly Estimate	
Low Wealth Commercial Service (I-S)	7.0 %	45	90.00
Medium Wealth Commercial Service (I-S)	7.0 %	45	90.00
High Wealth Commercial Service (I-S)	7.0 %	45	90.00
Medium Wealth Commercial Office (I-S)	7.0 %	45	90.00
High Wealth Commercial Office (I-S)	7.0 %	45	90.00
Subtotal			\$1,219
Industrial Monthly Income		Monthly Estimate	
Agriculture (I-S)	0.0 %	45	0.00
Drug Industry (I-S)	7.0 %	45	90.00
Manufacturing Industry (I-S)	7.0 %	45	90.00
High Tech Industry (I-S)	7.0 %	45	90.00
Subtotal			\$1,388
Accept		Cancel	

Det är du som är skattmasen. Om det ekar i dina kassavalv kan ett alternativ vara att höja skatterna för att höja intäkterna. Använd fönstret **"Skatter"** om du vill ändra skattesatsen för någon av de 12 olika invånartyperna. Men kom ihåg att en höjning av skatten minskar efterfrågan inom den gruppen och sänker ditt borgmästarbetyg. Dina simmar kommer över skattehöjningen efter ett tag och kanske bestämmer sig för att de gillar dig igen, men efterfrågan inom den sektorn får sig en smäll som håller i sig ett tag. Även om du sänker skatterna igen, så kan det ta ett tag för efterfrågan att repa sig. Det är en god idé att bara höja skatterna när efterfrågan inom en viss sektor är så stor att staden inte kan leva upp till den. Nu räcker det med jämmer och elände. Din makt att ändra skattesatserna kan användas som ett kraftfullt verktyg för att få olika typer av företag och privatpersoner att flytta in i din stad. Om du vill hålla de rika snobbarna borta höjer du bara skatterna för de förmögna pamparna och skrämmer iväg dem. Om du vill hålla förorenande företag som smutsiga industrier (I-S) och tillverkningsindustrier (I-T) borta, kan du skatta bort dem ända till Tjotaheiti. Sen håller de sig borta.

Tips: Lär dig hur skatterna styr efterfrågan. När du höjer skatterna kan du se hur efterfrågan inom den sektorn minskar. Sänkta skatter? Ökad efterfrågan. Som borgmästare kan du ställa in skattesatsen för alla invånartyper, så du kan påverka vilka typer av simmar och företag som flyttar in. *Påverka*, inte bestämma. Du behöver fortfarande utbildad arbetskraft för att högteknologiska industrier ska utvecklas. Sänkta skatter ger extra skjuts om det redan finns en efterfrågan, men de utträttar inga underverk.

Förordningar

Ordinances	
Monthly Income	
<input checked="" type="checkbox"/> Legalize Gambling	Monthly Estimate
Subtotal 90	
Monthly Expense	
<input checked="" type="checkbox"/> Community CPR Training Program	Monthly Estimate
<input checked="" type="checkbox"/> Water Conservation Program	950
<input checked="" type="checkbox"/> Paper Waste Reduction Program	
<input checked="" type="checkbox"/> Free Clinic Program	953
<input checked="" type="checkbox"/> Smoke Detector Program	
<input checked="" type="checkbox"/> Tourism Promotion Program	
<input checked="" type="checkbox"/> Junior Sports Programs	6100
<input checked="" type="checkbox"/> Power Conservation Act	
<input checked="" type="checkbox"/> Carpool Incentive Program	
Subtotal 6203	
Accept Cancel	

Borgmästare som verkligen kan alla knep använder ofta **förordningar** för att påverka stadens tillväxtriktning. De här små policyutspelen medför både kostnader och fördelar när de införs, så använd dem med eftertanke. Om du till exempel bestämmer dig för att införa **legaliserat spel** kan du öka stadens intäkter, men ofta på bekostnad av att stadens brottsnivå ökar.

Om du vill veta mer om de olika förordningarna och deras potentiella effekter klickar du på **Öppna detaljer**-knappen vid namnet på **förordningen**. Olika **förordningar** blir tillgängliga vid olika tidpunkter under stadens utveckling, så håll ett öga på det här fönstret för att se vilka lagar du kan införa.

Grannavtal

Neighbor Deals	
Monthly Income	
Power	Self Rate Monthly Estimate
Beacon Hill	Unavailable \$0
Water	Self Rate Monthly Estimate
Beacon Hill	Unavailable \$0
Subtotal 90	
Monthly Expense	
Power	Buy Rate Monthly Estimate
Beacon Hill	18704MWh/mo \$1,888
Water	Buy Rate Monthly Estimate
Beacon Hill	220360cm/mo \$4,323
Garbage	Export Rate Monthly Estimate
Beacon Hill	651 \$574
Subtotal 66,785	
Accept Cancel	

När du har anslutit två städer – med vägar, kraftledningar eller vattenrör – kan du välja att låta den ena staden sälja sina tillgångar till sin granne. Följande krav måste uppfyllas innan ett **grannavtal** blir tillgängligt:

- Den säljande staden måste ha ett överskott av den efterfrågade tillgången.
- Den köpande staden måste ligga i närheten av eller över sin egen produktionskapacitet för tillgången (dvs. det måste finnas ett klart behov av tillgången).
- Den köpande staden måste ha tillräckligt med pengar för att bekosta köpet av tillgången under fem års tid.

När dessa kriterier är uppfyllda kan du gå till **grannavtal**-delen av budgetpanelen och börja köpslå. Din **servicerådgivare** kommer att tala om när förhållandena för ett avtal är de rätta.

Kostnaden för ett **grannavtal** bestäms automatiskt, baserat på den producerande stadens utgifter, plus en rimlig vinstmarginal. Det verkar väl schyst? Det ursprungliga avtalet gäller för ett år, men det förnyas automatiskt om de ursprungliga villkoren för avtalet fortfarande gäller vid tidpunkten för ett förnyande.

Tips: Placera ditt kraftverk och din soptipp i en grannstad och bygg sedan en anslutning (en kraftledning för el och en väg för soptippen) för att inleda ett grannavtal. I avsnittet **Koppla ihop städer** kan du läsa mer om hur anslutningarna fungerar. Om din stad bestämmer sig för att köpa el, istället för att producera sin egen, kan du ordna ett **grannavtal** baserat på din stads behov. På så sätt betalar du bara för de tillgångar du verkligen utnyttjar.

Affärsavtal

Business Deals	
Monthly Income	Monthly Estimate
Business Deals	\$1,750
Federal Prison	\$250
Casino	\$300
Toxic Waste Dump	\$400
Missile Range	\$450
Army Base	\$350
Subtotal	\$1,750
Accept	Cancel

Sliter din stad med budgetproblem? Ingen fara, borgmästarn. Det finns flera inkomstskapande **affärsavtal** som du kan få tillgång till. Varje avtal ger dig ett månatligt bidrag av kontanta pengar om din stad står som värd för någon av följande byggnader:

Högsäkerhetsfängelse	\$250
Kasino	\$300
Armébas	\$350
Område 5.1	\$380
Anläggning för giftigt avfall	\$400
Missilskjutbana	\$450

Om villkoren för avtalet uppfylls (kasinoavtalet dyker bara upp om du har infört förordningen om legaliserat spel), så dyker en ny byggnad upp i katalogen med **belöningar**. När du placerar ut byggnaden aktiveras avtalet och pengarna börjar rulla in. Om du bestämmer dig för att du inte längre vill ge plats åt de aktuella byggnaderna kan du alltid riva dem (mot en saftig avgift).

Transportdepartementet

Transportation	
Monthly Income	Monthly Estimate
Rental Services	\$0
Tolls	\$0
Mass Transit	\$113
Fares	\$113
Subtotal	\$113
Monthly Expense	Monthly Estimate
Seawater	\$0
Airport	\$700
Rental Services	\$324
Stamps	\$11
Roads	\$800
Highways	\$0
Airports	\$25
Building Maintenance	\$0
Mass Transit	\$122
Subtotal	\$1,863
Accept	Cancel

Har du varit en riktig vägbaron? Ditt transportnätverk saknar motstycke. Bara så du vet – när du bygger en transportbyggnad eller ett transportnätverk läggs en månatlig underhållskostnad till på utgiftssidan i din budget. Aj, då! **Transportdepartementets** detaljerade budget ger dig möjlighet att ändra budgeten för olika kategorier. **Kollektivtrafiken** omfattar bussar, tunnelbana, upphöjd järnväg, enspårsbana, passagerar- och godståg och färjor. Om du sänker budgeten för mycket kan ditt vackra nätverk förfalla och tågen riskerar att spåra ur, vilket kan få en negativ effekt på trafiksituationen. Se dig omkring. Om du lägger märke till en plötslig epidemi av tjälskador kan det vara dags att höja budgeten för vägunderhåll. Faktum är att om saker och ting verkligen får förfalla, bör du nog höja budgeten till över 100% för att täcka reparationskostnaderna. Det svider!

