

# 4 SIMCITY™





# ACORDO DE LICENÇA DE SOFTWARE DE UTILIZADOR FINAL

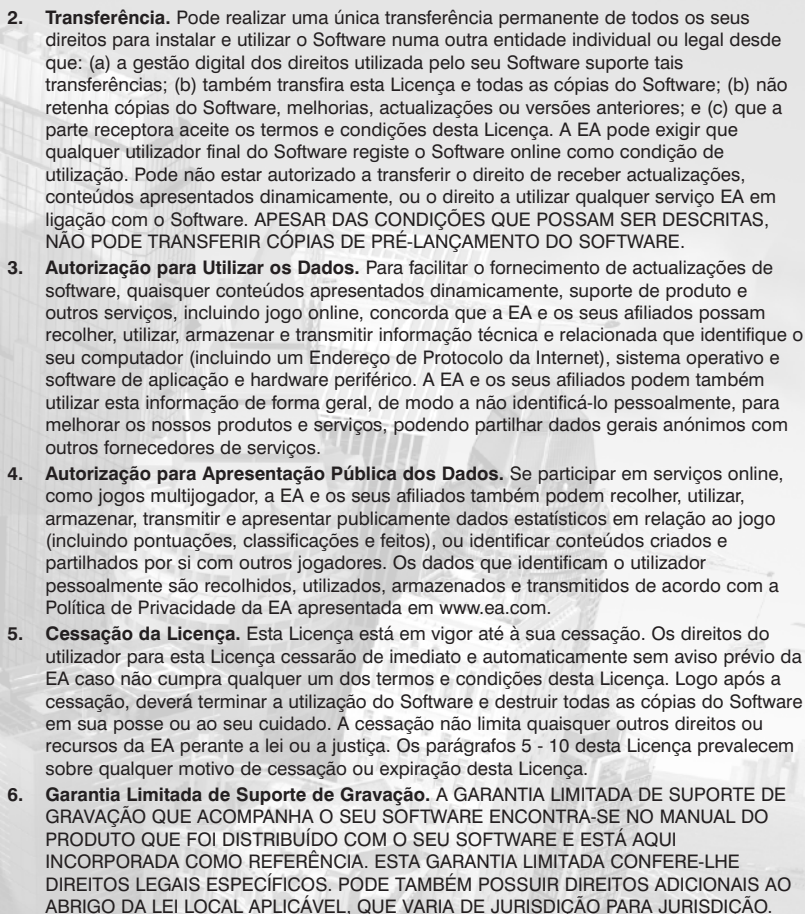
Este Acordo de Licença de Utilizador Final ("Licença") é um acordo entre o utilizador e a Electronic Arts Inc. ("EA"). Esta Licença regulamenta a utilização deste software e de toda a documentação relacionada, actualizações e melhorias que substituíam ou complementem o software e não sejam distribuídas com uma licença em separado (colectivamente, o "Software").

Ao instalar ou utilizar o Software, está a aceitar as condições estabelecidas por esta Licença. Se não concordar com todos os termos desta Licença, não instale nem utilize o Software. Abaixo, a Secção 3 descreve os dados que a EA pode utilizar para fornecer serviços e suporte ao utilizador relacionados com o Software. Se não concordar com a utilização de estes dados, não instale ou utilize o Software. SE INSTALAR o Software, os termos e condições desta Licença serão considerados totalmente aceites pelo utilizador.

## 1. Licença e Termos de Utilização.

- A. **Cedência.** Através desta compra, está a adquirir, e a EA concede, uma licença pessoal, não exclusiva, para instalar e utilizar o Software para fins pessoais, não-comerciais, limitados ao descrito nesta Licença e na documentação que a acompanha. Os direitos adquiridos pelo utilizador estão sujeitos ao cumprimento deste Acordo. Está proibida qualquer utilização comercial. Está expressamente proibido de sub-licenciar, alugar, arrendar ou distribuir o Software ou os direitos para utilizar o Software, excepto por transferência, tal como é expressamente descrito no parágrafo 2 abaixo. O prazo da Licença do utilizador terá início na data de instalação ou utilização do Software, e deve terminar assim que o Software for eliminado; ou na data de rescisão desta Licença por parte da EA.
- B. **Cópias.** O nosso Software utiliza controlo de acesso e tecnologia de protecção de cópia. Se compra os direitos do Software recorrendo a um método de distribuição digital (ou seja, fazendo o download do Software de uma página autorizada), pode descarregar o número de cópias permitidas pela gestão digital de direitos do Software numa fonte autorizada no(s) período(s) de tempo especificado(s) no momento da compra. Só pode utilizar uma cópia do Software em determinado momento. O utilizador está proibido de efectuar uma cópia do Software disponível numa rede onde possa ser utilizado por vários utilizadores. O utilizador está proibido de disponibilizar o Software numa rede onde possa ser descarregado por vários utilizadores. Para mais informações sobre a gestão dos direitos digitais que se aplicam a este Software, consulte as condições de compra ou outros termos que acompanham a distribuição do Software. A Licença cessará de imediato caso o utilizador tente contornar a gestão digital dos direitos para o Software.
- C. **Direitos de Reserva e Restrições.** Adquiriu uma licença do Software e os seus direitos estão sujeitos a este Acordo. Excepto nos casos expressamente licenciados, a EA reserva todos direitos, títulos e interesses no Software (incluindo todos os personagens, argumentos, imagens, fotografias, animações, vídeos, músicas, textos), e todos os direitos de autor associados, marcas comerciais, e outros direitos de propriedade intelectual incluídos. Esta Licença está limitada aos direitos de propriedade intelectual da EA e aos seus licenciadores no Software, e não inclui quaisquer direitos para outras patentes ou propriedade intelectual. Excepto na medida em que a lei aplicável o permita, não lhe é permitido descompilar, desmontar, ou reverter a engenharia do Software, por quaisquer meios possíveis. Não é permitido ao utilizador remover, alterar, ou dificultar qualquer identificação de produto, direitos de autor, ou outros avisos de propriedade intelectual no Software.



- 
2. **Transferência.** Pode realizar uma única transferência permanente de todos os seus direitos para instalar e utilizar o Software numa outra entidade individual ou legal desde que: (a) a gestão digital dos direitos utilizada pelo seu Software suporte tais transferências; (b) também transfira esta Licença e todas as cópias do Software; (b) não retenha cópias do Software, melhorias, actualizações ou versões anteriores; e (c) que a parte receptora aceite os termos e condições desta Licença. A EA pode exigir que qualquer utilizador final do Software registe o Software online como condição de utilização. Pode não estar autorizado a transferir o direito de receber actualizações, conteúdos apresentados dinamicamente, ou o direito a utilizar qualquer serviço EA em ligação com o Software. **APESAR DAS CONDIÇÕES QUE POSSAM SER DESCRITAS, NÃO PODE TRANSFERIR CÓPIAS DE PRÉ-LANÇAMENTO DO SOFTWARE.**
  3. **Autorização para Utilizar os Dados.** Para facilitar o fornecimento de actualizações de software, quaisquer conteúdos apresentados dinamicamente, suporte de produto e outros serviços, incluindo jogo online, concorda que a EA e os seus afiliados possam recolher, utilizar, armazenar e transmitir informação técnica e relacionada que identifique o seu computador (incluindo um Endereço de Protocolo da Internet), sistema operativo e software de aplicação e hardware periférico. A EA e os seus afiliados podem também utilizar esta informação de forma geral, de modo a não identificá-lo pessoalmente, para melhorar os nossos produtos e serviços, podendo partilhar dados gerais anónimos com outros fornecedores de serviços.
  4. **Autorização para Apresentação Pública dos Dados.** Se participar em serviços online, como jogos multijogador, a EA e os seus afiliados também podem recolher, utilizar, armazenar, transmitir e apresentar publicamente dados estatísticos em relação ao jogo (incluindo pontuações, classificações e feitos), ou identificar conteúdos criados e partilhados por si com outros jogadores. Os dados que identificam o utilizador pessoalmente são recolhidos, utilizados, armazenados e transmitidos de acordo com a Política de Privacidade da EA apresentada em [www.ea.com](http://www.ea.com).
  5. **Cessação da Licença.** Esta Licença está em vigor até à sua cessação. Os direitos do utilizador para esta Licença cessarão de imediato e automaticamente sem aviso prévio da EA caso não cumpra qualquer um dos termos e condições desta Licença. Logo após a cessação, deverá terminar a utilização do Software e destruir todas as cópias do Software em sua posse ou ao seu cuidado. A cessação não limita quaisquer outros direitos ou recursos da EA perante a lei ou a justiça. Os parágrafos 5 - 10 desta Licença prevalecem sobre qualquer motivo de cessação ou expiração desta Licença.
  6. **Garantia Limitada de Suporte de Gravação.** A GARANTIA LIMITADA DE SUPORTE DE GRAVAÇÃO QUE ACOMPANHA O SEU SOFTWARE ENCONTRA-SE NO MANUAL DO PRODUTO QUE FOI DISTRIBUÍDO COM O SEU SOFTWARE E ESTÁ AQUI INCORPORADA COMO REFERÊNCIA. ESTA GARANTIA LIMITADA CONFERE-LHE DIREITOS LEGAIS ESPECÍFICOS. PODE TAMBÉM POSSUIR DIREITOS ADICIONAIS AO ABRIGO DA LEI LOCAL APLICÁVEL, QUE VARIA DE JURISDIÇÃO PARA JURISDIÇÃO.



7. **Escusas de Garantia.** COM EXCEÇÃO DA GARANTIA LIMITADA DE SUPORTE DE GRAVAÇÃO QUE SE ENCONTRA NO MANUAL DE PRODUTO, E DENTRO DO ALCANCE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, O SOFTWARE É FORNECIDO AO UTILIZADOR “TAL COMO É”, COM TODAS AS FALHAS, SEM QUALQUER TIPO DE GARANTIA, E A UTILIZAÇÃO DO MESMO É FEITA À RESPONSABILIDADE DO UTILIZADOR. E O RISCO TOTAL DE SATISFAÇÃO DA QUALIDADE E DESEMPENHO É DA INTEIRA RESPONSABILIDADE DO UTILIZADOR. A EA E OS LICENCIADORES DA EA (COLECTIVAMENTE DESIGNADOS EA PARA ESTE PARÁGRAFO E PARA O PARÁGRAFO 8) NÃO REALIZAM, E DESTA FORMA ESCUSAM, TODAS E QUAISQUER GARANTIAS EXPRESSAS IMPLÍCITAS OU ESTATUTÁRIAS, INCLUINDO GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO, QUALIDADE SATISFATÓRIA, AJUSTE PARA UM DETERMINADO OBJECTIVO, NÃO INVASÃO DOS DIREITOS DE TERCEIROS, E QUAISQUER GARANTIAS (CASO EXISTAM) RESULTANTES DO PROCESSO DE NEGOCIAÇÃO, UTILIZAÇÃO, OU PRÁTICAS COMERCIAIS. A EA NÃO GARANTE INTERFERÊNCIAS NO USOFRUTO DO SOFTWARE; NO CUMPRIMENTO DOS REQUISITOS DO SOFTWARE; NA UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE DE FORMA ININTERRUPTA OU ISENTA DE ERROS, OU NA COMPATIBILIDADE DO SOFTWARE COM SOFTWARE DE OUTROS FABRICANTES OU NA CORRECÇÃO DE QUAISQUER ERROS DO SOFTWARE. NENHUMA NOTA ORAL OU ESCRITA FORNECIDA PELA EA OU OUTRO REPRESENTANTE AUTORIZADO CRIA, POR SI, UMA GARANTIA. ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO PERMITEM A EXCLUSÃO OU AS LIMITAÇÕES NAS GARANTIAS IMPLÍCITAS NEM AS LIMITAÇÕES DOS DIREITOS ESTATUTÁRIOS DE UM CONSUMIDOR, POR ISSO ALGUMAS OU TODAS AS EXCLUSÕES E LIMITAÇÕES ACIMA DESCRITAS PODEM NÃO SER APLICÁVEIS AO SEU CASO.
8. **Limitação de Responsabilidade.** DENTRO DO ALCANCE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, EM CASO ALGUM A EA DEVE SER RESPONSABILIZADA POR DANOS PESSOAIS, DANOS MATERIAIS, PERDAS, CUSTOS DE BENS OU SERVIÇOS SUBSTITUTOS, OU QUALQUER OUTRA FORMA DE DANOS INDIRECTOS, ESPECIAIS, ACIDENTAIS, CONSEQUENCIAIS OU PUNITIVOS DE QUALQUER UMA DAS CAUSAS DE ACÇÃO RESULTANTES OU RELACIONADAS COM ESTA LICENÇA OU COM O SOFTWARE AQUI LICENCIADO, SEJAM ELES RESULTANTES DE INFRAÇÃO (INCLUINDO NEGLIGÊNCIA), CONTRATO, RESPONSABILIDADE LIMITADA OU OUTRA, QUER A EA TENHA OU NÃO SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO PERMITEM UMA LIMITAÇÃO DA RESPONSABILIDADE POR MORTE, DANOS PESSOAIS, MANOBRAS FRAUDULENTAS OU CERTOS ACTOS INTENCIONAIS OU NEGLIGENTES, OU VIOLAÇÃO DOS ESTATUTOS ESPECÍFICOS, OU A LIMITAÇÃO DE DANOS INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS, PELO QUE ALGUMAS OU TODAS AS LIMITAÇÕES DE RESPONSABILIDADE DESCRITAS ACIMA PODEM NÃO SE APLICAR AO UTILIZADOR. Em nenhum caso a responsabilidade total da EA perante si por todos os danos (excepto no exigido pela lei aplicável) excederá o montante pago por si pelo Software.
9. **Limitação de Responsabilidade e Escusas de Garantia são Termos Materiais desta Licença.** O utilizador concorda que as provisões desta Licença, que limitam a responsabilidade, são termos essenciais desta Licença. As limitações anteriores da responsabilidade aplicam-se mesmo caso os recursos anteriormente enunciados ao abrigo da Garantia Limitada de Suporte de Gravação falhem no seu propósito essencial.
10. **Regra da Divisibilidade e Sobrevivência.** Se qualquer disposição desta Licença for ilegal ou não aplicável de acordo com a lei vigente, as restantes disposições devem ser corrigidas para obter da melhor forma possível o efeito dos termos originais, e as restantes disposições desta Licença devem continuar aplicáveis e com efeito.