Säkerhetsdepartementet

Monthly Expense	Monthly Estimate
Fire Dept.	\$500
Police Dept.	\$250
Dept. of Corrections	\$0
Subtotal	\$750

Accept Cancel

Säkerhetsdepartementets budget inkluderar driftskostnaden för **polisstationer**, **brandstationer** och **fängelser**. Om du sänker budgeten på departementsnivå sänker du budgeten för varje polisbyggnad, brandstation och fängelse i hela staden. Då kan det hända att dina poliser inte fångar lika många brottslingar, att brandmännen inte är lika vältränade och att fler och fler fångar flyr från sina celler. Sänk bara den här budgeten om det är verklig kris. Du bör se till att dina säkerhetsanläggningar är i toppskick.

Du kan även ändra budgeten för polisstationer och brandstationer på stationsbasis. Om du bestämmer dig för att ett visst område i din stad klarar sig utan världens effektivaste polisskydd, så kan du sänka budgeten för den lokala stationen.



Klicka på **Öppna detaljer**-knappen för polisen. Där hittar du en detaljerad lista över alla polisbyggnader i din stad, med ett budgetreglage för varje station. Du kan


även ändra budgeten för en individuell station genom att använda **frågeverktyget** på den stationen och flytta budgetreglaget i byggnadens **dialogfönster**.

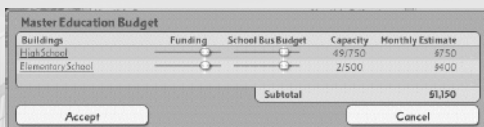
Hälsa & utbildning

Monthly Expense	Monthly Estimate
Health	\$1,500
Medical Clinic	\$1,500
Education	\$1,200
Elementary School	\$1,200
School Buses	\$400
Ambulances	\$500
Subtotal	\$5,600

Accept Cancel

Du kan använda budgetfönstret för **Hälsa & utbildning** till att justera budgeten för dina **skolor**, **kliniker** och **sjukhus**. Dina utbildnings- och sjukvårdsanläggningar utnyttjas olika mycket beroende på stans storlek, befolkningstätheten i byggnadens täckningsområde och demografin i området. Du kan spara pengar genom att ändra budgeten för dessa byggnader så att den passar behovet. När du ändrar mätaren brevid hälsa eller utbildning ändrar du budgeten för alla läkare och lärare i alla sjukhus- och skolanläggningar. Du kan även ändra budgeten för de ambulanser eller bussar som betjänar ditt system. När du bestämmer dig för att sänka lärarnas eller läkarnas budget minskar antalet elever eller patienter som kan betjänas. När du ändrar budgeten för bussar och ambulanser blir betjäningsområdet för skolan eller sjukvårdsbyggnaden större eller mindre. På budgetpanelen för **Hälsa & utbildning** kan du ändra budgeten för hela stadens utbildningssystem.


 Klicka på **Öppna detaljer**-knappen för **utbildning** så får du upp en lista över alla utbildningsbyggnader i din stad.



Buildings	Funding	School Bus Budget	Capacity	Monthly Estimate
High School	<input type="text"/>	<input type="text"/>	49/750	\$750
Elementary School	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2/500	\$400
Subtotal				\$1,150

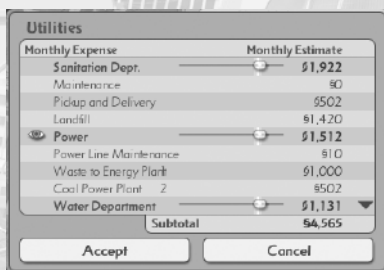
Här kan du ändra budgeten för varje enskild byggnad. När du klickar på varje skolas namn flyttar sig kameran till den skolans plats.


På hälsodepartementets budgetpanel kan du ändra budgeten för antalet läkare och antalet ambulanser.

 Klicka på **Öppna detaljer**-knappen för **hälsa** så får du upp en lista över alla sjukvårdsbyggnader i din stad. Här kan du ändra budgeten för varje byggnad, beroende på områdets behov.

När det gäller **Hälsa & utbildnings**-byggnader kan du även ändra den lokala budgeten genom att använda **frågeverktyget** och öppna byggnadens **dialogfönster**.


Service



Monthly Expense	Monthly Estimate
Sanitation Dept.	\$1,922
Maintenance	\$0
Pickup and Delivery	\$502
Landfill	\$1,420
 Power	\$1,512
Power Line Maintenance	\$10
Waste to Energy Plant	\$1,000
Cool Power Plant	\$502
Water Department	\$1,131
Subtotal	\$4,565

Servicedepartementets budget innehåller de samlade utgifterna för **el**, **vatten**- och **renhållnings**-departementen. Du kan ändra den generella budgeten för vart och ett av dessa departement, men ta dig i akt, för när en servicebyggnad närmar sig sin maxkapacitet slits den ut fortare. Servicebyggnader har en förbestämd livslängd.

Under **eldepartementet** kan budgeten för varje enskilt kraftverk justeras för sig.

 Klicka på **Öppna detaljer**-knappen för **el** så får du upp en lista över alla kraftverksbyggnader i din stad. Budgeten för **vatten** och **renhållning** kan bara ändras på en stadsomfattande basis.

Master Power Budget			
Buildings	Funding	Capacity	Monthly Estimate
Cool Power Plant	<input type="text" value="22225977"/>	22225977	\$250
Waste to Energy Plant	<input type="text" value="18554990"/>	18554990	\$1,000
Cool Power Plant	<input type="text" value="21895886"/>	21895886	\$252
Subtotal			61502

Accept Cancel

Du kan ändra budgeten för dessa byggnader här eller i deras **dialogfönster**.

Stadsförsköning

City Beautification	
Monthly Expense	Monthly Estimate
Landmarks	\$90
Tower of London	\$90
Parks and Recreation	\$310
Minor League Stadium	1 \$120
Tennis Court	2 \$30
Small Flower Garden	1 \$5
Small Park Green	2 \$10
Large Park Green	2 \$50
Medium Playground	1 \$25
Subtotal	
\$400	

Accept Cancel

Både **sevärdheter** och **parker** faller under **stadsförsköning**. Om du sänker budgeten för dessa departement börjar alla parker och sevärdheter i din stad att se sjaskiga ut och deras fördelaktiga effekter avtar. Du kan alltid få dem att glänsa igen genom att återställa budgeten till 100%.

Ledningsbudget

Government	
Monthly Expense	Monthly Estimate
Building Maintenance	\$260
Mayor's House	\$10
Convention Center	\$220
Mayor's Statue	\$30
Subtotal	
\$260	

Accept Cancel

Många av **belöningsbyggnaderna** som du får har en månatlig underhållskostnad. Dessa kostnader visas i panelen för **ledningsbudgeten**. Innan du börjar muttra bör du tänka på att dessa byggnader både ökar åtråvärldenheten och borgmästarbetyget i området där de befinner sig, borgmästarn. Minskar du budgeten så får du även se hur deras positiva effekter minskar.

Ta ett lån

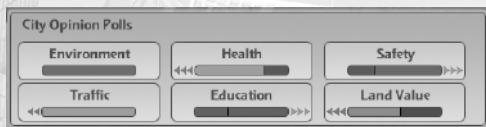
Loans			
Current Loans			
Time Remaining	Total	Amount Owed	Payment
10y0m	\$200,000	\$200,000	\$2,479
10y0m	\$110,000	\$110,000	\$1,363
Subtotal			\$3,842
Borrowed		\$310,000	
Borrowing Limit		\$2,000,000	
Take Out New Loan			
Amount	Term	Monthly Payment	
\$5,000 (2)	10y0m	\$61	

Accept New Loan Cancel

Om du bara kunde få tag på några extra simdaler så skulle du kunna få den här stan på fötter. Tja, borgmästaren, det finns en utväg. Du kan alltid ta ett lån. Du kan låna upp till \$200 000 och borgmästare har rätt att ta upp till 10 lån. Men pengar är aldrig gratis. Räntan på de här lånen är 8,5% och du måste betala tillbaka lånesumman med ränta, månadsvis under tio år. Så om du inte befinner dig i en djup budgetkris är ett lån inte den bästa utvägen. Det är nog ingen vidare idé att ta ett lån för att bygga Louvren bredvid borgmästarens hus. Fast det kan vara lockande.



Stans opinionsundersökning



Om du vill få en snabb uppfattning om hur det går för din stad kan du titta på **opinionsundersökningen**. Den här undersökningen ger dig feedback om staden i sex olika kategorier. Gröna staplar visar hur positiv opinionen är inom ett visst område. Röda staplar visar att situationen är negativ och exakt hur illa det är. Pilarna på sidan om stapeln talar om ifall situationen håller på att bli bättre eller sämre.

Miljö

Den här stapeln reflekterar den totala föroreningsnivån i din stad. Om du vill se en förbättring måste du minska luft-, vatten- och strålningsföroreningsnivåerna genom att avlägsna tunga förorenare som smutsig industri, bondgårdar och anläggningar för giftigt avfall. Se även till att du har ombesörjt undanskaffandet av de sopor som dina älskade medborgare producerar.

Hälsa

Här ser du ett medelvärde för sjukvårdskvaliteten och täckningen i din stad. Om du vill få upp betyget måste du bygga kliniker och sjukhus i alla dina bostadsområden och se till att de har en budget som räcker för att tillgodose dina simmars behov.

Säkerhet

Få en snabb uppfattning om hur väl din poliskår och brandkår skyddar din stad. Vill du skapa en säkrare miljö för dina simmar? Börja bygga polisstationer och brandstationer i alla dina zoner, och se till att de har tillräckligt med deg för att vara effektiva.

Trafik

Här ser du ett medelvärde för trafikstockningarna i stan. Om ditt transportnätverk är ordentligt täppt i näsan kan du pröva med att ersätta de igenkorkade gatorna och vägarna med ett transportnätverk med högre kapacitet. Du kan även förbättra situationen genom att bygga kollektivtrafiksystem och ge dina pendlande simmar gott om alternativa resvägar.

Utbildning

Hur bra tillgodoser dina skolor och utbildningsanläggningar simmarnas behov? Om du vill höja nivån på innehållet i samtalen som förs på stans caféer måste du bygga skolor, bibliotek och museer i stans bostadsområden. Som alltid måste du se till att budgeten för byggnaderna är tillräcklig för att tillgodose simmarnas behov, när de väl står där. Om du lyckas hålla den här opinionsundersökningen grön kommer dina simmars utbildningskvot så småningom att förbättras.

Markvärde

Den här undersökningen ger dig ett medelvärde på markvärdet i din stad. Om du vill höja markvärdet måste du bygga parker, skolor, sjukhus och andra servicebyggnader i dina bostadsområden.

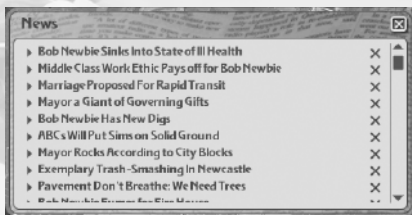
Nyhetsfönster

Mayor Rocks According to City Blocks
Exemplary Trash-Smashing In Newcastle

Alla duktiga borgmästare håller sig informerade om lokala nyheter och händelser. Om du vill veta hur din administration blir representerad i stan håller du ett öga på **nyhetsfönstret**. De två viktigaste meddelandena visas hela tiden här. Meddelandena ändras beroende på ändrade förhållanden. Nyhetsmeddelanden kan komma från **rådgivare** eller en **Min sim**.

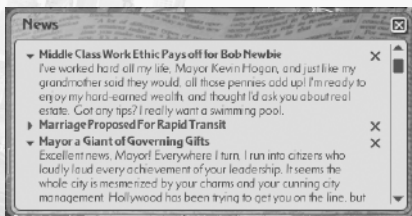
- Om du vill se en fullständig lista över dessa meddelanden klickar du på **Öppna nyhetsfönster**-knappen.

Då öppnas fönstret med **nyheter**:



Utöka meddelanden

- Om du vill läsa hela historien bakom en given rubrik klickar du på rubriken eller pilen bredvid rubriken.
- Om du inte är intresserad av meddelandet längre klickar du på krysset bredvid rubriken för att ta bort meddelandet.



Ibland innehåller de här meddelandena hyperlänkar som du kan klicka på för att komma till ett verktyg eller en plats som är relevant för meddelandet. Hyperlänkar markeras med blå understruken text i meddelandet.

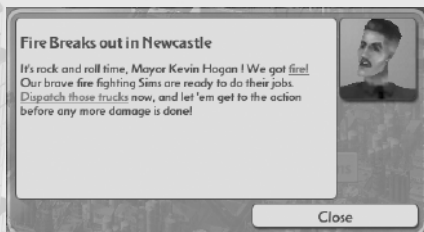
ABC's Will Put Sims on Solid Ground

Mayor, there are some simple but compelling cost-benefit formulas, and one of the best is that education means opportunity. Not to mention that it helps Sim satisfaction and the general good. Take pains to promote full education in Newcastle, keeping all the school systems sound and all libraries and museums well-funded. An educated workforce is a force to be reckoned with.

Stäng meddelanden

× När du har greppat det väsentliga i meddelandet kan du kasta det genom att klicka på krysset till höger om rubriken.

Brådskande meddelanden



Var inte orolig, borgmästarn. Du kommer inte att missa några *riktigt* viktiga meddelanden. Ett brådskande meddelandefönster dyker upp när det är något du måste få veta. Spelar du med "Lätt" svårighetsnivå kommer du att få upp viktiga, men inte-så-brådskande, meddelanden. Är du inte intresserad av förutseende rådgivare? Vill du hellre klara dig själv? Du kan alltid stänga av de brådskande meddelandena på **Spelalternativ**-panelen.

Min Sim-läget



Hur är det att bo i din stad *egentligen*? Har du skapat en exklusiv tillverkningscentral där simmarna nöjda lever sina dagliga liv? Eller går dina simmar med darrande knän till busshållplatsen på grund av de budgetnedsänkningar som du har gjort på bekostnad av allmänhetens säkerhet? Det kan du få reda på, borgmästarn. I **Min Sim**-läget kan du importera simmar från *The Sims* och styra deras liv, lyssna på vad *alla* simmar på gatan tycker, och – i den fulländade demonstrationen av deltagande borgmästerskap – använda **Du kör** för att ta kontroll över fordonen i din stad och bekämpa brott eller lösa problem.



Mikrofonverktöget

Vill du höra vad "simmarna" har att säga? Klicka på **mikrofonverktöget** och klicka därefter på någon av simmarna i din stad för att höra vad han eller hon tycker om det jobb du gör. Feedback från invånarna, när det gäller lokala förhållanden och transportnätverket, visas med hjälp av ikoner.



Du kör

Är du inte intresserad av att fastna bakom ett skrivbord? Ta på dig bilhandskarna, då! Det är dags att ge sig ut och uppleva livet på gatan. Du är inte längre bara en åskådare – utan en del av handlingen, borgmästaren. Använd **Du kör** för att ta en tur med något inskaffat fordon genom staden. Men inte nog med det. **Du kör** innehåller massor av uppdrag där du kan hjälpa till att bekämpa brott, eller till och med *främja* brott, beroende på vilken slags borgmästare du är.

Vi behöver dig omgående, borgmästarn! Ett hjärta har äntligen blivit tillgängligt och det är *ditt* jobb att hämta lilla Jenny och köra henne till sjukhuset på studs. Eller känner din ondskefulla sida för att ta några liv när de oskyldiga passagerarna tar sin sista färjetur i det här simlivet? Är du mer av en bröderna Wright-ledare? Några åkrar behöver besprutas och du är precis rätt pilot för jobbet. När du klarar av uppdrag, vare sig de är av den djävulska eller änglalika sorten, får du belöningar som ger dig eller staden borgmästerlig prestige eller kontanta pengar.

Uppdrag

Det finns över 80 uppdrag som rör olika **Du kör**-fordon. Om du vill se en lista över olika uppdrag och lära dig hur du aktiverar varje uppdrag, kan du titta i **uppdragstabellen**. Det finns ett träningsuppdrag för varje fordonstyp (bil, stridsvagn, båt, flyg, tåg). Träningsuppdragen ger dig en chans att bekanta dig med styrningen för varje fordon och hur uppdragen går till. Du kan när som helst trycka på **ESC** för att avbryta ett uppdrag.

När du lyckas med goda **uppdrag** förbättras ditt **borgmästarbetyg** och du kan få en ny **belöningsbyggnad** (dessa byggnader ger dig ofta nya fordon också). Om du vill se vilka uppdrag som ger dig de olika belöningarna kan du titta i **uppdragstabellen** i den här manualen. Belöningar för goda **uppdrag** hjälper dig att bygga upp en blomstrande stad. När du lyckas med ett ondskefullt **uppdrag** får du mera pengar, men staden kan drabbas av kaos och ditt lokala borgmästarbetyg rasar.

Välj ett uppdrag

Det finns två sätt att välja ett **Du kör**-uppdrag: genom att klicka på en **uppdragsvisare** eller genom att välja ett fordon i en av **katalogerna med inskaffade fordon**.

Uppdragsvisare



Uppdragsvisare följer uppdragsklara fordon runt i stan. När du klickar på en **uppdragsvisare** öppnas en **uppdragsruta**.

Uppdragsvisare PÅ/AV

Är du trött på alla **uppdragsvisare** som belamrar **stadskartan**? Använd det här verktyget för att stänga av dem. Du kan sätta på dem igen när du vill. Du kan alltid komma åt **uppdragen** genom att gå till katalogen med **inscaffade fordon**, oavsett om **uppdragsvisarna** är påslagna.