- 11. Leis de Restrição do Governo E.U.A.** Se for um utilizador final governamental, então esta disposição aplica-se a si. O Software fornecido associado a esta Licença foi totalmente desenvolvido com fundos privados, tal como definido na secção 2.101 FAR , secção 252,227-7014(a)(1) DFARS e secção 252,227-7015 DFARS (ou qualquer regulamentação de agência equivalente ou subsequente apresentada), e é facultado com a designação de “artigos comerciais,” “software de computador comercial” e/ou “documentação de software de computador comercial.” Em consonância com a secção 227.7202 DFARS e a secção 12.212 FAR, e no âmbito da aplicação exigida pela lei federal dos E.U.A., os direitos restritos mínimos, tal como definido na secção 52.227-19 FAR (ou qualquer outra regulamentação equivalente ou posterior), qualquer utilização, modificação, reprodução, lançamento, utilização, apresentação, revelação ou distribuição realizada por ou para o Governo dos E.U.A. devem ser regulamentados exclusivamente pelos termos desta Licença e devem ser proibidos, exceptuando nos casos expressamente permitidos pelos termos desta Licença.
- 12. Providência cautelar.** Concorda que a violação desta Licença pode provocar danos irreparáveis à EA para os quais a compensação monetária não será uma solução adequada, podendo a EA exigir qualquer outra forma equivalente para além das compensações abaixo assinaladas ou prestadas pela lei.
- 13. Lei de Regulamentação.** Esta Licença deve ser regulamentada e elaborada (sem ter em conta os conflitos com as disposições legislativas anteriores) de acordo com as leis do Estado da Califórnia, conforme estipulado nos acordos inseridos e a aplicar inteiramente na Califórnia entre os residentes da Califórnia. A não ser por renúncia da EA expressa por escrito para um caso particular, ou contrário à lei local, a única e exclusiva jurisdição e local para as acções relacionadas com o assunto descrito deve ser o estado da Califórnia e os tribunais federais tendo na sua jurisdição a morada do escritório principal da EA. Ambas as partes aceitam a jurisdição destes tribunais e concordam que o processo pode ser realizado da forma descrita mediante notificação ou outra forma autorizada pelo estado da Califórnia ou lei federal. As partes concordam que a Convenção da ONU sobre Contratos para a Venda Internacional de Bens (Viena, 1980) não é aplicável a esta Licença nem a qualquer disputa ou transacção dela resultante.
- 14. Exportação.** Concorda em respeitar, entre outras, as leis de controlo de exportações dos E.U.A. e em não transferir o Software a um estrangeiro no país, ou destino nacional, proibido por tais leis, sem ter previamente obtido e cumprido a indispensável autorização governamental. O utilizador garante que não é uma pessoa a quem a EA está proibida de vender material, ao abrigo da lei aplicável.
- 15. Acordo Completo.** Esta Licença constitui a totalidade do acordo total entre o Utilizador e a EA em relação ao Software e substitui todo e qualquer entendimento anterior e presente relativo a este assunto. Qualquer correcção ou modificação desta Licença não terá valor vinculativo, excepto quando escrita e assinada pela EA. A impossibilidade de exercício, e o atraso no exercício, verificado por qualquer das partes, assim como qualquer direito ou poder abaixo assinalados não devem servir para renunciar esta Licença, nem deve qualquer exercício único ou parcial de qualquer direito ou poder abaixo assinalados impedir futuro exercício de qualquer outro direito abaixo assinalado. Caso surja um conflito entre esta Licença e quaisquer termos de compra aplicáveis, prevalecem os termos desta Licença.



# Aviso de Epilepsia

## **Leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.**

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia. Estas pessoas podem sofrer um ataque enquanto vêem televisão ou jogam determinados videojogos. Isto pode acontecer mesmo que essa pessoa não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epiléticos. Se sofre destes sintomas ou existe alguém na sua família que demonstra alguns sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando são expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de videojogos pelos seus filhos. Se sentir ou verificar que o seu filho demonstra qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um videojogo, pare **IMEDIATAMENTE** de jogar e consulte o seu médico.

### **Precauções a Tomar Durante a Utilização**

- Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar videojogos.



# Índice

Aviso de Epilepsia .....	5
Instalar o Jogo .....	7
Começar a Jogar .....	8
Introdução .....	9
Início do Jogo: Sugestões para Novos Presidentes da Câmara .....	10
Novo na Cidade? .....	10
O que Deve Saber Desde o Início? .....	10
Onde Pode Aprender Mais? .....	11
Manual de Referência – <i>SimCity 4: Deluxe Edition</i> .....	12
Regiões .....	12
Informações Básicas Sobre a Region (Região) .....	12
Guardar Jogos .....	13
Region View Options Panel (Painel de Opções da Vista de Região) .....	13
Create New Region (Criar Nova Região) .....	13
Load Region (Carregar Região) .....	13
Delete Region (Apagar Região) .....	13
Show City Names (Mostrar Nomes das Cidades) .....	13
Show City Boundaries (Mostrar Limites da Cidade) .....	13
Satellite View (Vista de Satélite) .....	14
Transportation Map (Mapa dos Transportes) .....	14
Connect to SimCity.com (Ligar a SimCity.com) .....	14
Quit (Sair) .....	14
City Panel (Painel da Cidade) .....	14
Unincorporated City Panel View (Vista do Painel de Cidade Não Incorporada) .....	15
Incorporated City Panel View (Vista do Painel de Cidade Incorporada) .....	16
Region Info (Informações Sobre a Região) .....	16
Jogar uma Cidade .....	16
Universal Control Panel (Painel de Controlo Universal) .....	17
Overhead Map (Mapa Sobreposto) .....	17
Date (Data) .....	17
Query Tool (Ferramenta de Consulta) .....	17
Camera Controls (Controlos de Câmara) .....	20
Simulation Speed Controls (Controlos de Velocidade da Simulação) .....	20
City Name (Nome da Cidade) .....	21
Hide Toolbars (Ocultar Barras de Ferramentas) .....	21
Play Mode (Modo de Jogo) .....	21
Pre-Incorporated City Tools (Ferramentas da Cidade Pré-incorporação) .....	21
God Mode (Modo Divino) .....	22
Ferramentas de Transformação de Terra .....	22
Terrain Effects (Efeitos do Terreno) .....	24
Reconcile Edges (Reconciliar Limites) .....	24
Create Disasters (Criar Desastres) .....	25
Control Day and Night (Controlar o Dia e Noite) .....	26
Incorporar uma Cidade .....	27
Difficulty Setting (Nível de Dificuldade) .....	27
Post Incorporated City Tools (Ferramentas da Cidade Pós-incorporação) .....	27
God Mode (Modo Divino) .....	28
Mayor Mode (Modo de Presidente da Câmara) .....	29
My Sim Mode (Modo o Meu Sim) .....	65
U-Drive-It (Você Conduz) .....	65
Options (Opções) .....	77
Camera Mode (Modo de Câmara) .....	77
Photo Album (Álbum de Fotografias) .....	78
Graphic Options (Opções Gráficas) .....	78
Audio Options (Opções de Áudio) .....	80
Play Options (Opções de Jogo) .....	81
City View Options (Opções de Vista da Cidade) Adicionais .....	82
Save City (Guardar Cidade) .....	82
Exit To Region (Sair para Região) .....	82
Quit (Sair) .....	82
Atalhos do Teclado .....	82
Dicas de Desempenho .....	86
Problemas ao Executar o Jogo .....	86
Dicas Gerais para Resolução de Problemas .....	86
Apoio ao Cliente .....	87
Garantia .....	89



# Instalar o Jogo

**Nota:** para saber os requisitos do sistema, consulte [www.portugal.ea.com](http://www.portugal.ea.com).

## Para instalar (utilizadores com disco):

Para instalar o jogo, introduza o disco na sua unidade de disco e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Se o menu de Execução Automática não aparecer imediatamente, inicie o programa de lançamento de forma automática no Windows® 7, Windows® XP ou Windows Vista® e faça clique em **Start (Iniciar) > Run (Executar)**, escreva **D:\AutoRun.exe** na caixa de texto e, em seguida, clique em OK (substitua pela letra correcta da sua unidade de CD/DVD-ROM, caso não seja 'D:').

Quando o jogo estiver instalado pode iniciá-lo a partir do menu de Execução Automática do jogo ou localizando-o através do menu **START** (Iniciar).

## Para instalar (utilizadores Loja EA):

**Nota:** se pretender obter mais informações sobre a compra de downloads directos da EA, visite a [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) e faça clique em MAIS SOBRE DOWNLOADS DIRECTOS.

Depois do jogo ter sido descarregado pelo EA Download Manager, faça clique sobre o ícone de instalação apresentado e siga as instruções do ecrã.

Execute o jogo (quando terminar a instalação) directamente através do EA Download Manager.

**Nota:** se já tiver comprado um título e pretender instalá-lo num outro PC, primeiro descarregue e instale o EA Download Manager no outro PC e, em seguida, execute a aplicação e inicie a sessão com a sua conta EA. Seleccione o título pretendido da lista apresentada e faça clique sobre o botão início para descarregar o jogo.

## Para instalar (Utilizadores online de terceiros):

Contacte o retalhista onde adquiriu este jogo, para obter informações sobre a instalação do jogo ou sobre como efectuar uma transferência e reinstalação de uma outra cópia.



# Começar a Jogar

## Para iniciar o jogo:

Os jogos no Windows Vista e Windows 7 estão localizados no Menu Iniciar > Jogos e nas versões anteriores de Windows no menu **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**) situado no canto inferior esquerdo do ecrã. (Os utilizadores da Loja EA precisam de ter o EA Download Manager a funcionar.)

Nota: no estilo de menu Iniciar Clássico do Windows Vista, os jogos encontram-se em **Iniciar > Programas > Jogos > Explorador de Jogos**.



# Introdução

Será altura – de ser Presidente da Câmara?

Possui as capacidades de construção de impérios para desenvolver uma metrópole de grandes arranha-céus ou a sensibilidade estética para criar uma cidade que deleite o olhar? Agrada-lhe a ideia de interferir num mundo inteiro – alargar o leito de um rio aqui, aumentar os impostos ali – para ver os efeitos sobre os habitantes sob o seu poder? Ou prefere arregaçar as mangas e lidar directamente com os Sims nas suas ruas, aceitando missões que o fazem avançar por auto-estradas ao volante de um tanque? Quer se incline mais para o divino ou para o mortal, o *SimCity 4: Deluxe Edition* oferece-lhe oportunidades infinitas para criar (ou destruir) a metrópole dos seus sonhos!

*SimCity 4: Deluxe Edition* dá-lhe poderes que se estendem da criação de montanhas, como um deus, ao acerto do nível de financiamento da escola primária do bairro. Gostaria que um certo Sim fosse para o emprego num bastão de pogo? Seja feita a sua vontade. Pode criar um refúgio de alta tecnologia nas montanhas, ou um atarefado centro fabril urbano. Com o *SimCity 4: Deluxe Edition*, pode até interligar as duas cidades para trocar empregos, bens e serviços. Quer use a sua criatividade para desenvolver cidades independentes, ou prefira oferecer aos seus Sims uma visão mais abrangente da vida através de comunidades interdependentes, tem de tornar o seu mundo próspero e desejável para os seus cidadãos. Pode ser um belo desafio, mas não se preocupe. Caso se sinta demasiado frustrado pelos acontecimentos, pode sempre fazer cair uma chuva de meteoros sobre a cidade.

Como sabe se está a ter sucesso como Presidente da Câmara? Tem uma enorme quantidade de informações ao seu dispor. Os técnicos de estatística da sua cidade trabalham de sol a sol para lhe fornecer dados, gráficos e relatórios que o ajudam a manter o dedo no pulso da sua cidade. Você sabe qual é o canto da sua cidade onde há mais crime, onde vivem os Sims mais bem-educados e quais as estradas mais congestionadas. Mas isso não é tudo. Com o *SimCity 4: Deluxe Edition*, os seus Sims podem contactá-lo directamente com os seus pensamentos e sentimentos acerca da sua administração. Caso seja um Presidente da Câmara *mesmo* progressista, pode entrevistar os Sims que andam nas ruas e ouvir as suas opiniões. Não lhe chegam apenas os peões? Quer ter *ainda mais* impacto nas vidas dos seus Sims? Importe os seus Sims favoritos de *The Sims™* para viver na sua cidade! Se não criou os seus próprios Sims, fornecemos-lhe alguns indivíduos para você direccionar e seguir enquanto eles vão às suas vidas. Escolha o que eles conduzem, quais os caminhos que usam para chegar ao emprego e onde vivem. Se aumentar os impostos, os seus Sims queixam-se. Se vivem perto de uma fonte de poluição descontrolada, ficarão doentes. Se não conseguem arranjar emprego, eles abandonam a cidade! Na cidade ideal, os seus Sims irão trabalhar arduamente, morrerão em paz numa idade avançada e passarão o testemunho à geração seguinte.

Ah, quer *ainda mais* contacto directo com a força vital da sua cidade? Você é difícil de satisfazer, Presidente, mas a resposta está aqui. Tem agora a possibilidade de construir redes de transportes cada vez mais complexas e variadas – fornecendo à sua cidade artérias de comércio e produtividade. Deixe que os engarrafamentos fiquem descontrolados e veja os destroços dos automóveis a empilhar-se! E, Presidente, você poderá estar a provocar alguns desses acidentes. Com a nova funcionalidade **U-Drive-It** (Você Conduz) do *SimCity 4: Deluxe Edition*, pode aceitar missões para a edificação dos seus cidadãos, ou provocar o caos na sua cidade enquanto conduz pelas ruas, rasga as águas ou voa pelas nuvens em veículos pilotados *por si*. Conseguirá levar a Jenny para o hospital a tempo de ela receber o transplante de coração, ou está a ajudar o plano do maléfico Dr. Vu para despejar lodo verde tóxico no meio da baixa? Cumpra a sua missão, Sr. Presidente, e será recompensado.

Seja um Presidente da Câmara santo e trabalhador, um Presidente da Câmara corrupto ou um Presidente da Câmara que inflige os males do mundo sobre os seus pobres e inocentes Sims. Independentemente das suas prioridades, cada decisão que tomar terá consequências duradouras para a sociedade que criar. Aprenda as complexidades da profissão de Presidente da Câmara através dos novos jogos de explicação fornecidos, e escolha um dos três níveis de dificuldade do jogo. Rapidamente estará a dominar a arte da construção de cidades. A partir daí, o único limite é a sua imaginação. Acabou de ser eleito, Senhor Presidente da Câmara! Mãos à obra!



# Início do Jogo: Sugestões para Novos Presidentes da Câmara

## Novo na Cidade?

Esta secção consiste numa breve introdução à arte de ser Presidente da Câmara. Se foi admitido recentemente para o mais importante posto da cidade, estas informações podem ajudá-lo a encarnar o papel de Presidente da Câmara. Se já é um Presidente em funções, releia estas informações para um curso de actualização sobre como guiar a sua cidade incipiente em direcção a um futuro próspero.

## O que Deve Saber Desde o Início?

Estes passos detalhados irão ajudá-lo a colocar a sua cidade a funcionar.

### **Selecione uma área para a sua cidade.**

Faça duplo clique num quadrado não desenvolvido, na região que lhe agradar mais.

### **Incorpore a sua cidade.**

Construa montanhas e faça subir as águas transformando a paisagem ou, então, mergulhe na sua cidade. Clique no botão Mayor Mode (Modo de Presidente da Câmara) quando estiver pronto a incorporar a cidade. Introduza os nomes em City (Cidade) e Mayor (Presidente da Câmara), e escolha o nível de dificuldade EASY (Fácil). Em seguida, clique em ESTABLISH CITY (Estabelecer Cidade).

### **Ligue-se à corrente.**

Selecione Coal Power Plant (Central a Carvão) a partir do menu Build Power Systems (Construir Sistemas Eléctricos). Coloque-a perto dos limites da cidade para minimizar a poluição que é transportada pelo vento. A Coal Plant (Central a Carvão) é uma fonte de energia económica mas poluente.

### **Adicione indústrias.**

Selecione Medium Density Industrial (Industrial de Média Densidade) a partir do menu Zone Industrial (Zona Industrial). Arraste uma zona industrial para que fique ligada à central de energia. Os edifícios industriais proporcionam empregos para os seus Sims.

### **Crie lares.**

Selecione Low Density Residential (Residencial de Baixa Densidade) a partir do menu Zone Residential (Zona Residencial). As estruturas de baixa densidade são menos dispendiosas do que as de densidade média ou alta; em todo o caso, só é possível desenvolver estruturas de densidade superior quando a população puder suportá-las. Arraste uma zona residencial para perto da central eléctrica e da zona industrial. As casas devem ser colocadas afastadas da central eléctrica e das indústrias para minimizar os efeitos da poluição.

### **Ponha os seus Sims na estrada.**

Selecione Roads (Estradas) a partir do menu Build Roads (Construir Estradas) e arraste uma estrada da zona R para a zona I, para que os Sims tenham forma de ir para o trabalho e regressar às suas casas. As estradas têm maior capacidade e um limite de velocidade mais elevado do que as ruas que são automaticamente criadas quando constrói uma zona.