Katalog med inscaffade fordon



Inscaffade fordon



Inscaffade vattenfordon



Inscaffade flygfordon

Det är många förarupplevelser som väntar dig i **Du kör-läget** och du hittar alla i en av **katalogerna med inskaffade fordon**, under **Du kör** i **Min Sim-läget**. Klicka på **inscaffade fordon** för att få upp en lista över alla vattenfordon och klicka på **inscaffade vattenfordon** för att få upp (tro det eller ej) en lista över alla vattenfordon och klicka på **inscaffade luftfordon** för att se efter vad du kan flyga med. Genom att klicka på något tillgängligt fordon i katalogen och klicka på **Kör fritt**, kan du köra, flyta eller flyga runt i stan. Gråmarkerade fordon är låsta och går inte att använda. Om du vill veta hur du ska låsa upp dessa fordon låter du markören sväva över fordonet i katalogen. **Verktygstipset** talar om vilken byggnad som behövs. När ett fordon i katalogen har en gul kant finns det ett uppdrag som hör till det. Klicka på det markerade fordonet för att välja ett **uppdrag**.

Tips: Du behöver vissa byggnader för att låsa upp fordon som du kan använda i **Du kör**. Är du sugen på militärhelikoptern? Titta på **verktygstipset** så ser du vilken byggnad du behöver ha i staden för att kunna välja den. Har du redan byggnaden i staden men kan ändå inte välja fordonet? Om du spelar med en stad från den föregående versionen av *SimCity4* måste du bygga om den byggnad som krävs. Tyvärr känner **Du kör** inte igen tidigare versioner av byggnader i din stad.

Uppdragsrutan



Det här fönstret ger dig en beskrivning av **uppdragets** mål och talar om vad du får om du lyckas. De flesta fordonen kan användas till både gott och ont. Om du vill se **uppdragets** mörka (eller ljusa) sida klickar du på **Vad har jag för alternativ?** i **uppdragsrutan**. Du kan antingen acceptera **uppdraget**, borgmästaren, eller också kanske du bara vill ta det här fordonet och välja **Kör fritt** för att ta en titt på dina ägor.

Om du väljer att acceptera ett **uppdrag** kanske du får delta i en jakt på flyende tjuvar eller kämpa för att lyda instruktionerna från ett ondskefullt geni genom att iscensätta ett "oavsiktligt" utsläpp av giftig, grön gegg.

Förarpanelen



När du har gått in i **Du kör-läget** (**Kör fritt** eller accepterat ett **uppdrag**) kommer det upp en grön kant runt skärmen. **Förarpanelen** hittar du längst ner i mitten av skärmen. **Förarpanelen** skiljer sig för de olika fordonstyperna. Alla visar användbar information via mätare, kartor och andra visare. Om du inte är säker på vad en viss mätare betyder kan du låta markören vila över mätaren en stund, så dyker ett **verktygstips** upp med en förklaring.

Vill du se mer av skärmen när du kör? Du kan minimera förarpanelen genom att klicka på **"Minimera"**-knappen längs ner till vänster på panelen.

Statusfönstret



Vare sig du väljer **Kör fritt** eller bestämmer dig för att prova på ett **uppdrag**, så kommer du att få upp ett **statusfönster** längst upp till höger på skärmen så länge du sitter i förarstolen.

Statusfönstret visar styrningstangenterna för de olika fordonen. Du hittar en komplett lista med styrningstangenter i avsnittet **"Snabbtangenter"** i den här manualen. Här får du reda på hur du får bilarna att åka snabbare, hur du får helikoptern att lyfta och till och med hur du skjuter missiler. De flesta fordon har specialkontroller (sirener till polisbilen eller strålkastaren till helikoptern). När du har lärt dig de olika tangenterna kan du minimera **statusfönstret**.

Hade du så kul när du körde att du har glömt bort **uppdragets** mål? Titta i **statusfönstret** längst upp till höger på skärmen. Där hittar du en kort sammanfattning av vad du måste göra. När du spelar ett **uppdrag** visar fönstret en kort beskrivning av **uppdraget**. I annat fall står det bara **Kör fritt**.

Många **uppdrag** är tidsbegränsade. I **statusfönstret** finns även en klocka som visar hur mycket tid du har kvar. Har du skapat ett effektivt transportnätverk? Hoppas att du inte råkar ut för en trafikstockning när du rycker ut för att släcka en eldsvåda.

Uppdragsmål



Många **uppdrag** kräver att du når ett **mål** (eller en serie mål). Ibland är **målet** rörligt (en flyende biltjuv). Ibland måste du förstöra **målet** (ofta när du har valt stridsvagnen).

Målen markeras med ett sikte på **stadskartan**. Förhoppningsvis hjälper dessa markeringar dig att hitta rätt när du desperat snurrar runt på stadens gator.

Kör fritt

Kör fritt är alltid tillgänglig för upplåsta fordon. Välj **Kör fritt** om du vill glida runt i staden utan mål eller tidsbegränsning. Vill du bara kolla in hur det ser ut i staden? Ta en åktur! Om du vill avbryta **Du kör**-läget kan du när som helst trycka på **ESC**.

Uppdragstabell

Här hittar du en lista över fordonen, deras **uppdragsmål** och belöningar.

FORDON	UPPDRAGSNAMN	UPPDRAG UTLÖST	UPPLÅSTA BYGGNADER
Markfordon			
Alla Du kör-markfordon	Träningsuppdrag för markfordon	Träningsuppdrag för markfordon ej avklarad och invånare > 0	Att klara det här uppdraget är ett krav för att få köra de andra landfordonsbaserade uppdragen.
Polisbil	På spåret	Polisstation > 0 och affärsinvånare > 100 och invånare > 50	Klara de 4 "goda" polisbilsuppdragen för att låsa upp lyx-polisstationen
Polisbil	Bråk anmält	Polisstation > 0 och invånare > 50	Klara de 4 "goda" polisbilsuppdragen för att låsa upp lyx-polisstationen
Polisbil	Fånga rånarna	Polisstation > 0 och affärsinvånare > 50	Klara de 4 "goda" polisbilsuppdragen för att låsa upp lyx-polisstationen
Polisbil	Utpressning	Polisstation > 0 och At\$ > 100	
Polispiket	Stygg snut	Lyx-polisstation > 0 och At\$ > 100	
Polisbil	Fånga bilkaparen	Polisstation > 0	Klara de 4 "goda" polisbilsuppdragen för att låsa upp lyx-polisstationen
Stulet fordon	Bilkarparflykt	Polisstation > 0 och affärsinvånare > 50	
Flyktbil	Fly med bytet	Lyx-polisstation > 0 och affärsinvånare > 50	
Brandbil	Eldsvåda!	Brandstation > 0	Klara det här uppdraget 3 gånger för att låsa upp brandkårens landningsbana
Brandbil	Spruta ner katterna	Brandstation > 0 och invånare > 500	
Brandbil	Hjälp katterna	Brandstation > 0 och invånare > 500	
Skolbuss	Skjutsa lilla von Solstrååle till skolan	Lågstadieskola > 0 och invånare > 50	Privatskola
Skolbuss	Studera för profit	Lågstadieskola > 1 och högstadieskola > 0 och affärsinvånare > 50	Kärnkraftverk
Sopbil	Farbror Crille ber om en tjänst	Polisstation > 0 och affärsinvånare > 0 och soptippskapacitet > 0	Högsäkerhetsfångelse
Sopbil	En speciell soppåse	Polisstation > 0 och affärsinvånare > 0 och soptippskapacitet > 0	Anläggning för giftigt avfall
Ambulans	Halkat på lamaspillning	Sjukhus > 0 och affärsinvånare > 50	Smittoforskningscenter
Ambulans	Skum ambulansförare	Sjukhus > 0 och affärstjänster § > 50 och affärskontor §§ > 50	Tingshus
Borgmästarlimo	Man KAN lösa det med pengar	Borgmästarens hus > 0 och affärsinvånare > 50	Stadshus
Borgmästarlimo	Storspelare i stan	Borgmästarens hus > 0	Kasino
Borgmästarlimo	<<Borgmästarens namn>> besöker sevärdhet	Sevärdhet > 0 och Borgmästarens hus > 0	
Borgmästarlimo	<<Borgmästarens namn>> klipper band	affärsinvånare > 200 och Borgmästarens hus > 0	
Stadsbuss	Sjuk busschaufför	Busshållplats > 3	Mässhall
Stadsbuss	Dr Vu stjälar en buss	Busshållplats > 1 och invånare > 50	

Armélastbil	Uppskjutningsdags	Missilskjutbana > 0 och armébas > 0	
Armélastbil	Stjäl en stridsspets	Armébas > 0 Lyx-polisstation > 0	
Stridsvagn	Stridsvagnsträning	Stridsvagnstränings- uppdraget ej avslarat och invånare > 0 och armébas > 0	Att klara det här uppdraget är ett krav för att få köra de andra stridsvagnsuppdragen.
Stridsvagn	Nytt missilttest	Armébas > 0	Missilskjutbana
Stridsvagn	Buskörning i stridsvagn	Lyx-polisstation > 0 och armébas > 0	
Stridsvagn	Lär de strejkande en låxa	Armébas > 0 och affärsinvånare > 0	
Stridsvagn	Dr Vu får en stridsvagn	Polisstation > 0 och invånare > 50 och borgmästarens hus > 0 och armébas > 0	Filmstudio
Likbil	Kör liket till begravningen	Kyrkogård > 0 och invånare > 50	Guds hus
Likbil	Simmelsk apelsin	Kyrkogård > 0 och affärsinvånare > 50	Armébas
Taxi	Forskare sen till flyget	Liten landningsbana > 0 och invånare > 50	Operahus
Taxi	Galen taxi!!	Liten landningsbana > 0 och invånare > 50	
Nyhetsbil	Borgmästarens nya strumpor!	Borgmästarens hus > 0 och TV-station > 0	Byråkratibyrån
Nyhetsbil	Paparazzi	Borgmästarens hus > 0 och TV-station > 0	
Alla tåg	Tågträningsuppdrag	Tågträningsuppdraget ej avslarat och (godstågstation > 0 eller passagerartågstation > 0) och spår > 20	Att klara det här uppdraget är ett krav för att få köra de andra tåguppdragen.
Passagerartåg	Valturné	Passagerartågstation > 3 och spår > 20	Turistfälla
Passagerartåg	Kapa tåget	Lyx-polisstation > 0 och passagerartåg- station > 0 och spår > 20	
Ångtåg	Tågresan mot raketformel	Godstågstation > 0 och Spår > 20	Del av rymdhamn
Ångtåg	Sälj hemlig raketbränsleformel	Godstågstation > 0 och lyx-polisstation > 0 och spår > 20	Del av Område 5.1 upplåst
Godståg	Säkerhetsbälten i supertyg för skepp i rymden	Godstågstation > 1 och spår > 20	Del av rymdhamn
Godståg	Tågstationstur	Godstågstation > 3 och spår > 20	Stor järnvägsstation
Enspårsbana	Åktur med enspårsbana	Enspårsbanestation > = 2 och enspårsbanespår > 20	Solkraftverk
Giftavfallsbil	Kladd åt massorna	Anläggning för giftigt avfall > 0 och invånare > 100	Kyrkogård
Glassbil	Glassleverans	Lågstadieskola > 2	Lantfestival
Glassbil	Glass av ren ondska	Lågstadieskola > 2	Del av Område 5.1 upplåst

§ Min sim-fordon	Gör några ärenden	At\$-tomter >= 2 och Min sim\$ > 0 och At\$ > 50
§ Min sim-fordon	Slå ut <<Uppdragsmål>>	Polisstation > 0 och invånare > 1 och Min sim\$ och At\$-tomter > 2
§§ Min sim-fordon	<<Min sims namn>> på shoppingrunda	Invånare > 100 och Min sim\$\$ > 0 och At\$\$-tomter > 2
§§ Min sim-fordon	Administrativa brott	Invånare > 1 och Min sim\$\$ > 0 och At\$\$-tomter > 0
§§§ Min sim-fordon	Varva ner på kasinot	Invånare > 1 och Min sim\$\$\$ > 0 och Kasino > 0
§§§ Min sim-fordon	<<Min sims namn>> shoppar presenter	Invånare > 500 och Min sim\$\$\$ > 0 och At\$\$\$-tomter > 2
§§§ Min sim-fordon	Vann stort på kasinot	Kasino > 0 och invånare > 1 och Min sim\$\$\$
Min sim-fordon (alla kategorier)	<<Min sims namn>> vill se <<Uppdragsmål>>	Invånare > 1 och Min sim (alla kategorier) > 0 och sevärighet > 0

Luftfordon

Luftfordon-träningsuppdrag	Luftfordon-träningsuppdrag	Luftfordon-träningsuppdrag ej avklarad och invånare > 0 och något luftfordon upplåst	Att klara det här uppdraget är ett krav för att få köra de andra luftfordonsbaserade uppdragen.
Sjukhushelikopter	Ge Jenny ett handtag, och ett hjärta	Invånare > 50 och sjukhus > 0	
Sjukhushelikopter	Organ mot profit	Industri > 50 och sjukhus > 0	Universitet
Stridsplan	Lamslå industrin i <<Stadens namn>>	Industri > 100 och kraftverk > 0 och Område 5.1 > 0	Vätekraftverk
Attackhelikopter	Slå ut dr Vus "hemliga" gömställe	Industri > 100 och armébas > 0	Avancerat forskningscenter
Attackhelikopter	Kupp mot <<Stadens namn>>	Tågstation > 0 och vattenkälla > 0 och armébas > 0 och borgmästarens hus > 0	
TV-helikopter	Bevaka gisslandramat	Invånare > 50 och affärsinvånare > 50	Radiostation
TV-helikopter	Fånga gärningsmannens historia	Affärsinvånare > 50 och TV-station > 0	
Polishelikopter	Ta fast skurken från luften	Lyx-polisstation > 0 och affärsinvånare > 50	TV-studio
Polishelikopter	Stör friden	Invånare (glesbebyggda rutor) >= 100 och lyx- polisstation > 0	
Brandkårsplan	Släpp vatten på elden	Brandkårens landningsbana > 0	Djurpark
Brandkårsplan	Låt det brinna	Brandkårens landningsbana > 0	

Rökskrivarplan	Vem är din älskling?	Liten landningsbana > 0	Arena för proffslag
Rökskrivarplan	Hemlig luftkod	Liten landningsbana > 0	
Besprutningsplan	Bonden har löss	Liten landningsbana > 0 och bondgårdsrutor > = 50	Bondemarknad
Besprutningsplan	Sprid zombiedamm	Liten landningsbana > 0 och kyrkogård > 0	Del av Område 5.1
Fallskärm- shopparplan	Infiltrera Vus hemliga möte	Liten landningsbana > 0 och industri > 50	
Fallskärm- shopparplan	Fallskärmsshow vid <<Uppdragsmål>>	Liten landningsbana > 0 och sevärhet > 0	

Vattenfordon

Båtrännings- uppdag	Båtränningsuppdag	Båtränningsuppdag ej avklarad och Småbåtshamn > 0 eller bilfärja > 0 eller passagerarfärja > 0	Att klara det här uppdraget är ett krav för att få köra de andra båtuppdragen.
Färja	Valskådartur	Bilfärja > 0	Småbåtshamn
Färja	Ondskans färja	Bilfärja > 0	
Racerbåt	Rx Hämtar & Lämnar	Småbåtshamn > 0 och hamn > 0	Semesterhotell
Racerbåt	Vattentät tankestyrningsmaskin	Småbåtshamn > 0 och hamn > 0	Pir för kryssningsfartyg
Fiskebåt	Komsi, komsi, fisken	Småbåtshamn > 0	Fyr
Fiskebåt	Mmm... Utrotningshotad middag	Småbåtshamn > 0	Aktiemarknad
Motorbåt	Vattenflykt	Lyx-polisstation > 0 och småbåtshamn > 0	
Cigarrbåt	Jet ski-fest	Småbåtshamn > 0	
Bogserbåt	SOS	Småbåtshamn > 0	Stort konstmuseum
Lustjakt	Sällsynt fiskskådning	Småbåtshamn > 0	Klubbhus



Mina simmar

Du har skapat dem. Du har betraktat och styrt dem i deras val i livet. Nu kan du låta de simmar som du har fostrat flytta till din stad! Om du ännu inte har upplevt underverken i *The Sims* så gör det inget. *SimCity 4: Deluxe Edition* levereras med en bunt simmar som bara längtar efter att få flytta till din stad. Men om du har *The Sims™ 1.x* installerat på samma dator som *SimCity 4: Deluxe Edition* kan du importera simmar från deras simkvarter till ett nytt kvarter – ditt.

Klicka på någon av de tomma platserna på **Min Sim-panelen** för att flytta en **Min sim** till din stad. Du kan ha upp till fem **Min simmar** boende i din stad på en gång. **Välj en Min sim-panelen** öppnas.



Sortera dina simmar

Har du massor av simmar att välja bland? Du kanske tycker att det vore bra att sortera dina simmar för att underlätta saker och ting. Du kan sortera dem efter:



Kön



Stjärntecken



Alfabetiskt efter namn

Importera simmar från The Sims



Om du vill lägga till din katalog med simmar från *The Sims™ 1.x* behöver du bara klicka på en knapp. Klicka på **Ladda ner fler simmar**-knappen för att leta igenom din dator efter potentiella simmar som kan flytta till din stad. Observera att dina simmar måste bo i ett hus i ett kvarter i *The Sims* för att du ska kunna importera dem till *SimCity 4: Deluxe Edition*.

Om du har importerat massor av simmar kanske du behöver mer än en sida på **Välj en Min sim**-panelen för att få plats med alla potentiella medborgare. Klicka på de blå siffrorna under huvudena för att byta sida.



När du har valt en sim från listan kan du ändra hans eller hennes namn och stjärntecken.