### **Adicione comércio.**

Selecione Low Density Commercial (Comercial de Baixa Densidade) a partir do menu Commercial Zone (Zona Comercial). Arraste uma zona C para entre as zonas I e R, de modo a que todas as zonas fiquem ligadas. Neste momento, todas as zonas deverão ter corrente eléctrica, uma vez que a electricidade atravessa as zonas. Lembre-se sempre de criar apenas as zonas de que necessita. Observe a RCI Demand (Procura RCI) para saber se é necessário criar mais zonas C.



## **Controle o seu orçamento.**

A principal fonte de receitas são os impostos. É necessário aumentar a população da cidade e começar a ganhar mais Simoleões do que aqueles que gasta, alguns anos após o “nascimento” da sua cidade. Pode jogar com as taxas de imposto, mas se as levantar demasiado, a procura irá diminuir, pois a sua atitude gananciosa assustará as pessoas.

## **Observe a procura RCI.**

Os indicadores RCI - Residential, Commercial and Industrial (Residencial, Comercial e Industrial) mostram que tipos de zonas deverá adicionar para continuar a desenvolver a sua cidade. Clique nos indicadores para obter mais detalhes acerca da procura na sua cidade.

## **Controle a Desirability Data View (Vista de Dados de Atracção).**

Esta vista ajuda-o a decidir que zonas deverão ser colocadas em que locais. Se criar uma zona num local indesejável, não espere que cresçam aí quaisquer estruturas.

## **Melhore as horas das viagens para o emprego.**

Se verificar a existência de acidentes de automóvel, se o Traffic Advisor (Conselheiro de Trânsito) resmungar acerca dos engarrafamento ou se os My Sims (Meus Sims) se queixarem das suas viagens infernais, está na altura de pensar em actualizar os sistemas de trânsito. Faça um upgrade de ruas para estradas, estradas para avenidas e avenidas para auto-estradas. Também poderá construir algumas opções de transportes públicos, tais como autocarros, metros, transportes fluviais ou ferroviários.

## **Eduque e vacine.**

Adicione uma Elementary School (Escola Primária) e Health Clinic (Clínica Médica) nas zonas residenciais ou perto delas e certifique-se de que são adequadas à população que servem.

## **Combata o fogo com...**

Crie rapidamente um Fire Station (Quartel de Bombeiros) assim que surgir o primeiro incêndio.

## **Coloque policiamento nas ruas.**

Adicione uma Police Station (Esquadra de Polícia) quando o Public Safety Advisor (Conselheiro de Segurança Pública) se queixar acerca do crime.

## **Faça uma limpeza.**

Ao colocar um aterro (longe das zonas R e C, claro está), mantém as ruas da cidade limpas e os seus Sims obcecados com as limpezas ficam contentes.

## **Contacte com os seus vizinhos.**

Estabeleça ligações com os seus vizinhos arrastando as estradas das zonas Industriais na direcção do limite do mapa. Assim, estimulará o crescimento industrial.

## **Eleve-se aos céus.**

Quando tiver um cash flow positivo e uma população de tamanho considerável (definitivamente superior a 1.000), adicione zonas de maior densidade (R, C e I) e um sistema de água (canalizações e bombas) para encorajar a construção de estruturas maiores e mais saudáveis.

# **Onde Pode Aprender Mais?**

Isto deve dar para começar. Também poderá encontrar sugestões de estratégias espalhadas ao longo deste manual. Lembre-se, no entanto, de que cada Presidente da Câmara tem o seu próprio estilo. À medida que se tornar mais familiarizado com a construção de cidades, desenvolverá as suas próprias estratégias. As possibilidades de experiência são infinitas.

À medida que aperfeiçoa as suas competências como Presidente da Câmara, utilize estes recursos para obter assistência:

## **City Advisors**

### **(Conselheiros da Cidade)**

Estes lacaios devotados fornecem-lhe bastantes informações enquanto constrói a sua cidade. Siga os seus conselhos, mas cuidado! Frequentemente, os conselheiros têm em conta apenas as suas próprias necessidades e podem não conseguir ter uma visão geral.



Experimente os Tutoriais (Jogos de Explicação) Getting Started (Início do Jogo), Terraforming (Transformação de Terra), Making Money (Ganhar Dinheiro), Big Cit (Grande Cidade) e Rush Hour (Hora de Ponta) para se familiarizar com as funções básicas e com as funções mais avançadas do SimCity 4: Deluxe Edition.

Sempre à distância de um clique. Encontre dicas e sugestões úteis e partilhe os seus problemas e descobertas com outros Presidentes da Câmara.

## **Manual de Referência – SimCity 4: Deluxe Edition**

Alguns dos Presidentes da Câmara recém eleitos podem querer começar logo a trabalhar e agarrar as rédeas da administração. Outros poderão apreciar uma introdução ao pessoal e aos recursos que irão apoiar o seu mandato como Presidentes da Câmara. Leia para obter uma descrição completa dos poderes ao seu dispor Os Presidentes da Câmara com mais experiência poderão verificar as novas funções ou relembra certos aspectos relativos à posição.

### **Regiões**



### **Informações Básicas Sobre a Region (Região)**

Uma **Região** é um conjunto de cidades que podem estar interligadas e interdependentes. Os Sims podem viver num cidade e trabalhar noutra, desde que as duas cidades sejam adjacentes e estejam ligadas por uma estrada, linha-férrea ou auto-estrada. Da mesma forma, as cidades podem comprar ou vender **recursos** umas às outras (energia, água ou espaço para aterro), desde que tenha construído as ligações apropriadas.

Uma **Região** pode ser constituída por cidades incorporadas e não incorporadas. As cidades incorporadas são aquelas que foram desenvolvidas e guardadas. As cidades não incorporadas estão à espera que lhes dê vida. Pode escolher jogar uma **Região** como um conglomerado de cidades interligadas ou como comunidades isoladas.

Tome posse como Presidente da Câmara numa das cidades existentes, ou comece a construir a comunidade dos seus sonhos a partir do nada. Deseja uma cidade ecológica nas montanhas que seja o centro da indústria de alta tecnologia, ou está pensar numa megalópole mais virada para a produção? Os seus Sims viverão em arquipélagos ou serão cidadãos das planícies continentais? Ah... decisões, decisões. O que fizer agora afectará a forma como a sua cidade se irá desenvolver no futuro.



## Guardar Jogos

Antes de começar a construir uma cidade, tem de decidir qual a região da nova metrópole, bem como a sua localização dentro dessa região. Uma vez tomada esta decisão, sempre que guardar a cidade, guardará a sua mais recente encarnação. Se jogar uma cidade mas decidir não a guardar, ela reverte para a última versão guardada. Lembre-se de que, uma vez que as cidades podem ser interligadas, a localização de uma cidade em relação às cidades vizinhas é muito importante. Pode *mover* a cidade para uma nova localização através da **Import Tool** (Ferramenta de Importação), mas esta acção terá um efeito dramático no desenvolvimento da cidade, para melhor *ou* para pior

## Region View Options Panel (Painel de Opções da Vista de Região)



O **Region View Options Panel** (Painel de Opções da Vista de Região) permite-lhe carregar, criar e apagar regiões. Também poderá alterar a aparência de uma região.



### Create New Region (Criar Nova Região)

Clique aqui para criar uma nova **Região** do zero. Pode escolher começar com um oceano ou terreno.



### Load Region (Carregar Região)

Clique aqui para aceder a qualquer uma das **Regiões** pré-construídas (e, por vezes, familiares) fornecidas com o *SimCity™ 4 Deluxe*. As regiões que criar e guardar são também armazenadas aqui.



### Delete Region (Apagar Região)

Esta opção apaga toda a **Região**, bem como qualquer cidade que nela se encontre.

## Show City Names (Mostrar Nomes das Cidades)

Esta função activa e desactiva (ON/OFF) a visualização dos **City Names** (Nomes das Cidades).

## Show City Boundaries (Mostrar Limites da Cidade)

Clique para ver ou ocultar a grelha que mostra os **Boundaries** (Limites) das suas cidades.



## Satellite View (Vista de Satélite)

A **Satellite View** (Vista de Satélite) fornece-lhe uma visão aérea e precisa de toda a região, incluindo as cidades incorporadas e não incorporadas. A **Satellite View** (Vista de Satélite) é a vista predefinida. Em versões anteriores do jogo, esta era a *única* vista disponível para a região. Agora, é possível alternar entre a **Satellite View** (Vista de Satélite) e o **Transportation Map** (Mapa dos Transportes) para vigiar o seu domínio.

## Transportation Map (Mapa dos Transportes)

Qualquer Presidente da Câmara inteligente precisa de saber onde vão dar TODAS as estradas. Esta nova funcionalidade facilita isso mesmo. Seleccione a vista do **Transportation Map** (Mapa dos Transportes) da sua região, e veja toda a infra-estrutura de transportes que liga as suas cidades. É fornecida uma legenda para o mapa.

**Nota:** O mapa dos transportes apenas funciona em cidades da *Deluxe Edition*. Para as cidades mais antigas, carregue-as e depois guarde-as para que as possa ver no novo mapa.



## Connect to SimCity.com (Ligar a SimCity.com)

Acha que os Presidente da Câmara trabalham num vazio? De maneira nenhuma. Para obter todas as mais recentes informações, actualizações, notícias, descargas e ferramentas de personalização relacionadas com o *SimCity 4: Deluxe Edition*, visite **SimCity.com**. Clique neste botão e já está. Nem é preciso fechar a sua cidade! Comunique com especialistas no *SimCity* e outros Presidente da Câmara afixando e lendo mensagens no nosso serviço de quadro de mensagens, ou descarregue as adições gratuitas do *SimCity 4: Deluxe Edition* tais como as características paisagísticas, fundos de ecrã e, sim, ferramentas de personalização. Não tema, as últimas notícias e informações relacionadas com o *SimCity* estão sempre a apenas um clique de distância.



## Quit (Sair)

Clique aqui para sair do *SimCity 4: Deluxe Edition* e regressar ao ambiente de trabalho.

## City Panel (Painel da Cidade)

Quer explorar as cidades na sua **Região**? Se clicar numa das peças de cidade, aparece o **City Panel** (Painel da Cidade). O aspecto deste painel é diferente, conforme a sua cidade esteja *incorporada* (tem um nome e foi guardada) ou *não incorporada* (um quadrado em branco).



## Unincorporated City Panel View (Vista do Painel de Cidade Não Incorporada)

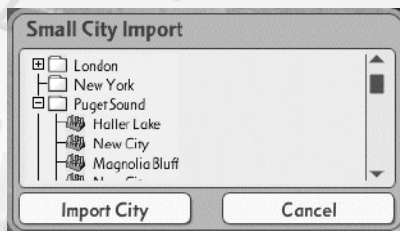


A sua região inclui algumas **Unincorporated Cities** (Cidades Não Incorporadas). Isto significa que a cidade não possui **Presidente da Câmara**, nem **nome**, **residentes** ou **negócios**. Por outras palavras, está a começar do nada. Se clicar numa cidade não incorporada, aparece esta **City Panel View** (Vista do Painel da Cidade).



### Import City (Importar Cidade)

Se pretende substituir uma cidade existente por uma cidade já criada e guardada, desta ou de outra região, ou da pasta de descargas, clique no botão **Import City** (Importar Cidade). Esta acção faz surgir a **Import City Dialog** (Caixa de Diálogo Importar Cidade).



Esta caixa lista todas as regiões actualmente disponíveis, bem como qualquer cidade que possa ser importada para a localização escolhida. As cidades podem ter três tamanhos: pequeno, médio e grande. Só é possível substituir cidades por outras de igual tamanho. Por muito que gostasse de tentar, é impossível ver o que aconteceria se deixasse cair Los Angeles numa área do tamanho de uma aldeia. Lamentamos.



Clique para expandir a pasta **Region** (Região) de modo a ver as cidades disponíveis para **Import** (Importar).



Clique para contrair a pasta e ocultar os conteúdos da **Region** (Região).

## Cidades Transferidas

Então descarregou algumas cidades a partir do website **SimCity.com**? Presidente da Câmara inteligente. Estas são automaticamente colocadas numa pasta especial chamada **Downloads**, que se encontra na **Region Import Dialog** (Caixa de Diálogo Importar Região). Antes de poder jogar com uma cidade transferida, tem de a **Importar** para qualquer **Região**.



### Delete City (Apagar Cidade)

Clique aqui para apagar um ficheiro de cidade. As cidades apagadas são removidas de forma permanente, por isso, tenha cuidado.





## Play This City (Jogar Esta Cidade)

Está pronto a meter mãos à obra na sua nova cidade? Clique no botão **PLAY CITY** (Jogar Cidade) e deixe que a aventura comece.

## Incorporated City Panel View

### (Vista do Painel de Cidade Incorporada)



Ah, agora já tem algo com que trabalhar. As **Incorporated Cities** (Cidades Incorporadas) já não são apenas um sonho de um qualquer Presidente de Câmara, tornaram-se entidades que vivem e respiram, criadas e guardadas por si ou por outra pessoa. A **Incorporated City Panel View** (Vista do Painel de Cidade Incorporada) apresenta informações muito úteis sobre a cidade, desde o seu nome até ao número de empregos na Indústria.

O **Difficulty Level** (Nível de Dificuldade) da cidade é indicado pelo número de estrelas apresentadas por baixo do **Mayor Name** (Nome do Presidente da Câmara). Uma estrela representa uma cidade para principiantes, duas estrelas indica um jogo intermédio e uma cidade com três estrelas destina-se a Presidentes da Câmara que gostem de viver uma vida cheia de complexidades.

## Region Info (Informações Sobre a Região)



O **Region Info Panel** (Painel de Informações Sobre a Região) encontra-se na parte inferior da **Region View** (Vista da Região). É apresentado o nome da região, bem como a população total de TODAS as cidades na região.

## Jogar uma Cidade





Está pronto para vestir o seu fato de Presidente da Câmara e tomar posse de poderes quase divinos? Como irá equilibrar as necessidades muitas vezes conflituosas da sua cidade em desenvolvimento? Os seus Sims pensarão que está a fazer um super trabalho, ou será que estão todos a fazer as malas para um destino desconhecido? É aqui que começa *realmente* a sua missão como Presidente da Câmara. Esta secção apresenta todas as ferramentas que é possível usar durante o jogo, à medida que constrói e demole as suas cidades de sonho.

## Universal Control Panel (Painel de Controlo Universal)



O UCP - **Universal Control Panel** (Painel de Controlo Universal) inclui os sempre úteis **Overhead Map** (Mapa Sobreposto), **Camera Controls** (Controlos de Câmara), **Date** (Data), **Query Tool** (Ferramenta de Consulta), **Route Query Tool** (Ferramenta de Consulta Sobre Rotas), **Simulation Speed Controls** (Controlos de Velocidade da Simulação) e o **City Name** (Nome da Cidade), só para se situar. Também tem o botão **Hide Toolbars** (Ocultar Barras de Ferramentas), para o caso de pretender sair da confusão do painel de controlo.

## Overhead Map (Mapa Sobreposto)

É fácil navegar com o **Overhead Map** (Mapa Sobreposto). Clique em qualquer parte desta vista aérea da cidade para centrar a **City View** (Vista da Cidade) nesse local.



9/29/14

## Date (Data)

Aqui é apresentada a data actual do ponto de vista dos Sims da sua cidade. Cada cidade começa no ano "00" (foi um ano muito bom), mas as regiões podem incluir cidades de muitas eras diferentes. As cidades podem ter começado há muitos anos atrás e podem desenvolver-se até um futuro longínquo. Quanto mais rápida estiver definida a **Simulation Speed** (Velocidade de Simulação), mais depressa passará o tempo. Se quiser parar para recuperar o fôlego enquanto avalia uma situação ou toma uma decisão de peso, basta pausar a simulação. O tempo pára enquanto fica a maturar.

Mantendo o cursor imóvel sobre a data, pode verificar que horas são para os seus Sims. A hora do dia é independente da **Simulation Speed** (Velocidade de Simulação) e corre sempre à mesma velocidade. O Sol nasce e põe-se de acordo com o relógio de 24 horas e as horas de ponta da manhã e da tarde ocorrem *realmente* à hora de ponta.



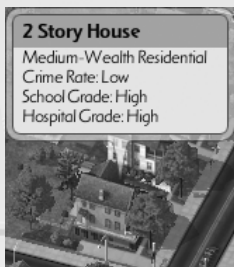
## Query Tool (Ferramenta de Consulta)

Esta ferramenta discreta pode ser uma das melhores maneiras para um Presidente da Câmara recolher as tão importantes informações sobre o estado da cidade. A **Query Tool** (Ferramenta de Consulta) pode ser usada para obter informações sobre qualquer estrutura dentro do perímetro da sua cidade. Existem dois tipos de consultas: a **Hover Query** (Consulta por Passagem) e a **Dialog Query** (Consulta por Caixa de Diálogo).



## Hover Query (Consulta por Passagem)

Clique na Query Tool (Ferramenta de Consulta) e passe com o cursor sobre as estruturas da cidade. À medida que se desloca, aparecem informações importantes acerca de cada estrutura por onde o cursor passa.



No caso de edifícios **Residenciais, Comerciais e Industriais**, é possível ver o nome do edifício, o tipo de ocupante e as três condições que têm actualmente um impacto mais dramático sobre a atracção da área.



Ao consultar outros tipos de edifícios, poderá ver o nome da estrutura juntamente com informações relativas à sua capacidade funcional. Os cinco ícones apresentados nestas **Hover Queries** (Consultas por Passagem) indicam se o edifício está sub-financiado ou sobre-capacitado (por outras palavras, é eficiente?). Se tiver menos de cinco ícones completos, poderá ser melhor repensar a sua estratégia como Presidente da Câmara. Se as condições se deteriorarem realmente (quando se pedir aos professores que reconstituam o pó de giz para poupar dinheiro), poderá ficar a braços com uma greve.

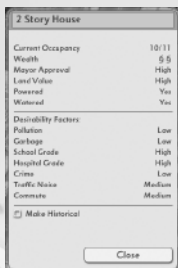


Sempre que pensar “O que é isto?”, efectue uma **Hover Query** (Consulta por Passagem). Mesmo os itens mais pequenos na sua cidade podem ser objecto de consulta.



## Dialog Query (Consulta por Caixa de Diálogo)

Se pretender obter informações mais detalhadas sobre um determinado edifício, utilize a **Query Tool** (Ferramenta de Consulta). Selecione a **Query Tool** (Ferramenta de Consulta) e clique no edifício que lhe interessa. A janela **Dialog Query** (Consulta por Caixa de Diálogo) fornece-lhe informações personalizadas, de acordo com o tipo de edifício consultado.



**Sugestão:** se não pretender que um determinado edifício seja sujeito a modernizações, clique na selecção **Make Historical** (Tornar Histórico). Se as condições o ditarem, o edifício pode ser abandonado, mas não será perdido durante novas construções. Esta designação funciona apenas para edifícios RCI loteados, não para estruturas cívicas.

A **Dialog Query** (Consulta por Caixa de Diálogo) de uma casa fornece informações sobre a sua ocupação actual, a riqueza das pessoas que nela habitam e se está ou não ligada a sistemas de energia e de água, bem como detalhes relativos aos factores de atracção do bairro. O que mais um Presidente da Câmara necessita de saber?



Consulte uma central eléctrica para receber informações sobre a sua capacidade máxima e utilização actual. A **Dialog Query** (Consulta por Caixa de Diálogo) inclui outra função extremamente útil: o ajustamento dos **Local Funding Levels** (Níveis de Financiamento Local). Se considerar que a central eléctrica está sobre-financiada tendo em conta a sua capacidade actual, poupe algum dinheiro e reduza o nível de financiamento. Os **Local Funding Levels** (Níveis de Financiamento Local) também podem ser definidos na janela **Dialog Query** (Consulta por Caixa de Diálogo) das escolas, hospitais, esquadras de polícia e quartéis dos bombeiros.

**Sugestão:** ao construir escolas e hospitais, ajuste o financiamento de forma a corresponder ao número de utentes. Na janela de consulta para cada escola e hospital, reduza o financiamento local até que a capacidade seja ligeiramente superior ao número de pessoas que utilizam as instalações. Se os trabalhadores entrarem em greve, não se preocupe. Basta aumentar o financiamento local até eles pararem com a greve.





## Route Query (Consulta Sobre Rotas)

A ferramenta de **Route Query** (Consulta Sobre Rotas) fornece informações acerca das viagens para o emprego que os seus Sims fazem e das rotas de abastecimento da cidade. Tal como a ferramenta de **Query** (Consulta), escolha a ferramenta de **Route Query** (Consulta Sobre Rotas) e passe o cursor sobre edifícios e clique sobre edifícios e rotas.

- Mantenha o cursor sobre um edifício – veja o número de viagens de e para esse edifício, assim como o modo como os Sims lá estão a chegar.
- Clique no edifício – veja as rotas de e para o edifício.
- Mantenha o cursor sobre uma rede de transportes – veja o número de Sims que estão a usar essa rede e os seus meios de transporte. Vê também a rota de *todos* os Sims que passam por essa rede.
- Clique numa rede de transportes para ver as rotas de *todos* os Sims que passam por essa rede.

Esta potente ferramenta pode ajudá-lo a diagnosticar os seus problemas de transporte. Se ninguém está a usar uma paragem de autocarro, pode fazer uma **Route Query** (Consulta Sobre Rotas) às casas da zona para saber como os Sims estão a ir para o emprego. Ao colocar outra paragem de autocarro perto do seu destino, pode encorajá-los a usar o sistema de transportes públicos. Porreiro.

Como há tantas maneiras de os seus Sims se deslocarem, quando selecciona a **Route Query** (Consulta Sobre Rotas) é fornecida uma legenda.



## Camera Controls (Controlos de Câmara)

Precisa de mudar de cenário? Utilize estes controlos para mudar a **City View** (Vista da Cidade).

- Rodar a Câmara no Sentido dos Ponteiros do Relógio:** Roda a câmara no sentido dos ponteiros do relógio.
- Rodar a Câmara no Sentido Inverso ao dos Ponteiros do Relógio:** Roda a câmara no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio.
- Mais Zoom:** Aproxima a Vista da Cidade um nível por cada clique. Existem seis níveis. Veja melhor o que os seus Sims andam a fazer. Poderá ficar surpreendido.
- Menos Zoom:** Afasta a Vista da Cidade um nível por cada clique. A visão geral permite-lhe ter uma verdadeira noção do progresso da cidade.



## Simulation Speed Controls (Controlos de Velocidade da Simulação)

Controle a velocidade com que o tempo passa na sua cidade usando os **Simulation Speed Controls** (Controlos de Velocidade da Simulação).

- Clique na seta única para jogar à velocidade de tartaruga.
- Clique na seta dupla para jogar à velocidade de rinoceronte.





Prefere velocidade de chita? Clique na (uau!) seta tripla



Clique no botão de pausa para parar o tempo. Clique uma segunda vez para reiniciar a simulação à velocidade anteriormente definida.

Newcastle

## City Name (Nome da Cidade)

É assim que sabe se está a lidar com Parisienses ou com gente menos sofisticada. Poderá ter impacto na forma como aborda a Presidência da Câmara.

## Hide Toolbars (Ocultar Barras de Ferramentas)

Se pretender uma vista desobstruída da sua cidade, pode utilizar o botão **Hide Toolbars** (Ocultar Barras de Ferramentas) para alternar o **Universal Control Panel** (Painel de Controlo Universal) entre ON e OFF (Ligado e Desligado). Pode ainda usar as **Hotkeys** para realizar tarefas (para mais informações sobre as Hotkeys, consulte a página 80).

## Play Mode (Modo de Jogo)

Os botões que rodeiam o **Universal Control Panel** (Painel de Controlo Universal) são os seus portais para diferentes formas de interagir com a cidade. Cada modo é descrito abaixo de forma detalhada.



**God Mode (Modo Divino)** – Transforme a terra, destrua, brinque com os ciclos do dia e da noite, e muito mais. Numa cidade não incorporada, o **Modo Divino** é o único modo de jogo disponível.

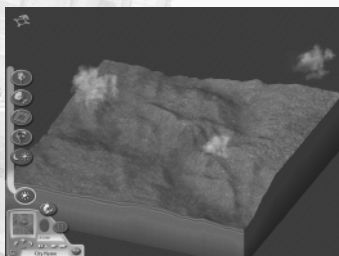


**Mayor Mode (Modo de Presidente da Câmara)** – Administração central. Terá de estar em **Modo de Presidente da Câmara** para incorporar a sua cidade, construir as respectivas infra-estruturas, ajustar orçamentos e tomar decisões políticas.



**My Sim Mode (Modo O Meu Sim)** – Importe Sims do *The Sims*, ou crie personagens no momento. Também pode aceder à função **U-Drive-It** (Você Conduz) a partir do **My Sim Mode** (Modo O Meu Sim), para poder conduzir em **Missões** especiais da Presidência e encontrar os seus Sims nas ruas. Utilize este modo para tomar decisões que tenham um efeito mais pessoal em alguns dos seus cidadãos.

## Pre-Incorporated City Tools (Ferramentas da Cidade Pré-incorporação)



Pretende trabalhar com uma paisagem primitiva? O artista que há em si anseia por uma ardósia em branco? Então venha, entre no mundo da cidade não incorporada: território virgem. Quando parte do zero nos seus esforços para construir uma cidade, as ferramentas à sua disposição são diferentes das que tem disponíveis para uma cidade incorporada. Pode gastar todo o tempo que quiser a fazer montanhas ou alisar praias, a moldar a terra que servirá como base para a grande metrópole que irá construir. E, melhor do que tudo, é grátis. Tire partido dos seus poderes divinos para moldar terreno agora, porque depois de a cidade ser incorporada, ser deus custa MUITO dinheiro.





## God Mode (Modo Divino)

No início, não existem estradas, Presidentes da Câmara, centrais solares nem Sims populosos. Consegue ouvir o vento a soprar? É apenas você e a terra. Até incorporar a cidade, o **God Mode** (Modo Divino) é o único disponível. Este facto não é forçosamente negativo. O **God Mode** (Modo Divino) anterior à incorporação tem muito a seu favor. Segue-se uma lista dos seus poderes.



## Ferramentas de Transformação de Terra

A sua primeira tarefa na criação de uma cidade nova é moldar o respectivo terreno. Chama-se a isto *transformação da terra*. O **God Mode** (Modo Divino) fornece-lhe todas as ferramentas necessárias para se tornar num artista paisagístico de sucesso. Alguns Presidentes da Câmara acabam por passar mais tempo a transformar a terra do que a construir estradas. Apesar de cada ferramenta de transformação de terra ser única, existem algumas funções universais.

**Zoom Level (Nível de Zoom)** Use os níveis de zoom para ajustar o tamanho e a força das **Terraforming Tools** (Ferramentas de Transformação de Terra). Quanto mais afastar o zoom, maior é a área afectada e mais forte é a ferramenta. Trabalhar com um zoom mais próximo dá ao transformador de terra maior precisão para fazer ajustes subtils na paisagem.

**Tecla SHIFT** Outra forma de aumentar o tamanho e a força dos efeitos de uma **Terraforming Tool** (Ferramenta de Transformação de Terra), é manter a tecla **SHIFT** premida enquanto utiliza a ferramenta. Quando soltar a tecla **SHIFT**, os efeitos voltam ao normal.

**Tecla CTRL** Mantenha premida a tecla **CTRL** enquanto utiliza uma ferramenta para reduzir o tamanho e a força dos seus efeitos. Quando soltar a tecla **CTRL**, os efeitos voltam ao normal.

**SHIFT + 1 a 0** O alcance de cada **Terraforming Tool** (Ferramenta de Transformação de Terra) pode ser ajustado por meio da tecla **SHIFT** utilizada em combinação com as teclas numéricas (**1 a 0**). Selecione uma **Terraforming Tool** (Ferramenta de Transformação de Terra) e prima **SHIFT + 1** para um alcance muito pequeno ou **SHIFT + 0** para um alcance muito grande. A tecla **SHIFT** premida em combinação com qualquer tecla numérica entre 1 e 0 permite-lhe ajustar o alcance da ferramenta a uma variedade de áreas. Clique na **Terraforming Tool** (Ferramenta de Transformação de Terra) outra vez para que regresse ao normal.

**SHIFT + F1 a F10** A força de cada **Terraforming Tool** (Ferramenta de Transformação de Terra) pode ser ajustada por meio da tecla **SHIFT** utilizada em combinação com as teclas **F** (**F1 a F10**). Selecione uma **Terraforming Tool** (Ferramenta de Transformação de Terra) e prima **SHIFT + F1** para tornar a ferramenta muito fraca ou **SHIFT + F10** para torná-la muito forte. Prima a tecla **SHIFT** com qualquer tecla **F** entre **F1** e **F10** para escolher uma variedade de forças. Clique na ferramenta outra vez para que regresse ao normal.



## Make Mountains (Fazer Montanhas)

Selecione o menu **Make Mountains** (Fazer Montanhas) para obter o conjunto de **Terraforming Tools** (Ferramentas de Transformação de Terra) que lhe permite elevar qualquer coisa desde os picos dos Andes até colinas suavemente inclinadas.





### Mountain (Montanha)

Crie picos enormes.



### Hill (Colina)

Crie colinas suaves.



### Mesa

Crie mesas de topo plano. Mantenha premido o botão do rato num local para obter melhores resultados.



### Steep Hill (Colina Íngreme)

Crie colinas com uma inclinação íngreme.



### Cliffs (Penhascos)

Crie penhascos com espinhaços aguçados.



## Gouge Valleys (Rasgar Vales)

Este conjunto de **Terraforming Tools** (Ferramentas de Transformação de Terra) permite-lhe baixar o terreno. Gostaria de ter a Ravina de Cheddar nos arredores da cidade? Se quiser ver rios ou criar lagos, basta utilizar estas ferramentas para baixar o terreno até estar abaixo do nível do mar. Pode, então, moldar massas de água da forma que julgar mais adequada.



### Valley (Vale)

Crie grandes vales.



### Steep Valley (Vale Íngreme)

Crie um vale com encostas íngremes.



### Canyon (Desfiladeiro)

Crie desfiladeiros ladeados por penhascos.



### Shallow Valley (Vale Baixo)

Crie vales baixos com encostas suaves.



### Crater (Cratera)

Crie crateras. Clique e mantenha a ferramenta de cratera num local para obter os melhores resultados.



### Shallow Canyon (Desfiladeiro Baixo)

Crie desfiladeiros baixos com encostas inclinadas.



## Level Terrain (Nivelar Terreno)

Este menu de **Terraforming Tools** (Ferramentas de Transformação de Terra) permite-lhe nivelar o terreno para diferentes efeitos.



### Erosion (Erosão)

Clique e arraste sobre uma área para criar montanhas escarpadas, linhas costeiras ou planícies.



### Plains (Planícies)

Nivele e alise o terreno de forma suave.



### Quick Level Brush (Pincel de Nivelamento Rápido)

Utilize esta ferramenta para um efeito de nivelamento rápido. Esta ferramenta nivela todo o terreno dentro do raio do cursor até à elevação da localização da ponta do cursor.



### Soften (Suavizar)

Alise e suavize o terreno para obter praias agradáveis e pequenas elevações.



### Plateau (Planalto)

Crie planaltos nivelados e alise o terreno.





## Seed Forests (Semear Florestas)

Clique e arraste esta ferramenta sobre a terra para semear árvores e veja as florestas crescer!



## Create Fauna (Criar Fauna)

Quanto Presidentes da Câmara é que conhece que consigam, com um simples passe de magia, fazer aparecer rinocerontes? Depois de semear as florestas, decida que tipo de criaturas pretende que os Sims encontrem quando passeiam pelas colinas. Selecione um tipo de animal e arraste o cursor sobre o habitat escolhido. Manadas dos animais que seleccionou começam a deambular. Arraste o cursor sobre uma vasta área para ter muitas criaturas. Se mantiver o cursor no sítio, são criados poucos animais ou nenhum.