Flytta in en Min sim

Är du redo att låta den lyckligt utvalda flytta till din stad? Klicka på **Flytta in min sim**-knappen. Du kan välja var du vill att din **Min sim** ska bo. För bara markören över ett hus. Husets namn, förmögenhetsnivå och värdefull information om förhållandet i kvarteret visas. Är det här rätt hem för just denna sim? Klicka på huset så anländer välkomståget med kvarterets nya medlem. Tyvärr kan du inte låta din **Min sim** flytta in i ett affärs- eller industriområde. Simmar har inte fattat det här med vindsvåningar än.



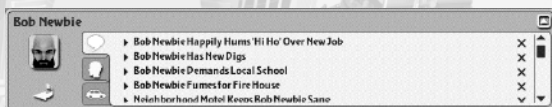
När din **Min sim** har flyttat in antar han eller hon egenskaperna hos det nya kvarteret. Om du lät Klas-Göran flytta in i ett hus med högt förmögenhetsvärde kommer han att bada i pengar. Om utbildningsnivån i kvarteret är låg kommer Klas-Göran att ha problem med svåra ord.

Hitta rätt på Min sim-panelen



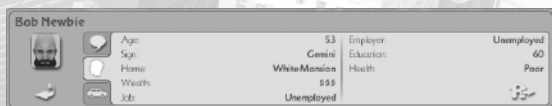
Simmar som bor i din stad dyker upp på **Min sim-panelen**. Om du vill veta mer om Klas-Göran klickar du på hans bild på **Min sim-panelen**. Där får du information om vad gamle Klas-Göran tycker om dig och din stad, var han bor och arbetar, vad han hittar på och verktyg som kan hjälpa dig att styra Klas-Göran när han utforskar livet på gatorna som du har byggt.

Min sim-nyheter



Du får feedback från Klas-Göran som rör din stad – på panelen **Min sim-nyheter**. Läs mer utförliga detaljer om **Min sim-nyheter** genom att klicka på **Utöka**-knappen. Om du vill utöka individuella nyhetsinslag klickar du på rubriken eller pilen bredvid rubriken. När du har läst meddelandet kan du ta bort det genom att klicka till höger om rubriken.

Min sim-profil



Panelen **Min sim-profil** ger dig ett överflöd av information om din **Min sim** – ålder, stjärntecken, adress, förmögenhetsnivå, yrkestitel, arbetsgivare, utbildningsnivå och hälsa. **Min sim-profilen** är inte bara ett sätt att se vad Klas-Göran håller på med, utan även ett snabbt sätt att få reda på hur det står till i hans kvarter.

Vräk denna sim

En **Min sim** kan bli gnällig eller, gud förbjude, tråkig. Är du redo att ta farväl av Klas-Göran? Du kan vräka honom genom att klicka på **Vräk denna sim**-knappen. Hejdå, Klas-Göran.

Min sim-transportsätt



På **transportpanelen** kan du styra Klas-Görans dagliga förehavanden – som vad han kör, var han arbetar och var han bor.

Skicka ut Min sim



Skicka ut din **Min sim** till någon plats i staden med hjälp av en **Skicka ut Min sim**-flaggan. När din **Min sim** tar sig till platsen får du upp feedback i en tankebubbla – ännu ett sätt att få veta mer om din stad.

Kör Min sims fordon



Ta kontroll över din **Min sims** bil genom att klicka på **Kör Min sims fordon**-knappen. Det är egentligen inte bilstöld eftersom du är borgmästare, eller hur? Du kan ta med Klas-Göran på en åktur runt stan eller pröva på ett **uppdrag**, om det finns något.

Välj Min sims fordon



Kör Klas-Göran en stilig sedan eller en nerkörd skrothög? Din kontroll över Klas-Görans liv slutar inte med att du kan köra hans bil, du får till och med välja vad han ska köra! Vilka bilar som är tillgängliga för Klas-Göran beror på hans förmögenhetsnivå. Klas-Göran kanske vill ha den där dyra sportbilen, men han måste leva ett välbärgat liv för att kunna betala den.

Välj Min sims fotgängarstil



Hur tar sig din **Min sim** runt när han eller hon inte använder ett fordon? Går Klas-Göran eller åker han rollerblades på väg till busshållplatsen? Har Sussi Sim en förkärlek till cyklar? Gör ett val här och se hur dina simmar tar sig runt i kvarteret på det sätt som du har bestämt.

Ändra Min sims hus



Är du trött på att låta Klas-Göran bo bredvid snabbmatstället? Tycker du att han behöver lite nya omgivningar? Du kan flytta din **Min sim** till en ny bostad när du vill. Men du kan inte förbättra Klas-Görans finansiella situation på det här sättet.

Förmögenhetsnivån i det nya huset måste matcha förmögenhetsnivån hos din **Min sim**.

Ändra Min sims jobb



Ge din **Min sim** en ny utmaning på jobbet. Precis som med hemmet måste det nya jobbet matcha förmögenhetsnivån hos det gamla. Om Klas-Göran bestämmer sig för att utbilda sig kan han bli befordrad, och kanske till och med behöver ett nytt jobb och ett nytt hus. Det talar han om för dig.



Alternativ



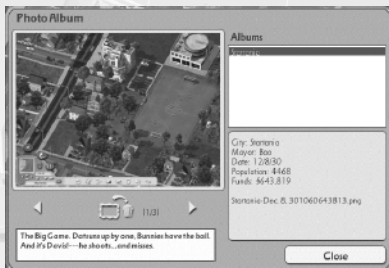
Du kan ändra **spelaalternativen** i *SimCity 4: Deluxe Edition* både på **region-** och **stadskartan**. Välj mellan grafikinställningar, ljudinställningar och spelinställningar.

Kameraläget



Har du en särskild händelse som du vill spara för eftervärlden? Klicka på **"Kameraläge"** för att ta ett foto. När du är i **kameraläget** trycker du på **MELLANSLAG** för att ändra bildstorlek. Tryck på **ENTER** för att föreviga bilden. Tryck på **ESC** för att gå ur **kameraläget**.

Fotoalbum

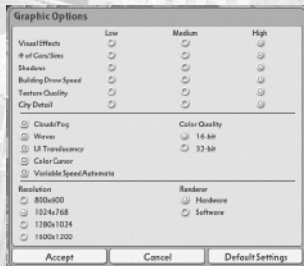


När du tar foton lagras bilderna automatiskt i ett **fotoalbum** som sorteras efter stad. Om du vill titta i din fotosamling klickar du på **fotoalbum**-ikonen. På **fotoalbum**-panelen väljer du ett album och växlar mellan bilderna genom att klicka på **Visa nästa bild-** och **Visa föregående bild-**knappen.



Vill du lägga till en beskrivande text till ditt foto? Skriv in texten i **"(lägg till beskrivning här)"**-delen. Ta bort bilder genom att klicka på **Ta bort bild**.

Grafikalternativ



Eftersom dagens datorer finns i så många olika typer och konfigurationer har *SimCity 4: Deluxe Edition* **grafikalternativ** som hjälper dig att anpassa spelet till din dator. Under installationen kommer spelet att ställa in grafikalternativen så att de passar din dators specifikationer. Om din dator bara uppfyller minimispecifikationskraven rekommenderar vi att du ställer in alla alternativ på den lägsta inställningen.

Visuella effekter

Visuella effekter går att ställa in på låg, medel eller hög. **Visuella effekter** inkluderar saker som fyrverkerier, explosioner, bränder, rök och föroreningar. Om du ställer in det här på låg, begränsas mängden effekter på skärmen och hur detaljerade de är.

Antal bilar/simmar

Styr hur många fordon och fotgängare du ser på gatorna i din stad.

Skuggor

Det här alternativet styr skärpan på skuggorna som byggnader och andra konstruktioner i din stad kastar.

Byggnadernas rithastighet

SimCity 4: Deluxe Edition rensar och laddar hela tiden grafik för att spara minne när du utforskar olika delar av din stad. Den här inställningen påverkar hur snabbt modellerna och texturerna laddas när du flyttar **stadskartan**. På datorer med lite minne bör du ställa in **byggnadernas rithastighet** på den lägsta nivån.

Texturkvalitet

Texturkvalitén styr renderingen av detaljer i texturen på byggnader och andra konstruktioner. Spelare med datorer eller grafikkort med lågt RAM-minne bör ställa in låg **texturkvalitet**.

Stadsdetaljer

Byggnaderna i *SimCity* är inga ensamma klossar. Tomterna pryds av saker som gungor, trädgårdar, statyer, buskar och en massa andra prylar (använd **frågeverktyget** om du inte vet vad en sak är). Begränsa antalet extrakonstruktioner med **stadsdetalj**-alternativet. På datorer med lite RAM-minne har inställningen av **stadsdetaljer** stor inverkan på hur snabbt **stadskartan** uppdateras.

Moln/Dimma

Slå PÅ/AV visningen av moln och dimma.

Vågor

Trött på att se hur vågorna slår mot stranden? Här slår du PÅ/AV vågeffekten.

GS-genomskinlighet

Det här alternativet ger en mjuk övergång mellan verktygspanelen och bakgrunden. Här slår du PÅ/AV det här alternativet.