### Horses (Cavalos)

Crie manadas de cavalos selvagens.



### Woodland Animals (Animais do Bosque)

Uma corça, um gamo, um veado fêmea. E machos. Crie ungulados, principalmente veados e alces.



### Wild Animals (Animais Selvagens)

Crie manadas e rebanhos de animais selvagens. Quer rinocerontes, é isso que vai ter.



## Terrain Effects (Efeitos do Terreno)

Crie planícies ventosas ou ajuste pelo nível do mar. Se está à procura de um conjunto de efeitos globais que mudem todo o terreno da sua cidade, apenas à distância de um clique, nós tratamos disso.



### Erode (Erosão)

Clique para obter a acção do tempo em todo o seu terreno. Clique novamente quando obtiver o resultado pretendido.



### Smooth (Suavizar)

Cada clique aplica um efeito de suavização em toda a paisagem. Clique novamente quando atingir o resultado pretendido.



### Raise Terrain Level (Subir Nível do Terreno)

Cada clique eleva o terreno uniformemente em toda a paisagem.



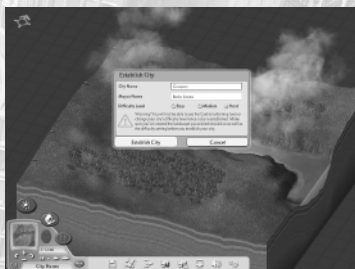
### Lower Terrain Level (Baixar Nível do Terreno)

Cada clique baixa o terreno uniformemente em toda a paisagem.



## Reconcile Edges (Reconciliar Limites)

Ao editar o terreno de uma cidade, poderá ter-se esquecido de fazer as suas fronteiras corresponder exactamente às da cidade vizinha. Oops. Não se preocupe. A ferramenta **Reconcile Edges** (Reconciliar Limites) ajusta a elevação dos limites da cidade activa para que seja possível lidar com uma elevação súbita de 3.000 pés (o que poderia tornar a ligação de uma auto-estrada um problema para os engenheiros). Quando clica no botão **Reconcile Edges** (Reconciliar Limites), as áreas afectadas são realçadas a vermelho.





Qualquer desenvolvimento sob o vermelho será destruído, por isso, tenha cuidado ao usar esta ferramenta numa cidade incorporada e povoada. Se decidir que o processo de reconciliação é demasiado doloroso, clique em **Cancel** (Cancelar) na caixa de diálogo de confirmação. Se valer a pena fazer coincidir os limites da cidade com os dos terrenos vizinhos, clique no botão **Accept** (Aceitar).



## Create Disasters (Criar Desastres)

Teve um mau dia? Pode fazer um pouco de ioga, ou talvez... que tal fazer cair meteoros sobre os seus Sims indefesos? Calma, calma. Sente-se melhor? É aqui que, sem qualquer dúvida, os seus poderes de Presidente da Câmara lhe podem subir à cabeça. Pode provocar **Disasters** (Desastres) nas cidades que estão e nas que não estão incorporadas. Talvez lhe agrade uma cidade construída em volta de cicatrizes milenares de meteoros e vulcões extintos. Ou talvez o seu dia não esteja completo até se divertir um bocado a ver um robô gigante a passear pela baixa, a criar o caos e destruir edifícios. Para ser ainda mais divertido, pode direccionar a devastação de sua eleição para qualquer zona da cidade que deseje. O Joe Sim tem-se queixado demasiado ultimamente? Aponte um raio para a garagem dele. Quem disse que os líderes civis tinham de ser bem-educados?



### Autosaurus Wrecks (Desastre de Carrossauro)

Clique num local na **City View** (Vista da Cidade) para enviar uma colecção monstruosa de veículos antropomórficos para a sua cidade. Quando aparece o **Autosaurus Wrecks** (Desastre de Carrossauro), pode controlar a sua direcção clicando e arrastando o rato na direcção em que pretende que ele se desloque. Nunca mais verá os "monster trucks" (camiões de acrobacias) da mesma maneira.



### UFO (OVNI)

Desde o *SimCity 4™* que os Presidentes da Câmara têm feito alguns contactos do outro mundo. As suas ânsias destruidoras têm agora extraterrestres para as ajudar a libertar. Selecciona o desastre de **UFO** (OVNI) e clique na **City View** (Vista da Cidade) para escolher um destino para a nave-mãe. Quando chega a mãe de todos os OVNI's, ela larga OVNI's mais pequenos. Os extraterrestres até o deixam conduzir. Clique e arraste o rato para o local desejado e os OVNI's criados vão atrás. No entanto, os OVNI's são máquinas complexas, por isso os terrestres por vezes têm dificuldades em guiar. Até os Presidentes da Câmara.



### Volcano (Vulcão)

Clique no local onde pretende que o seu vulcão se forme, na **City View** (Vista da Cidade). Solte o botão do rato e deixe a lava escorrer.



### Fire (Fogo)

Gosta de brincar com fósforos? Escolha **Fire** (Fogo) como forma de destruição, e o cursor tornar-se-á uma tocha. Para aquecer a sua cidade basta clicar, manter e arrastar. Quanto mais tempo mantiver premido o botão do rato, maior é a conflagração.



### Meteor (Meteoro)

Gosta de fogos que causam destruição? Experimente uma chuva de meteoros! Pode controlar a direcção do meteoro clicando e arrastando o rato na direcção em que pretende que ele vá. Quando ocorrer o impacto, pode carregar mais outro meteoro. Wheel!



### Robot Attack (Ataque de Robô)

Clique num local na **City View** (Vista da Cidade) para enviar um monstro de metal do tamanho de um prédio de dez andares para dar um passeio devastador na sua cidade. Este poderoso ser mecânico entra de jet-pack na cidade. Quando ele aterra, pode controlar a sua direcção robótica clicando e arrastando o rato na direcção em que pretende que ele se desloque.





### Tornado

Clique no local onde pretende desencadear um tornado, na **City View** (Vista da Cidade). Uma vez desencadeado, pode controlar a direcção do tornado clicando e arrastando o rato na direcção pretendida. Os tornados dissipam-se rapidamente sobre a água, por isso, clique em terra para obter uma devastação total.



### Lightning (Relâmpago)

Deixe as fagulhas voar. Clique em qualquer lado na cidade para soltar um choque electrizante.



### Earthquake (Tremor de Terra)

Verifique se os seus edifícios conseguem suportar um abanão. Agite um bocado as coisas com um tremor de terra. Clique e solte em qualquer lado da **City View** (Vista da Cidade). O ponto em que clicar é o epicentro do tremor de terra. Se clicar e mantiver premido o botão do rato, aumentará a força do tremor de terra quando soltar o botão.

**LEMBRE-SE!!!** Os desastres são pesados nos orçamentos autárquicos. A reconstrução não é barata. Certifique-se de que está pronto para arcar com as consequências antes de lançar uns quantos meteoros contra aquela próspera zona comercial, mesmo se o crime *for* alto.

**Sugestão:** quer a satisfação de criar um desastre sem as consequências? É fácil. Guarde a cidade antes de lançar a sua forma desejada de confusão. Veja a catástrofe acontecer. Agora saia do jogo sem voltar a guardar a sua cidade. Da próxima vez que visitar esta metrópole em especial, parece que o desastre nem aconteceu. Desastres sem sentimento de culpa! Quem se lembraria de uma coisa destas?



## Control Day and Night (Controlar o Dia e Noite)

Se não mexer nesta opção, o Sol põe-se e a Lua nasce de acordo com as horas do dia. Mas você é o Presidente da Câmara. Pode utilizar estas ferramentas para se certificar de que o Sol nunca brilha, se for um animal notívago.



### Day Only (Apenas Dia)

Quer tentar viver na terra do Sol eterno? Escolha esta opção e verá sempre o Sol. O relógio de 24 horas continua a correr, mas o Sol brilha mesmo à meia-noite.



### Night Only (Apenas Noite)

Você é um vampiro, Presidente da Câmara, e a noite permanente torna o governo da cidade muito mais fácil para um morto-vivo. As funções diurnas podem ser tão aborrecidas quando se corre o risco de se transformar em cinzas por um raio de luz do Sol. O relógio de 24 horas continua a correr, mas o Sol nunca brilha.



### Day and Night Cycle (Ciclo de Dia e Noite)

Não consegue mesmo levantar-se sem ver o Sol nascer? Clique neste botão e o dia e a noite aparecerão às horas certas.



# Incorporar uma Cidade

Uma vez esculpido o terreno da cidade exactamente ao seu gosto, está pronto para passar ao processo de incorporação. É aqui que as coisas se tornam sérias.



Clique no botão **Mayor Mode** (Modo de Presidente da Câmara) para entrar na caixa de diálogo **Establish City** (Fundar Cidade).



É altura de assumir o compromisso! Introduza o nome da cidade, o nome do Presidente da Câmara (o seu nome, claro!) e escolha o nível de dificuldade para o jogo.

## Difficulty Setting (Nível de Dificuldade)

Antigamente, os Presidentes da Câmara não conseguiam fazer *isto*. Agora, pode escolher de entre três níveis de dificuldade para o desenvolvimento da cidade

**Easy (Fácil):** Começa com um monte de dinheiro, vê um desenvolvimento mais rápido e irá descobrir que ganhar dinheiro (os rendimentos dos impostos acumulam-se rapidamente!) é muito menos difícil que nos outros níveis. Recebe também mensagens frequentes dos seus conselheiros a avisá-lo quando deu uma “curva” na direcção errada, e também o que pode fazer para remediar a situação.

**Medium (Médio):** Não começa com tanto dinheiro, mas continua a ter bastante. O desenvolvimento é um pouco mais complexo e manter o orçamento equilibrado obriga a algumas manobras. Os seus conselheiros estão lá para o ajudar, mas podem não ser assim tão úteis.

**Hard (Difícil):** É preciso ter cuidado com os gastos, pois os seus fundos iniciais são bastante parcos. Se procurava um desafio, encontra-o aqui. Tente manter o desenvolvimento a crescer e a sua base de contribuintes a aumentar. Caso tenha êxito, saberá que alcançou os picos rarefeitos dos melhores Presidentes da Câmara.

Tenha a certeza do nível de dificuldade que escolher *antes* de fundar a cidade. Quando aceitar, deixa de poder voltar atrás.

## Post Incorporated City Tools (Ferramentas da Cidade Pós-incorporação)

Uma vez fundada a cidade, os seus poderes divinos para moldar a terra desaparecem para sempre (ou pelo menos até obliterar o local). E depois? Agora, pode começar a conceber a estrutura e ver a sua cidade desenvolver-se a partir de uma ideia, tornando-se realidade. As seguintes ferramentas poderão dar uma ajuda.



## God Mode (Modo Divino)



Obliterar Cidade

Reconciliar Limites

Criar Desastres

Controlar o Dia e Noite

Depois de a cidade ser incorporada, muitas das **Terraforming Tools** (Ferramentas de Transformação de Terra) anteriormente disponíveis na caixa de ferramentas do **God Mode** (Modo Divino) deixam de estar ao seu alcance. No entanto, continua a ser possível reconciliar os limites da cidade com os das cidades vizinhas, afectar o ciclo do dia e noite e soltar desastres sobre os seus inocentes Sims. Se tiver realmente saudades dos seus antigos poderes, pode obliterar a cidade e começar tudo de novo.



### Obliterate City (Obliterar Cidade)

Se conseguiu colocar a sua cidade de rastos e pretende recomençar, este é botão que procurava. O comando **Obliterate City** (Obliterar Cidade) remove todos os vestígios da cidade e seus habitantes, mas mantém o terreno subjacente. Quando a obliteração termina, os nomes da cidade e do Presidente da Câmara são removidos e a cidade regressa ao estado não incorporado. É como se nunca tivesse existido. Todas as divinas **Terraforming Tools** (Ferramentas de Transformação de Terra) voltam a estar disponíveis e poderá transformar a terra novamente, de acordo com os seus caprichos. Quando utiliza esta ferramenta, a cidade é guardada automaticamente. Por isso, tenha cuidado: tal como o nome indica, a obliteração não pode ser anulada.

### Reconcile Edges (Reconciliar Limites)



O comando **Reconcile Edges** (Reconciliar Limites) funciona de igual modo numa cidade incorporada e numa que não esteja incorporada. Uma vez que uma cidade incorporada possui provavelmente edifícios e outras estruturas que podem ser demolidas durante as transformações do terreno, tenha cuidado ao utilizar esta ferramenta. Lembre-se de que tudo o que estiver localizado sob o vermelho será destruído. Zap.



### Create Disasters (Criar Desastres)

Todos os desastres disponíveis no **God Mode** (Modo Divino) não incorporado estão também disponíveis no **God Mode** (Modo Divino) incorporado, mas têm muito mais piada quando existem Sims envolvidos. Para obter mais informações sobre estas ferramentas, consulte a secção **Pre-Incorporated City Tools** (Ferramentas da Cidade Pré-incorporação).



### Control Day and Night (Controlar o Dia e Noite)

O controlo do dia e noite está disponível nas cidades incorporadas. Esta ferramenta funciona da mesma forma do que quando a cidade não está incorporada. Para obter mais informações, consulte a secção **Pre-Incorporated City Tools** (Ferramentas da Cidade Pré-incorporação).









## Plant Flora (Plantar Flora)

Selecione a partir de várias espécies para espalhar arbustos por toda a cidade. Depois de plantar os arbustos, veja-os crescer!



## Sign & Label Tools (Ferramentas de Sinais e Etiquetas)

Para o Presidente da Câmara que gosta de mapas, uma nova funcionalidade – criar postes de sinalização por toda a cidade ou colocar etiquetas nas redes de transportes, colinas, vales e massas de água.

# Signs and Labels (Sinais e Etiquetas)



## Sign Tool (Ferramenta de Sinais)

Clique em qualquer lugar com a **Sign Tool** (Ferramenta de Sinais) dentro da **City View** (Vista da Cidade) e escreva o texto que gostaria de ver no seu sinal recém-criado (*O Presidente da Câmara Dormiu Aqui*). Pode sempre mudar o que diz um sinal escolhendo esta ferramenta e clicando no texto do sinal para o editar. Quer passar um sinal para um local mais visível? Escolha a ferramenta de sinal e clique-arraste o sinal para o seu novo local.



## Label Tool (Ferramenta de Etiquetas)

Clique num local da City View (Vista da Cidade) com a Label Tool (Ferramenta de Etiquetas). Aparece a caixa de diálogo da Label Tool (Ferramenta de Etiquetas). Escreva o texto desejado para a sua etiqueta (por exemplo, *Mar da Ansiedade*, *Vale das Meninas da Ribeira do Sim*).



Gosta do que escreveu? Clique em **Accept** (Aceitar) para colocar a etiqueta. Depois de colocar a etiqueta, pode arrastá-la para um novo local, caso o deseje.

**Colocar Etiquetas:** Quando arrasta uma etiqueta para uma rede de transportes (estrada, avenida, ferrovia, etc.), a etiqueta alinha-se automaticamente com a rede e muda de cores. Porreiro, eh? Imortalize-se dando nomes às montanhas e lagos em sua honra. Quando arrastar a etiqueta para o seu lugar, pode ajustar a sua orientação através das teclas **HOME** (rodar no sentido dos ponteiros do relógio) e **END** (rodar no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio) no teclado. Quando roda o ângulo de visão, as etiquetas estão sempre orientadas de modo a ficar com o lado correcto para cima, o que significa que algumas posições não funcionam. Para editar uma etiqueta, escolha a **Label Tool** (Ferramenta de Etiquetas) e clique na etiqueta para mudar o texto ou removê-la completamente.



## Bulldoze Signs & Labels (Demolir Sinais e Etiquetas)

Entusiasmou-se um bocadinho demais a dar o seu próprio nome a tudo? Está um pouco envergonhado? Este bulldozer especial remove sinais e etiquetas, mas nenhuma outra estrutura. Pronto. Problema resolvido.



## Signs & Labels ON/OFF (Ligar/Desligar Sinais e Etiquetas)

Gosta dos seus sinais e etiquetas, mas por vezes prefere ver a cidade sem a sinalização? O poder para o fazer está na ponta dos seus dedos. Clique uma vez neste botão e eles desaparecem. Volte a clicar e eles voltam a aparecer. Você é divino e mágico.





## Zone Tools (Ferramentas de Loteamento)

Uma cidade com as zonas bem loteadas funciona bem. O loteamento não dá apenas espaço para os seus Sims crescerem, as suas decisões de loteamento ditam *como* é que eles vão crescer. Por isso, Presidente, coloque o seu chapéu de organizador da cidade e veja no que resultam as suas estratégias. Ao lotear uma zona, está a designar que tipo de desenvolvimento pode ocorrer. Os seus Sims desenvolvem os edifícios adequados de acordo com a forma de loteamento da terra. Defina o loteamento de uma zona para estruturas residenciais e apenas serão construídas habitações de Sims. Defina o loteamento de uma zona para estruturas industriais de densidade média ou alta e observe os metalúrgicos a entrar em acção.

A **Density** (Densidade) representa o número de pessoas que consegue meter num edifício. Ao lotear para uma densidade mais baixa, está a limitar o tamanho dos edifícios que se desenvolvem na cidade. O loteamento para alta densidade permite construir arranha-céus, mas é muito caro. Os edifícios de densidade mais alta só se desenvolvem quando forem atingidos os seguintes limiares populacionais:

Density (Densidade)	Population (População)
Low (Baixa)	0
Medium (Média)	1.100
High (Alta)	26,000

**Sugestão:** não defina zonas residenciais ou comerciais de alta densidade nas fases iniciais do jogo. Sai caro e o desenvolvimento de alta densidade só ocorre quando a população ultrapassa os 26.000. Por outras palavras, expanda-se para os lados antes de tentar expandir-se para cima. A densidade do loteamento não tem impacto na riqueza dos residentes ou negócios que se deslocam para a cidade. (Lá por construir, não quer dizer que eles venham.)

Está a pensar “hei, isto é fácil!” Calma, Sr. Presidente. Pensava que era Todo-poderoso? Nem por isso. O que é realmente construído nos lotes **Residenciais**, **Comerciais** e **Industriais** depende dos seus Sims. O seu papel é apenas colocar restrições aos tipos de edifícios, de negócios e densidades de loteamento. Quando lotear uma área para desenvolvimento Residencial de Alta Densidade, não se admire se os arranha-céus não aparecerem de imediato. Só será possível ver as zonas atingir a sua capacidade máxima quando forem criadas condições que estimulem a procura para essas zonas. Use o **RCI Demand Indicator** (Indicador de Procura RCI) e os **Desirability Maps** (Mapas de Atracção) para saber se as suas decisões de loteamento estão em sintonia com as necessidades e desejos dos seus Sims.

**Sugestão:** a população está a aumentar desenfreadamente e foram loteadas áreas de alta densidade, mas AINDA não surgiram os arranha-céus? Verifique o abastecimento de água. A água é um gasto desnecessário quando a cidade está a começar a crescer, mas quando se atingem os tempos áureos, os seus Sims exigem o abastecimento limpo e eficaz de H2O.

### Lotear

Escolha a designação que deseja para o lote. Clique e mantenha premido o botão enquanto arrasta o rato pelos quadrados até cobrir a área que pretende lotear. Pode lotear um só quadrado com um clique no botão do rato. Clique e mantenha premido o botão do rato para encher áreas entre estradas preexistentes com uma área loteada. Se não houver estradas de ligação, clique e mantenha premido o botão do rato enquanto arrasta para criar uma zona de tamanho máximo. Cada lote criado apresenta uma pequena seta a indicar a parte da frente. As partes da frente dos lotes têm de estar viradas para uma rua ou estrada para se ligarem à rede de transportes. Pode afectar a orientação dos lotes premindo a tecla **ALT** durante o loteamento. São automaticamente construídas ruas dentro dos lotes para garantir que os Sims podem entrar e sair dos bairros e aceder às rotas principais. Ui!!! Loteou uma zona que estava a guardar para aterro? Basta premir a tecla **ESC** antes de soltar o botão do rato. A operação de loteamento é cancelada. Pfiu!



**Sugestão:** experimente lotear em zonas com elevada atracção. Utilize a **Desirability Data View** (Vista de Dados de Atracção) para determinar os locais que atraem cada grupo de Sims. Uma vez que estes dados são divididos por tipo de ocupante, pode escolher o local ideal para cada grupo que pretende acolher na sua cidade.

Uma última nota: nunca confunda tipo de **lote** com tipo de **ocupante**. O tipo de lote **residencial de baixa densidade** não é sinónimo de tipo de ocupante **residencial de baixa riqueza**. A *densidade* especifica os limites da capacidade de construção, ou seja, a diferença entre habitações mono-familiares e enormes edifícios de apartamentos. A *riqueza* especifica o padrão de vida dos residentes. Os lotes de baixa densidade podem permitir o desenvolvimento residencial de riqueza baixa, média e alta. Percebeu? Então, verifique agora o resumo dos tipos de lote:



### **Residencial (Residencial)**

As escolhas de densidade são:

#### **Low Density (Baixa Densidade)**

mono-familiares.

Vê serem construídas principalmente habitações

#### **Medium Density (Média Densidade)**

condomínios mais pequenos.

Este tipo de lote permite apartamentos e

#### **High Density (Alta Densidade)**

Estamos a falar de tudo desde prédios enormes a massivos arranha-céus de luxo.

**Sugestão:** Nas fases iniciais do desenvolvimento da cidade, crie lotes de baixa densidade. Constitui menos esforço para a carteira e, em todo o caso, o aparecimento dos edifícios mais altos e maiores depende do aumento do tamanho da cidade e da sua população.



### **Commercial (Comercial)**

As opções para a densidade são:

#### **Low Density (Baixa Densidade)**

Observe o crescimento das lojas de esquina, bombas de gasolina e outros pequenos negócios.

#### **Medium Density (Média Densidade)**

lojas de tamanho médio.

Este tipo de lotes inclui edifícios de escritórios e

#### **High Density (Alta Densidade)**

Grandes edifícios de escritórios, mega-stores e arranha-céus.

**Sugestão:** duas palavras: lotear novamente. Manda-chuvas do comércio mostram interesse na zona comercial, onde os agentes de notícias locais são a maior preocupação? Pode definir novos lotes do mesmo tipo com maior densidade, sobre áreas existentes, sem destruir o que já lá está. Quando estiverem reunidas as condições necessárias, os edifícios de maior densidade irão desenvolver-se em conjunto com e sobre as estruturas actuais.



### **Industrial**

O envelope, por favor... Sim, e as opções para a densidade são:

#### **Agricultural Zone (Zona Agrária)**

Quintas e mais quintas. Sem comunidades planeadas nem subdivisões usurpadoras. Apenas tractores, celeiros e colheitas. Muu.

#### **Medium Density (Média Densidade)**

Este tipo de lotes inclui fábricas de tamanho médio, armazéns, centros de fabrico e indústrias de alta tecnologia.

#### **High Density (Alta Densidade)**

Mega-indústrias. Grandes fábricas, incineradoras ou, se tiver planeado as coisas como deve de ser, brilhantes complexos industriais de alta tecnologia.

**Sugestão:** Coloque as zonas industriais perto dos limites do mapa da cidade e construa uma ligação aos seus vizinhos por estrada ou linha-férrea, de modo a reduzir as viagens de abastecimento. Os barões da indústria necessitam de transportar os seus produtos pela cidade e exportá-los para além-fronteiras, caso contrário, as suas empresas estagnam. O acesso a transportes eficazes torna uma zona mais atractiva para estas almas ambiciosas.





## Dezone (Anular Loteamento)

A **Dezone Tool** (Ferramenta para Anular Loteamento) está disponível para qualquer tipo de loteamento, após as escolhas de densidade. Loteou e desenvolveu uma determinada zona, mas depois repensou as suas estratégias? Utilize esta ferramenta para remover a zona loteada, bem como as ruas criadas durante o Loteamento original.



## Transportation Tools (Ferramentas de Transporte)

Se os seus Sims não conseguirem lá chegar, não vão lá. Se os seus Sims não conseguirem lá ir, a cidade não cresce. Nenhuma cidade consegue funcionar sem uma infra-estrutura adequada de transporte. Os Sims devem poder chegar ao emprego num tempo razoável, e as empresas precisam de exportar os seus produtos para outras partes da Nação Sim. Como Presidente da Câmara, é responsabilidade sua criar uma teia eficiente, fluida e interligada de estradas, avenidas, ruas, auto-estradas, caminhos-de-ferro, metropolitanos, rotas de autocarro, pontes e túneis. Parece fácil, não? É *mesmo* um desafio, mas tem ao seu dispor alguns dos melhores engenheiros de construção civil do mundo. Se tiver a vontade e o orçamento, pode construir praticamente qualquer tipo de via. Aqui estão as ferramentas que pode usar para construir a rede de transportes que ajuda a sua cidade a fluir... ou a ser lenta.

### Placing Routes (Colocar Rotas)

Para colocar uma estrada ou outra rota de transporte, clique no ponto de origem e arraste para formar uma linha. Quando soltar o botão do rato, a estrada aparece. As redes de transporte podem seguir caminhos rectos ou diagonais. Para construir uma rota diagonal ou irregular, mantenha premida a tecla **SHIFT** com a ferramenta de rede de transporte que seleccionou. Assim poderá construir secções de rota rectas e diagonais interligadas para que, de forma global, a sua rede tenha o caminho que deseja.



Se não proporcionar o acesso aos lotes nas suas zonas através de ruas, estradas ou avenidas, aparece o **No Car Zon** (Aviso Sem Carros). Uiii!



Se a viagem para o emprego levar tanto tempo que os Sims nunca mais lá chegam, verá o **No Work Zon** (Aviso Sem Trabalho). Argh!

**Sugestão:** se os Sims não começarem a utilizar imediatamente a sua rota recém-construída, não desespere! Os Sims demoram cerca de um mês a descobrir novas formas de se deslocarem.



### Build Roads (Construir Estradas)

A maioria das suas necessidades em termos de transportes é satisfeita pelos diversos tipos de estradas. O *SimCity 4 Deluxe* fornece várias opções, consoante os requisitos sempre em mutação da sua cidade.



### Roads (Estradas)

Mais caras do que as **Streets** (Ruas) (algumas das quais são construídas automaticamente quando efectua o loteamento de uma zona), as **Roads** (Estradas) tem a vantagem de possuir maior capacidade e um limite de velocidade mais elevado. Se reparar em excesso de trânsito e engarrafamentos nas suas **Streets** (Ruas), pode fazer um upgrade e construir **Roads** (Estradas) mesmo por cima delas.



### Avenues (Avenidas)

As **Avenues** (Avenidas) são um pouco mais caras que as **Roads** (Estradas) ou **Streets** (Ruas), e ocupam o dobro do espaço, mas a sua maior capacidade e limite de velocidade mais elevado mais do que compensam. Poderá ser necessário demolir alguns edifícios para as encaixar, mas as **Avenues** (Avenidas) são uma excelente substituição para as **Roads** (Estradas) com engarrafamentos.



**Sugestão:** os acidentes de trânsito são um sintoma de congestionamento. Poderá não se importar de estar na fila durante um bocado, mas se a sua cidade continuar congestionada, o desenvolvimento fica estagnado e os seus Sims poderão começar a procurar outras pastagens.



### **One Way Roads (Estradas de Sentido Único)**

As **One Way Roads** (Estradas de Sentido Único) não possuem qualquer capacidade adicional às estradas normais, mas aumentam a eficiência dos cruzamentos, o que pode aliviar o trânsito mais pesado. Acima de tudo, certifique-se de que providencia uma maneira de os seus Sims irem para e virem *do* emprego, ou não irão trabalhar de todo. Na verdade, qualquer desculpa serve.



### **Streets (Ruas)**

As **Streets** (Ruas) são baratas, comparativamente, mas têm a capacidade e os limites de velocidades mais baixos de todas as opções de estradas. Durante o loteamento, são automaticamente construídas **Streets** (Ruas) para que os Sims possam sair dos seus parques de estacionamento e entradas para carros.

**Sugestão:** se as ruas pré-construídas interferirem com o seu sentido de controlo, pode cancelar a função automática de construção de ruas mantendo premida a tecla **SHIFT** enquanto efectua o loteamento, e construir as suas próprias ruas.



### **Build Highways & Ramps (Construir Auto-estradas e Rampas)**

As **Highways** (Auto-estradas) são muito caras em comparação com as **Streets** (Ruas), **Roads** (Estradas) e **Avenues** (Avenidas), para além de ocuparem muito espaço, mas a sua capacidade é ENORME e os limites de velocidade são elevados. As **Highways** (Auto-estradas) podem ser uma parte importante do seu planeamento à medida que a população da sua cidade avança lentamente para a categoria de megalópole.



### **Ground Level Highways (Auto-estradas no Solo)**

De início, as **Ground Level Highways** (Auto-estradas no Solo) podem parecer mais económicas que as **Elevated Highways** (Auto-estradas Elevadas), mas construir viadutos para as estradas que se cruzam com a auto-estrada pode fazer subir muito o preço nas zonas da baixa. Por outro lado, as **Ground Level Highways** (Auto-estradas no Solo) são uma excelente opção para levar os seus cidadãos das suas casas nos subúrbios para o centro da cidade.



### **Elevated Highways (Auto-estradas Elevadas)**

Basta construí-las por cima! As **Elevated Highways** (Auto-estradas Elevadas) são mais caras que as **Ground Level Highways** (Auto-estradas no Solo), mas o dinheiro gasto pode ser recuperado quando constrói estradas e ruas mais baratas por baixo, para aumentar a eficiência da sua rede. Se tem muitas estradas perpendiculares à sua auto-estrada, como num bairro da baixa com uma rede de estradas em grelha, as **Elevated Highways** (Auto-estradas Elevadas) são a melhor escolha.





**Cloverleaf (Junção) da Ground Level Highway (Auto-estrada no Solo) e da Elevated Highway (Auto-estrada Elevada)**

**Sugestão:** sabe onde precisa de colocar uma junção, intersecção em T, rampa de acesso aéreo ou rampa lateral (leia as descrições mais abaixo), mas não tem tido tempo ou dinheiro para construir a auto-estrada? Agora, pode colocar estas estruturas *antes* de construir uma auto-estrada. Se seleccionou qualquer uma destas estruturas, mas não sabe se será a melhor opção para a sua rede, use as teclas **HOME** e **END** para percorrer as opções.



**T-Intersection (Intersecção em T) da Ground Level Highway (Auto-estrada no Solo) e da Elevated Highway (Auto-estrada Elevada)**

As **T-Intersections** (Intersecções em T) são fantásticas proezas de engenharia concebidas pelos seus engenheiros e equipas de construção, Sr. Presidente. Estas são intersecções de três vias onde uma **Highway** (Auto-estrada) se transforma noutra **Highway** (Auto-estrada) que corre perpendicularmente à primeira. As **T-Intersections** (Intersecções em T) têm vários sabores: solo-solo, elevada-elevada e elevada-solo. Cada Presidente da Câmara pode escolher a **T-Intersection** (Intersecção em T) certa!