Färgmarkör

Vissa grafikkort klarar inte av att visa färgmarkörer. Stäng AV **färgmarkören** om ditt grafikkort har problem med att visa markören.

Färgkvalitet

Färgkvalitet-alternativet ger dig möjlighet att ställa in bit-djupet på skärmen. Välj mellan 16-bitar (65,536 färger) eller 32-bitar (miljontals färger).

Växlande hastighetsautomatik

Om det här alternativet är PÅ kommer bilarnas och simmarnas hastighet att variera beroende på simuleringshastigheten. Vid **gepard**-fart susar bilarna fram på skärmen. När du pausar simuleringen kommer allt att stanna. Om du stänger AV det här alternativet kommer bilar och simmar att röra sig i samma hastighet, oavsett simuleringshastigheten.

Upplösning

SimCity 4: Deluxe Edition går att spela i olika upplösningar. Ju lägre upplösning, desto snabbare går spelet. Vissa grafikkort och skärmar klarar inte att köra de högre upplösningarna. Läs specifikationerna för ditt grafikkort och din skärm innan du ställer in **upplösningen** på medel eller hög.

Rendering

Vissa grafikkort stöder inte **maskinvarurendering**. Har du ett sånt grafikkort väljer du **programvarurendering**.

Standardinställning

Om du vill återställa alla inställningar till deras standardvärden klickar du på den här knappen.

Ljudalternativ



Uppskattar du vacker musik? Du kan inte bara ställa in volymen på musiken och ljudeffekterna, du kan även välja vilka låtar du vill höra när du spelar.

Musikvolym

Vrid upp eller ner **musikvolymen** så att det passar dig och din hörsel, eller stäng AV musiken genom att ta bort krysset i rutan till vänster.

Ljudvolym

Kan du inte riktigt höra ljudeffekterna? Vrid upp eller ner **ljudvolymen** så att det blir bra. Ta bort krysset i rutan för att stänga AV ljudeffekterna.

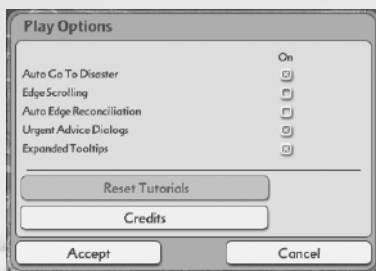
Spelningslista

Här får du en lista med olika låtar som du kan lyssna på under spelets gång. Välj låtar för att skapa din egen perfekta **spelningslista**.

Anpassa låtar

Vill du vara din egen DJ? Om du vill spela egna MP3:or placerar du dem i mapparna **Radio\Stations\Mayor\Music** och **Radio\Stations\Region\Music**. Musiken i Region\Music spelas när du är på regionskartan, och musiken i Mayor\Music-mappen spelas när du spelar på stadskartan. Titta i **Anpassa låtar**-rutan. Om du bara vill lyssna på dina egna låtar tar du bort alla låtar på **spelningslistan**.

Spelalternativ



Spelalternativen ger dig olika möjligheter att anpassa olika delar av spelet.

Autogå till katastrof

Det här alternativet riktar automatiskt kameran mot eventuella katastrofer som inträffar i din stad. Det är ett bra sätt att få reda på när det händer otrevliga saker så att du snabbt kan göra något åt dem. Kameran centrerar bara på simuleringsbaserade katastrofer som upplopp och bränder. Katastrofer från **katastrofmenyn** – meteorskurar, vulkaner och liknande – kräver att du flyttar **stadskartan** manuellt.

Kantbläddring

Kryssa i det här alternativet så kan du flytta dig runt i staden genom att dra markören till kanten av **stadskartan**.

Automatisk kantutjämning

När du öppnar en stad blir du automatiskt tillfrågad om du vill utjämna kanterna i din stad så att de matchar grannstädernas. Om du vill stänga av den här dialogen tar du bort krysset vid **Automatisk kantutjämning**.

Viktiga rådgivardialoger

I normala fall visar dina rådgivare upp brådskande meddelanden om nödsituationer i stan och när du har fått nya byggnader eller fordon. Stäng av den här funktionen genom att ta bort krysset i rutan vid **Viktiga rådgivardialoger**. Om du gör det får du själv hålla utkik efter katastrofer.

Utökade verktygstips

När du håller markören över ett verktyg i *SimCity* visas både verktygets namn och information om hur du använder det. Om du vill stänga av **verktygstipset** och bara få upp verktygets namn tar du bort krysset i rutan vid **Utökade verktygstips**.

Nollställ övningsavsnitt

Om du har spelat igenom övningsavsnitten men vill gå igenom dem igen klickar du bara på **Nollställ övningsavsnitt**-knappen. Var försiktig! Om du har fortsatt att utveckla en stad efter att ha klarat övningsavsnittet ersätts den av den ursprungliga övningsavsnittstaden när du klickar på den här knappen.

Medverkande

Vill du ta en titt på de glada Maxoider som har arbetat med det här spelet? Klicka på **"Medverkande"** för att bläddra igenom listan.

Övriga alternativ för stadskartan



Spara stad



Är du nöjd med hur din stad utvecklas? Se till att spara den. Stadsfiler sparas under Mina dokument\SimCity 4\Regions\

Gå till region



Klicka här för att stänga **stadskartan** och gå till **regionskartan**.

Sluta



Klockan är 3 på natten och du vet att alla riktigt produktiva borgmästare behöver minst ett par timmars sömn. Dags att klicka på **“Sluta”** och lägga ner för i dag.

Snabbtangenter

1	Zooma till 1
2	Zooma till 2
3	Zooma till 3
4	Zooma till 4
5	Zooma till 5
6	Zooma till 6
– eller Sifbertb –	Zooma ut
+ eller Sifbertb +	Zooma in
CTRL- eller CTRL-PAUSE	Pausa simulering
CTRL-1	Sköldpaddsfart
CTRL-2	Noshörningsfart
CTRL-3	Gepardfart
Q	Zonmärk glesbebyggt bostadsområde
W	Zonmärk normalbebyggt bostadsområde
E	Zonmärk tätbebyggt bostadsområde
A	Zonmärk glesbebyggt affärsområde
S	Zonmärk normalbebyggt affärsområde
D	Zonmärk tätbebyggt affärsområde
Z	Zonmärk jordbruksområde
X	Zonmärk normalbebyggt industriområde
C	Zonmärk tätbebyggt industriområde
R	Vägverktyg
SKIFT-R	Upphöjd motorvägsverktyg
CTRL-R	Avenyverktyg
ALT-R	Gatuverktyg
CTRL-SKIFT-R	Bygg busshållplats
T	Järnvägsverktyg
SKIFT-T	Tunnelbaneverktyg
CTRL-T	Upphöjd järnvägsverktyg

ALT-T	Bygg upphöjd järnvägsstation
CTRL-SKIFT-T	Bygg passagerartågstation
SKIFT-ALT-T	Bygg tunnelbanestation
CTRL-ALT-T	Bygg frakterminal
I	Rörverktyg
L	Kraftledningsverktyg
Y	Bygg soptippszon
P	Bygg liten polisstation
SKIFT-P	Bygg fängelse
CTRL-P	Skicka ut polis
ALT-P	Bygg stor polisstation
F	Bygg liten brandstation
CTRL-F	Skicka ut brandbil
ALT-F	Bygg stor brandstation
H	Bygg klinik
ALT-H	Bygg sjukhus
K	Bygg lågstadieskola
SKIFT-K	Bygg gymnasieskola
ALT-K	Bygg högstadieskola
V	Ta bort zonmärkning
B	Riv
M	Bygg passagerar- & bilfärjeterminal
CTRL-M	Bygg passagerarfärjeterminal
/	Frågeverktyget
ALT-/	Ruttfrågeverktyg
CTRL-SKIFT-O	Utplåna staden
ESC	Stäng/Släpp verktyget
G	Slå på/av rutnät
CTRL-SKIFT-C	Slå på/av terrängkonturer
CTRL-ALT-SKIFT-F	Uppdatera
PAGE UP	Vrid kamera moturs
PAGE DOWN	Vrid kamera medurs
HOME	Vrid byggnad/märke medurs
END	Vrid byggnad/märke moturs
Piltangent NER	Bläddra ner
Piltangent HÖGER	Bläddra åt höger
Piltangent UPP	Bläddra upp
Piltangent VÄNSTER	Bläddra åt vänster
MELLANSLAG	Centrera på markören
F1	Gudsläget
F2	Borgmästarläget
F3	Min sim-läget
F4	Alternativpanelen
F5	Bara dag
F6	Bara natt
F7	Dag/natt cykel
F8	Gå till regionskartan
F9	Grafikalternativ