**Overpass Onramp (Rampa de Acesso Aéreo) da Ground Level Highway (Auto-estrada no Solo) e da Elevated Highway (Auto-estrada Elevada)**

Já construí auto-estradas, mas a única coisa que lá passa é o vento? Antes de os Sims poderem conduzir numa auto-estrada, eles precisam de passar da estrada para esta artéria de transporte. Para estradas que correm perpendicularmente à auto-estrada, construa uma **Overpass Onramp** (Rampa de Acesso Aéreo) para permitir o acesso. Se a estrada já existe quando constrói a auto-estrada, é-lhe pedido que coloque uma **Onramp** (Rampa de Acesso). Não quer ou não precisa de uma agora? Pode construí-la mais tarde no menu **Transportation Tools** (Ferramentas de Transporte).



**Side Onramp (Rampa de Acesso Lateral) da Ground Level Highway (Auto-estrada no Solo) e da Elevated Highway (Auto-estrada Elevada)**

Precisa de acesso de uma estrada que corre paralela à auto-estrada? Construa uma **Side Onramp** (Rampa de Acesso Lateral). Os seus engenheiros de construção não lhe pedem que construa uma destas, as **Side Onramps** (Rampas de Acesso Lateral) são colocadas manualmente. Você sabia que tinha de fazer alguma coisa para merecer aquele ordenado milionário, não sabia? É mais fácil construir primeiro uma **Side Onramp** (Rampa de Acesso Lateral), e depois ligar a estrada. Se a estrada já estiver colocada, certifique-se de que está a dois quadrados de distância da auto-estrada e direita, para que consiga uma boa ligação.





## Build Rails & Depots (Construir Caminhos de Ferro e Depósitos)

No que diz respeito à manutenção, os **Rail** (Caminhos de Ferro) são mais baratos do que as estradas e significativamente mais eficientes na tarefa de levar muita gente de um lugar para outro. As áreas industriais tendem a prosperar em locais com acesso aos caminhos-de-ferro para transporte de cargas para fora da cidade (com a vantagem acrescida de manter os irritantes camiões de carga fora das estradas). Quando se trata de construir caminhos-de-ferro que tenham utilidade, a localização é a chave. Seja sábio e não desperdice o ferro.



### Rail (Caminho de Ferro)

As linhas de **Rail** (Caminhos de Ferro) podem ser utilizadas para viagens entre a casa e o emprego e para transporte de cargas. Para que os Sims utilizem estes magníficos carris, têm de ter acesso. Não se esqueça de construir **estações** para comboios de **passageiros** e de **carga**, se pretende ver a rede ser utilizada. Construa as **Stations** (Estações) perto de pontos de origem e destino, tanto para passageiros como para cargas. Os Sims odeiam ter de andar muito para utilizar os transportes públicos.



### Passenger Train Station (Estação de Comboios de Passageiros)

As **Passenger Rail Stations** (Estações de Comboios de Passageiros) são para os seus Sims trabalhadores. Certifique-se de que coloca as estações no centro das áreas residenciais e em localizações centrais nas zonas comerciais. Caso contrário, não terão muito uso.



### Freight Train Station (Estação de Comboios de Carga)

Para o êxito da indústria, os bens produzidos têm de ter forma de sair da cidade. Se confiar nas estradas para satisfazer esta necessidade, os camiões de carga tendem a competir com os automóveis por espaço na via, e esta é uma batalha que ninguém ganha. Experimente colocar **Freight Train Stations** (Estações de Comboios de Carga) no centro da zona industrial e faça passar linhas-férreas desde a estação até ao limite do mapa. Tal como as **Passenger Rail Stations** (Estações de Comboios de Passageiros), os fabricantes não utilizarão a rede de caminhos-de-ferro a não ser que exista uma **Freight Train Station** (Estação de Comboios de Carga) para acesso. Poderá encorajar as indústrias a utilizar o **Rail** (Caminhos de Ferro) como meio de transporte, o que libertará as **Roads** (Estradas) para si e para os seus Sims.

### Grand Railroad Station (Estação de Caminhos de Ferro Principal)

Ah, a vida não é magnífica? Se investiu realmente na construção do sistema de **Rail** (Caminhos de Ferro), poderá querer dar o toque final com uma **Grand Station** (Estação Principal). Estas estações têm muitas vezes a capacidade de passageiros das pequenas **Passenger Rail Stations** (Estações de Comboios de Passageiros) e, para além disso, aumentam a atracção para o desenvolvimento de escritórios comerciais.



### Monorail (Monocarril)

O **Monorail** (Monocarril) e as **Monorail Stations** (Estações de Monocarril) podem dar algum estilo à sua cidade. O **Monorail** (Monocarril) ocupa o mesmo espaço de um comboio de





superfície, mas não interfere com o trânsito porque passa por cima das estradas. Esta opção de transporte cheia de estilo tem uma instalação e manutenção dispendiosas, mas permite viajar a velocidades super altas.



### Miscellaneous Transportation (Transportes Diversos)



As estradas e o caminho-de-ferro não são necessariamente a única resposta para as suas necessidades de transporte. Todas as grandes cidades precisam de qualquer tipo de opções de transportes públicos.

#### Bus-Stop (Paragem de Autocarro)

Construa **Bus Stops** (Paragens de Autocarro) para tirar os seus Sims dos carros e levá-los para o sistema de transportes públicos, e dê mais valor às estradas e avenidas. Certifique-se de que posiciona as estações de forma estratégica no coração dos bairros residenciais, bairros comerciais e zonas industriais, para que os Sims sintam que o passeio até à paragem vale a pena.

**Sugestão:** use a ferramenta de **Route Query** (Consulta Sobre Rotas) para o ajudar a colocar estações de autocarro, metro e comboios elevados. Estas estações não incluem estacionamento público, por isso, os seus Sims têm de caminhar até elas para usá-las, a não ser que coloque uma **Public Parking Garage** (Garagem de Estacionamento Público) nas imediações. Os Sims não gostam de caminhar muito e é preciso colocar as estações à distância de uma caminhada (normalmente 10 quadrados, dependendo da distância total que percorrem até ao emprego). A ferramenta de **Route Query** (Consulta Sobre Rotas) mostra-lhe as grandes rotas de viagem até ao emprego na sua cidade. Clique em diferentes estradas com a ferramenta para localizar os grupos de Sims que vivem e também trabalham perto uns dos outros. Estes são os locais onde deve colocar as estações de transportes em massa, Sr. Presidente.



#### Elevated Rail (Comboio Elevado) e Elevated Rail Station (Estação de Comboio Elevado)



O **Elevated Rail** (Comboio Elevado) é, na verdade, uma extensão à superfície da rede de **Subway** (Metro). Pense na ligação dos sistemas de **Elevated Rail-Subway** (Comboio Elevado-Metro) como um único sistema de *Trânsito Rápido*. O Trânsito Rápido faz passar comboios com muito maior frequência, e é muito mais eficiente a transportar muitos Sims rapidamente a curtas distâncias, do que os sistemas de comboios de superfície. Assim, torna-se uma boa opção para os transportes públicos dentro e em volta da sua cidade.

O **Elevated Rail** (Comboio Elevado) tem menos custos de construção e manutenção do que o **Subway** (Metro), mas é mais caro do que os comboios de superfície. Tal como o **Monorail** (Monocarril), o **Elevated Rail** (Comboio Elevado) ocupa o espaço do comboio de superfície, mas permite que o trânsito das estradas passe por baixo sem interrupções.

**Sugestão:** se investir num sistema de **Elevated Rail-Subway** (Comboio Elevado-Metro), quer ter a certeza de que ele é aproveitado até ao limite. Os Sims caminham até às estações **Elevated** (Elevadas) e de **Subway** (Metro), mas se colocar uma **Bus Stop** (Paragem de Autocarro) ao lado, irá encorajar os Sims mais distantes a usar o sistema. Se construir uma **Public Parking Garage** (Garagem de Estacionamento Público) ao lado da estação numa zona residencial, poderá convencer uma quantidade de Sims a estacionar o carro e ir de comboio. Isso é que é pensar, Sr. Presidente!





### **Subway-to-Elevated Rail Transition (Transição do Metro para o Comboio Elevado)**

O **Subway** (Metro) e o **Elevated Rail** (Comboio Elevado) usam os mesmos comboios e horários, mas quando constrói o seu sistema, poderá deparar-se com locais onde é melhor o **Subway** (Metro) sair das profundezas ou o comboio **Elevated** (Elevado) entrar no subsolo. Talvez o terreno seja demasiado íngreme para o “**El**” e seja melhor fazer túneis no chão. É aí que entra a **Subway-to-Elevated Rail Transition** (Transição do Metro para o Comboio Elevado). Construa uma destas para ligar a linha de **Subway** (Metro) à linha **Elevated** (Elevada). Se se tornar mesmo bom neste tipo de coisas, poderá até ganhar um prémio da Sim Society of Engineers (Sociedade dos Engenheiros Sims). Nunca se sabe.



### **Subway (Metro) e Subway Station (Estação de Metro)**



Vá de metro! Os **Subways** (Metros) constituem uma ótima maneira de transportar as pessoas de e para o trabalho, e visto serem construídos debaixo da terra, não roubam praticamente espaço nenhum às restantes infra-estruturas. Mais uma vez, a localização das **Subway Stations** (Estações de Metro) tem uma importância vital. Os **Subways** (Metros) são dispendiosos, mas se está a pensar construir uma cidade capaz de rivalizar com Tóquio ou com a Cidade do México, irá provavelmente necessitar de descer para melhorar o fluxo.

O sistema de transportes públicos é uma excelente alternativa a conduzir, reduzindo o trânsito e a poluição da sua bela cidade. Mas, se quer que os seus Sims tirem o máximo partido do seu belo sistema de transportes públicos, deve ter em conta que os Sims não gostam de andar até muito longe. Eureka! As **Public Parking Garages** (Garagens de Estacionamento Público) salvam a situação! Construa uma **Public Parking Garage** (Garagem de Estacionamento Público) ao lado de uma estação de transportes públicos suburbana e poderá servir uma área muito maior e muitos mais Sims, permitindo-lhes estacionar o carro e ir de comboio.



### **Public Parking Garage (Garagem de Estacionamento Público)**

**Sugestão:** certifique-se de que constrói as suas **Public Parking Garages** (Garagens de Estacionamento Público) em zonas residenciais, o local onde os seus Sims usam o carro para ir e voltar da estação. Construir uma **Public Parking Garage** (Garagem de Estacionamento Público) nos bairros comerciais é um desperdício de dinheiro. Continua a ser necessário construir bastantes estações nos bairros comerciais, pois é aqui que os seus Sims andarão a pé. Lembre-se: eles estacionaram os carros e foram de comboio!



### **Toll Booth (Portagem)**

Tem muito trânsito mas pouco dinheiro? Hei, aqui está uma ideia! Transforme o trânsito em dinheiro vivo instalando estrategicamente algumas cabinas de portagem. Cada viagem que passa por uma portagem coloca Simoleões no orçamento da sua cidade. Selecione a



ferramenta **Toll Booth** (Portagem) para construir esta pequena máquina de fazer dinheiro em qualquer **Road** (Estrada), **Street** (Rua), **Avenue** (Avenida) ou **Highway** (Auto-estrada) (apenas nos segmentos a direito).

Mas tem noção de que não pode ser tudo bom, não tem, Sr. Presidente? Nem tudo o que reluz é ouro – (suspiro). As **Toll Booths** (Portagens) não ajudam nada a resolver os problemas de trânsito. Na verdade, podem até piorar tudo. Quando lhes diz que agora vão ter de pagar para viajar por estradas que anteriormente usavam gratuitamente os seus Sims trabalhadores ficam um pouco irritados. Aquilo era a sua **Mayor Rating** (Classificação de Presidente da Câmara)? Não acabou de descer?



### **Build Airports (Construir Aeroportos)**

Se quer ver o seu desenvolvimento comercial a subir a pique, então terá de ter acesso aos céus. Sem um **Airport** (Aeroporto) para servir a cidade, não assistirá ao crescimento de enormes bairros comerciais. Certifique-se de que o **Airport** (Aeroporto) tem bons acessos para as zonas comerciais pois, caso contrário, os Sims de colarinho branco não conseguirão chegar a tempo dos voos. Lembre-se de que os aeroportos são grandes, barulhentos e criam muito tráfego e poluição do ar. Os Sims que moram perto podem não ficar muito contentes com aviões a passar baixo sobre os seus telhados.

A não ser que seja um mago a gerir os seus fundos (e quem se poderá gabar de tal?), é melhor construir o **Airport** (Aeroporto) que satisfaz as necessidades actuais da sua cidade. Estão disponíveis três diferentes tipos de aeroportos: **Landing Strip** (Pista de Aterragem), **Municipal Airport** (Aeroporto Municipal) e **International Airport** (Aeroporto Internacional). Cada um deles poderá ter de ser expandido à medida que o tráfego aéreo aumenta. Mantenha-se em contacto com o **Transportation Advisor** (Conselheiro de Transportes), pois ele solicitará os alargamentos necessários, na altura certa.

### **Water Transportation (Transportes por Água)**

Se construiu uma cidade num oceano ou num curso de água de grandes dimensões, os **Water Transportation** (Transportes por Água) podem servir para transportar trabalhadores e cargas, da mesma forma que os meios de transporte terrestres servem as comunidades continentais.



**Passenger Ferry Terminal (Terminal de Transporte Fluvial de Passageiros)/Car & Passenger**



**Ferry Terminal (Terminal de Transporte Fluvial de Automóveis e Passageiros)**

Construir uma ponte sobre uma massa de água pode ser *muito* caro. Construir um **Ferry System** (Sistema de Transportes Fluviais) pode ajudá-lo a resolver o problema temporariamente, até os seus cofres conseguirem suportar alternativas mais dispendiosas. Coloque um **Ferry Terminal** (Terminal de Transporte Fluvial) em cada margem e ligue-os a um sistema de estradas para que as pessoas possam conduzir de e para o **Ferry** (Transporte Fluvial). Existem dois tipos de **Ferries** (Transportes Fluviais), um apenas para passageiros a pé e outro para peões e automóveis. Os **Ferries** (Transportes Fluviais) de um tipo não atracam no terminal para o outro tipo, por isso certifique-se de que o seu **Ferry System** (Sistema de Transportes Fluviais) é concebido tendo em conta este facto. Construa pelo menos dois **Ferry Terminals** (Terminais de Transporte Fluvial) do mesmo tipo na mesma massa de água, senão, ninguém





## Seaports (Portos Marítimos)

apanha o cacilheiro. As viagens de **Ferry** (Transporte Fluvial) podem levar os seus cidadãos para cidades adjacentes construídas na mesma massa de água, tornando a viagem para o emprego bastante agradável (é o que dizem fontes dos Sim)! Construa **Bus Stops** (Paragens de Autocarro) e **Public Parking Garages** (Garagens de Estacionamento Público) ao lado dos **Passenger Ferry Terminals** (Terminais de Transporte Fluvial) para encorajar a sua utilização.

É um Presidente da Câmara que encoraja a mega-indústria? Esperamos que já tenha construído ligações às comunidades vizinhas. Outra forma de fazer com que os produtos industriais saiam da cidade é construir um **Seaport** (Porto Marítimo) ou dois. Esta opção pode não funcionar se a sua cidade for interior, mas pode sempre tentar. Mas certifique-se de que constrói **Seaports** (Portos Marítimos) junto a zonas industriais, bem como boas estradas de acesso para que os HGVs possam lá chegar em metade do tempo.



## Marina

As **Marinas** não se destinam a transportar pessoas, mas sim ao divertimento dos Sims. A construção de uma **Marina** melhora a atracção residencial local e – tchan tchan! – permite-lhe ter um novo veículo aquático que pode conduzir. Divirta-se, e não se esqueça do colete salva-vidas!

## Bridges (Pontes)

Hmmm, construiu a sua cidade numa baía. Costumava ser uma beleza, mas agora é mais uma dor de cabeça para os trabalhadores. Felizmente, tem os melhores engenheiros da terra às suas ordens, e a construção de **Bridges** (Pontes) está ao seu alcance. A sua dor de cabeça pode estar prestes a passar, caso tenha dinheiro à vista para comprar a cura.