F10	Ljudalternativ
F11	Spelalternativ
F12	Sluta spela
CTRL-S	Spara
CTRL-ALT-S	Snabbspara (Ingen uppdatering av regionsminibild)
CTRL-SKIFT-S	Fotoläge
CTRL-SKIFT-A	Fotoalbum
CTRL-X	Fuskinmatning
Snabbtangenter för terrängverktyg	
SKIFT	Öka storlek och styrka på terrängverktyg
CTRL	Minska storlek och styrka på terrängverktyg
SKIFT-1 till 0	Ändra storlek på terrängverktyg
SKIFT-F1 till F10	Ändra styrka på terrängverktyg
Generella snabbtangenter för fordon	
PAGE UP	Vrid kamera moturs
PAGE DOWN	Vrid kamera medurs
Piltangent UPP	Fordonet ökar farten
Piltangent NER	Fordonet saktar in
Piltangent VÄNSTER	Sväng vänster
Piltangent HÖGER	Sväng höger
ESC	Stäng körläget
MELLANSLAG	Specialfunktion 1
ENTER	Specialfunktion 2
Snabbtangenter för bilar	
W	Gasa
S	Bromsa
A	Sväng vänster
D	Sväng höger
SKIFT	Hoppa till vägar PÅ/AV
Höger musknapp	Sikta med vatten (bara brandbil)
Snabbtangenter för flygplan/helikopter	
E	Åk upp
C	Åk ner
W	Gasa
S	Bromsa
A	Sväng vänster
D	Sväng höger
HOME	Åk upp
END	Åk ner
Höger musknapp	Rikta strålkastare (bara polishelikopter)
Vänster musknapp	Skjut (bara attackhelikopter & stridsplan)
Snabbtangenter för stridsvagn	
W	Gasa
S	Bromsa
A	Sväng vänster
D	Sväng höger
SKIFT	Vägar PÅ/AV
E	Kanonpipa upp

C	Kanonpipa ner
<	Öka eldrörskraft
>	Minska eldrörskraft
HOME	Kanonpipa upp
END	Kanonpipa ner
Höger musknapp	Rikta eldrör
Vänster musknapp	Skjut
Snabbtangenter för tåg	
W	Gasa
S	Bromsa
ENTER	Automatväxling
Höger musknapp	Manuell växling
MELLANSLAG	Tågvissla



Prestandatips

Problem när du kör spelet

- Kontrollera att datorn uppfyller spelets minimikrav och att du har installerat de senaste drivrutinerna för grafikkortet och ljudkortet:
Om du använder ett NVIDIA-baserat kort finns drivrutinerna på www.nvidia.com.
Om du använder ett ATI-baserat kort finns drivrutinerna på www.ati.com.
- Om datorn är Windows-baserad och om du kör spelet från en skiva, kan du försöka att installera om DirectX från skivan. Komponenten finns oftast i mappen DirectX under skivans rotkatalog. Om du har tillgång till Internet kan du gå till www.microsoft.com och hämta den senaste versionen av DirectX.

Allmänna felsökningstips

- Om du använder Windows och kör spelet från en skiva, och om spelets startbild inte visas automatiskt, kan du högerklicka på skivans ikon under Den här datorn och klicka på Spela upp automatiskt.
- Om spelet går långsamt kan du sänka kvalitetsnivån på grafik- eller ljudinställningarna från alternativmenyn i spelet. Om du minskar skärmmupplösningen kan det ofta ge bättre prestanda.
- Om du vill ha maximal prestanda kan du försöka med att stänga av alla andra program som körs i bakgrunden (utom EA Download Manager om du använder det programmet).

Kundtjänst

Om du har problem med det här spelet kan EA:s kundtjänst hjälpa till.

EA Help-filen innehåller lösningar till de vanligaste problemen och svar på de vanligaste frågorna om hur man ska använda den här produkten.

För att öppna EA Help-filen (när spelet redan är installerat):

Användare av Windows Vista och Windows 7 öppnar Start > Games, högerklickar på spelikonen och väljer lämplig supportlänk i menyn.

Användare som har tidigare versioner av Windows, klicka på länken Technical Support i spelets mapp via menyn Start > Program (eller Alla Program).

För att öppna EA Help-filen (utan att ha installerat spelet):

1. Stoppa in spelskivan i din DVD-ROM enhet.
2. Dubbelklicka på ikonen Min dator på skrivbordet. (Med Windows XP kan du behöva klicka på **Start**-knappen och sen på ikonen Min dator).
3. Högerklicka på den enhet som innehåller spelskivan och välj Öppna.
4. Öppna filen **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Om du fortfarande upplever problem efter att ha använt informationen i hjälpfilen kan du kontakta EA teknisk support.

EA Kundtjänst på Internet

Om du har tillgång till Internet, besök EA:s sida för teknisk support på:

www.electronicarts.se/support

Där finns mängder av information om DirectX, spelkontroller, modem och nätverk, samt information om systemunderhåll och prestanda. Vår webbsajt innehåller aktuell information om de vanligaste svårigheterna, spelspecifik hjälp och vanliga frågor (frequently asked questions (FAQ)). Det är samma information som våra supporttekniker använder för att hjälpa dig med dina prestandaproblem. Vi uppdaterar supportsjajten dagligen. Titta där först, så kanske du finner en lösning utan att behöva vänta.

Supportcentrets kontaktinformation

Om du behöver ytterligare assistans och helst vill tala med en tekniker, ring vår Kundsupport vardagar mellan 13.00-17.00.

Telefon: 0775-700 270

Obs! Vår kundtjänst är en teknisk support för privatpersoner på det nordiska sortimentet av EA produkter. Vår support gäller inte om produkten köpts begagnad, importerats eller om konsumenten inte är slutanvändaren av produkten. EA ersätter inte stulna eller bortslarvade produkter. Vi ger inte tips eller råd på hur man spelar.

För att hjälpa oss diagnostisera problemet, var god använd verktyget dxdiag för att samla in data om din dators maskinvara innan du ringer oss:

1. Tryck på **Windows Tangenten + R** (Windows-tangenten är tangenten med flagga)…, skriv in **dxdiag** och klicka på OK
2. Klicka på SPARA ALL INFORMATION... och spara rapporten på ditt skrivbord.

Garanti

Obs! Följande garantier gäller endast produkter sålda via återförsäljare. De gäller inte produkter som sålts online via EA Store eller tredje part.

Begränsad garanti

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att det media på vilken programvaran är inspelad är fri från material- och tillverkningsfel under 12 månader från inköpsdagen. Under denna period kommer felaktigt media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts tillsammans med ett daterat inköpskvitto, en beskrivning av defekten, det felaktiga mediet och din adress. Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt. Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls "i befintligt skick", och ej heller media som har utsatts för missbruk, skador eller extremt slitage.


Garantin gäller inte om hårdvaran förstört produkten, men kan ändå bytas ut mot en administrativ avgift på 100 kr så länge lagret räcker.

Returer efter garantin

Electronic Arts kommer (så länge lagret tillåter) att byta ut produkt som skadats av användaren även efter det att garantitiden gått ut om originalskivan återsänds. För närvarande tar vi ut en administrativ avgift om 100 kr för att byta spel efter garantitidens utgång.

För mer information om hur man går tillväga för att byta ut den skadade skivan ber vi dig att kontakta Electronic Arts kundservice. På www.electronicarts.se/support kan du läsa mer om hur du kan kontakta oss via e-mail. Har du inte tillgång till Internet kan man ringa oss på 0775 700 270, måndag till fredag, 13.00-17.00.

Obs! Electronic Arts garanti för produkten gäller inte om den köpts begagnad, importerats utanför Norden eller om konsumenten inte är den första slutanvändaren av produkten. Electronic Arts ersätter inte stulna eller bortslarvade produkter.



Programvara och dokumentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, EA, EA GAMES, EA GAMES logotyp, Maxis och Maxis logotyp är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. MPEG Layer-3 ljudkodningsteknologi på licens från Fraunhofer IIS och THOMSON multimedia. Alla övriga varumärken är egendom tillhörande sina respektive ägare. EA GAMES™ och Maxis™ är varumärken tillhörande Electronic Arts™.

Programvaran till SimCity 4 software är delvis baserad på Independent JPEG Groups arbete.

Denna produkt innehåller licensierad teckensnittsprogramvara från Agfa Monotype Corporation och dess leverantörer, och får inte distribueras, kopieras, formateras om, dekompileras eller bakåtkompileras i något syfte. Du får överföra teckensnittsprogramvaran som en del i en produkt till tredje part under förutsättning att (i) tredje part accepterat villkoren i denna överenskommelse och (ii) du omedelbart efter överförandet har förstört alla kopior av programvaran under din kontroll, inklusive all programvara som installerats på datorn.

Teckensnittsprogramvaran är också skyddad av upphovsrätt och all kopiering eller distribution av programvaran, med eller utan produkten, utgör ett brott mot internationell upphovsrättslig lagstiftning och är en stöld av värdefull intellektuell egendom. Du har ingen rättighet till eller licens för programvaran annat än den personliga rätten att använda programmet i enlighet med denna överenskommelse, som en del i den produkt som installerats på datorn. Med ensamrätt.

Det fullständiga avtalet från Agfa Monotype Corporation för slutanvändaren finns på webbplatsen www.agfamonotype.com.