Para construir uma **Bridge** (Ponte), seleccione uma rede de transportes, tal como uma **Highway** (Auto-estrada), **Road** (Estrada), **Avenue** (Avenida), **Rail** (Caminho de Ferro) ou **Monorail** (Monocarril), e arraste uma linha de modo a que se estenda completamente ao longo da massa de água. Não é possível fazer uma Ponte ao construir **Streets** (Ruas) ou na diagonal. Certifique-se de que estende a linha de modo a abarcar um bom pedaço de terra em cada margem. Se os engenheiros tiverem feitos os cálculos correctamente, a linha vermelha transforma-se numa bela **Bridge** (Ponte). Quando solta o botão do rato, aparece a **Bridge Selection Window** (Janela de Selecção de Pontes).





Escolha a partir de uma das **Bridges** (Pontes) disponíveis. Se estiver a construir sobre a água, utilize a barra de deslizamento **Bridge Height** (Altura da Ponte) para ajustar a altura da ponte. Algumas **Bridges** (Pontes) têm um requisito mínimo de altura, pelo que podem não aparecer no menu de selecção. Certifique-se de que deixa espaço suficiente para os transportes fluviais que rasgam as suas águas passarem por baixo da nova construção. Clique no botão **OK** e... VOILÁ! Maestro Presidente da Câmara, eis a sua nova **Bridge** (Ponte).

As **Pontes** também podem servir para atravessar áreas em terra com mudanças de inclinação abruptas como, por exemplo, por cima de uma ravina.

### **Tunnels (Túneis)**

Por vezes, é mais fácil passar por baixo do que por cima. E o que é um bom trajecto para o emprego sem um **Tunnel** (Túnel) ou dois para lhe dar alguma graça? Se tentar construir uma rede de transportes por cima de uma colina, parte da linha de pré-visualização pode ficar verde. Caso isto aconteça, quando soltar o botão do rato, essa secção verde transforma-se num **Tunnel** (Túnel). Os **Tunnels** (Túneis) podem ser criados em **Roads** (Estradas), **Avenues** (Avenidas), **One-way Streets** (Estradas de Sentido Único), **Rail** (Caminhos de Ferro) e **Ground** e **Elevated Highways** (Auto-estradas no Solo ou Elevadas).



### **Utilities Tools (Ferramentas de Interesse Público)**

Ah, o zumbido dos cabos eléctricos, o “ping” metálico e reverberante da água que começa a fluir através dos canos subterrâneos, o chamar das gaivotas na extremidade! Como Presidente da Câmara, vai ter de se certificar de que os seus Sims obtêm as necessidades básicas da vida. Energia, água e algum sítio onde deitar aquele lencinho sujo. Ewww.



### **Build Power Systems (Construir Sistemas Eléctricos)**

Nenhum Presidente da Câmara vai longe sem fornecer energia. Abraham Lincoln pode ter lido à luz das velas, mas os seus Sims não está lá muito interessados em viver desligados da corrente. Não é possível começar uma cidade sem uma fonte de energia. Quer tentar mesmo assim? Observe.



Vê o **No Power Zot** (Aviso Sem Energia) a aparecer em todos os edifícios e lotes?

Pode gostar de ver as pequenas lâmpadas a enfeitar os edifícios, mas assim a cidade não vai a lado nenhum.

No início, as opções de energia são limitadas. Pode ligar-se à corrente construindo uma **Wind Power Plant** (Central Eólica), uma **Coal Power Plant** (Central a Carvão), uma **Natural Gas Power Plant** (Central a Gás Natural) ou uma **Oil Power Plant** (Central a Óleo). Cada uma destas opções implica vantagens e desvantagens. A **Central a Carvão** pode ser a mais económica, mas também é a que polui mais. A **Energia Eólica** é muito ecológica, mas não tem grande capacidade. O **Óleo** e o **Gás Natural** estão no meio, do que diz respeito à capacidade e à poluição.

**Sugestão:** pense em colocar as suas centrais geradoras de poluição, os aterros e mesmo as indústrias mais sujas noutra cidade (pode fazê-lo no jogo de região). Não se esqueça de criar ligações e acordos entre vizinhos para poder aceder aos empregos e serviços. A poluição não viaja bem entre cidades, por isso, pode concentrar-se em construir bairros residenciais e comerciais bonitos, limpinhos e atractivos. Bom trabalho, se estiver à altura. Se mantiver o lixo na cidade, experimente jogar num mapa maior e criar sectores diferentes para o desenvolvimento poluente e não poluente.

Como Presidente da Câmara, existem duas coisas que o ajudarão a decidir-se por uma das centrais: os seus custos mensais e os desejos dos seus Sims. Se optar por uma fonte de energia poluente, tente mantê-la o mais longe possível das zonas comerciais e residenciais. Ligue a central às zonas loteadas através de cabos eléctricos. Lembre-se de que a electricidade flui através de cabos eléctricos e zonas loteadas. Os lotes e as linhas eléctricas têm de estar a quatro quadrados de outra área abastecida para conduzirem electricidade. Uma vez construída a central, não se esqueça de utilizar a **Query Tool** (Ferramenta de Consulta) para verificar a eficácia do abastecimento de electricidade aos Sims.

À medida que a cidade cresce, tornam-se disponíveis fontes de energia alternativas. Estas fontes alternativas são visíveis no menu **Power Systems** (Sistemas Eléctricos) mas ficam a



cinzento até que crie as condições para ser possível construí-las. Dê uma vista de olhos às **Tool-tips** (Descrições) destas centrais para determinar o que tem de fazer para obter as novas fontes de energia.



### **Build Water Systems (Construir Sistemas de Água)**

Um olhar pelo futuro? A exigência de uma rede pública de abastecimento de água é um sinal do crescimento sócio-económico dos seus Sims e da sua cidade. Não é necessário construir um **Water Supply System** (Sistema de Abastecimento de Água) no início do desenvolvimento da sua cidade (os Sims parecem ter muito jeito para escavar poços), mas se quiser que Sims com Simoleões a mais habitem na sua cidade, tem de certificar-se de que o seus chuveiros deitam água boa e quentinha. Os negócios de alta riqueza - serviços comerciais (CS\$\$\$), escritórios comerciais (CO\$\$\$) e Indústrias de alta tecnologia (I-HT) - também necessitam de água. Qualquer desenvolvimento de densidade média a alta precisa de água, por isso, se pretender construir uma megalópole bem sucedida, não poupe no líquido precioso.

### **Providing Water (Fornecer Água)**

Em primeiro lugar, construa uma fonte: uma **Water Tower** (Torre de Água) ou uma **Water Pump** (Bomba de Água). As **Torres de Água** são mais baratas mas fornecem menos água do que a **Bomba de Água**. De volta ao orçamento e às necessidades da cidade, Sr. Presidente! O que funciona melhor para si? Assim que tiver uma fonte, tem de construir um sistema de abastecimento. Tem uma equipa de craques capaz de construir uma **Canalização de Água** num instante. Pode até acompanhar a construção através da engenhosa **Underground View** (Vista Subterrânea). Construa a canalização sob as zonas que necessitam de água. A **Canalização de Água** transporta água até seis quadrados para cada lado do cano. Se a fonte de água diminuir, a distância de abastecimento a partir do cano é reduzida e alguns Sims ficam sem água até que o problema seja resolvido. Quer mesmo que o John Sim passe tanto tempo sem tomar banho?



O **No Water Zot** (Aviso Sem Água) aparece sobre qualquer edifício que necessite de água e que não esteja a ser abastecido.

**Sugestão:** não se preocupe em fornecer água aos Sims antes de estar pronto para receber residentes de riqueza alta ou desenvolvimento de densidade média e/ou alta. Ao contrário do que possa pensar, mais ninguém precisa dela. Se verificar que não está a receber alta riqueza nem desenvolvimento de densidade média e/ou alta, veja se está *realmente* a fornecer água.

### **Water Treatment Plants (Centrais de Tratamento das Águas)**

A espuma, os germes e os resíduos industriais são os factores decisivos que contribuem para a quantidade de água que as torres e bombas conseguem distribuir para os Sims. E a mega-indústria não é o único culpado. Apesar de serem simpáticas e bucólicas, as quintas são uma das maiores fontes de poluição da água. Se colocar uma torre ou uma bomba numa área com elevada poluição na água, o seu rendimento diminui drasticamente e pode levar mesmo ao encerramento. A tecnologia entra em acção! Limpe as águas construindo uma **Water Treatment Plant** (Central de Tratamento das Águas) em áreas muito poluídas.

Tal como os **Sistemas Eléctricos**, as opções para as estruturas relacionadas com a água aumentam, à medida que também aumentam a dimensão e a qualidade da sua cidade. Observe as entradas a cinzento no menu **Water Systems** (Sistemas de Água) para ver o que tem de fazer para tornar possíveis as novas opções.



### **Build Sanitation Systems (Construir Sistemas de Saneamento)**

Os Sims podem ser pessoas muito desarrumadas e, se não for fornecido um meio para lidar com essa confusão, o lixo pode acumular-se rapidamente (pueew!).

Felizmente, existem várias opções ao seu dispor. Pode lotear um **Landfill** (Aterro), construir um **Recycling Center** (Centro de Reciclagem) ou criar uma **Waste to Energy Plant** (Central de Transformação de Resíduos em Energia). A Central de Transformação de Resíduos em Energia gera electricidade como parte do acordo. Os aterros podem parecer a escolha mais económica, mas os custos de manutenção mensais podem ser muito elevados. Crie apenas as



zonas de que necessita. Os aterros comem lixo mesmo enquanto enchem. Comece modestamente e adquira conhecimentos em relação à capacidade dos aterros. Os aterros são grandes poluentes, por isso, mantenha-os longe dos seus simpáticos bairros se não quiser ver os níveis de atracção destas áreas descer a pique. Não se esqueça de construir estradas para o **Aterro**, caso contrário, os Garbage Trucks (Camiões do Lixo) não conseguirão lá chegar!

Ninguém diria, mas a **Central de Transformação de Resíduos em Energia** causa ainda mais poluição. A energia não é de graça, Sr. Presidente. O **Centro de Reciclagem** é uma alternativa mais amiga do ambiente, mas o seu efeito na redução do lixo da cidade é, de certa forma, limitado. Com qualquer **Sanitation System** (Sistema de Saneamento), certifique-se de que construiu ligações por estrada à cidade, ou então, pagará por serviços que não está a receber.

### Connecting Cities (Ligar Cidades)



As **City Connections** (Ligações entre Cidades) podem ser realizadas através de qualquer rede de transportes, cabos eléctricos e canalização de água. Para **estabelecer a ligação**, escolha a ferramenta de transportes ou serviços pretendida e arraste uma rede até ao limite da cidade. Quando largar, aparecerá a caixa de diálogo **Create a Connection** (Criar Ligação).



Clique em **Accept** (Aceitar) e... voilá! A ligação é criada. Aparece uma seta amarela na linha da rede para indicar a existência de uma ligação vizinha. Vá visitar o seu vizinho. Deverá ver a pequena peça da linha de rede no limite da cidade adjacente à sua, com a seta amarela a indicar a ligação. Assim que cada lado estiver ligado ao coração das suas duas cidades, elas irão interagir e partilhar empregos e residentes. Quando adicionar instalações a uma cidade, tais como centrais eléctricas, bombas de água e aterros, pode começar a vender esses serviços às cidades vizinhas através dos **Neighbor Deals** (Acordos Entre Vizinhos).



### Civic Tools (Ferramentas Cívicas)

Se quiser que os seus Sims prosperem no seu Shangri-la, existem muitas coisas que tem de fornecer. Os seus cidadãos estão protegidos dos criminosos e dos incêndios? Está a proporcionar um sistema educativo de qualidade, cuidados de saúde adequados, oportunidades recreativas, bem como outros serviços que se encontram no menu **Civic Tools**



(Ferramentas Cívicas)? Uma colocação prudente destes serviços pode ter um grande impacto na demografia da sua cidade, bem como na atracção dos seus bairros.

Na maioria dos casos, os **Civic Buildings** (Edifícios Cívicos) possuem um raio de efeito. Por exemplo, ao construir um quartel dos bombeiros, pode ver a sua cobertura ou área de serviço, indicada pelo anel que rodeia o edifício. Qualquer área fora deste raio de cobertura não usufrui do serviço. Pretende uma cobertura maior? Pode, normalmente, alargar a área de serviço de um edifício aumentando o financiamento para esse edifício ou departamento da cidade. Ou então, se só pensa em construir, crie outro quartel ou hospital para fornecer mais serviços. Não se preocupe com a possibilidade de destruir edifícios cívicos ou de serviços existentes; o jogo não lhe permite colocar nada sobre essas estruturas. Mas se colocar algo por cima de edifícios RCI, estes serão destruídos.

**Sugestão:** não construa parques, esquadras de polícia ou quartéis dos bombeiros antes de poder financiá-los. Não terá necessidade deles no início do desenvolvimento da sua cidade. Uma regra válida e simples é construir o primeiro quartel dos bombeiros quando surgir o primeiro incêndio na sua cidade (mas faça-o rapidamente).

### **Build Police Stations (Construir Esquadras de Polícia) e Jails (Prisões)**



As taxas de criminalidade dependem de vários factores. Não sabia que iria ter de estudar direito para ser Presidente da Câmara, pois não? Se tiver trabalhado para melhorar as condições de vida, aumentar o salário médio dos Sims e proporcionar-lhes amplas oportunidades de educação, as taxas de criminalidade descem. Mas os cidadãos felizes e prudentes só por si não conseguem reprimir a revolta criminal. É aí que entra a polícia. A polícia ajuda a manter a ordem pública e responde a diversos tipos de emergências. Se a presença azul na cidade for pouca ou nenhuma, os bandidos começam a proliferar.

Pode escolher de entre vários tamanhos para as esquadras de polícia, de acordo com as necessidades da sua cidade. Cada esquadra varia em tamanho, capacidade, custo e área de cobertura. As esquadras também incluem um número definido de carros de patrulha que podem ser usados para emergências. Se os seus Sims resolverem amotinar-se, tem de certificar-se de que possui carros de patrulha suficientes para conter a revolta.

Quando a polícia prende criminosos, mete-os na nas celas de prisão fornecidas com cada esquadra. O **Police Kiosk** (Quiosque da Polícia) por si só não tem espaço suficiente para albergar criminosos. Se um polícia em serviço prender um suspeito, a parte potencialmente culpada é levada para as celas de prisão na esquadra mais próxima. Quando as celas das esquadras estiverem cheias, pode estar na altura de construir uma **City Jail** (Prisão). No entanto, esteja atento ao excesso de população, pois os motins nas cadeias causam apreensão a todos na cidade.

Se estiver no meio de uma onda de crime, é melhor construir mais esquadras de polícia. Controle a **Crime Data View** (Vista de Dados de Crime) para verificar se os seus esforços estão a surtir efeito. Não reduza o financiamento das esquadras se o crime não estiver bem controlado. Baixar o financiamento de uma esquadra de polícia implica diminuir significativamente a eficácia na apreensão criminal.

### **Build Fire Stations (Construir Quartéis dos Bombeiros)**



Lamentamos dizer, mas os edifícios são inerentemente inflamáveis (alguns mais do que outros – principalmente os edifícios industriais). Para impedir que a cidade seja engolida pela chamas, certifique-se de que possui quartéis dos bombeiros suficientes para cobrir as áreas desenvolvidas. Tal como as esquadras de polícia, os quartéis dos bombeiros têm um raio de cobertura dentro do qual conseguem controlar fogos que possam surgir, mesmo antes de serem relatados à Mansão do Presidente da Câmara. No entanto, os incêndios podem surgir fora da área de cobertura e espalhar-se por toda a cidade. É nestes casos que precisa de ser rápido, Sr. Presidente. Estes incêndios só são extintos se enviar uma ordem de despacho para os camiões e aviões dos bombeiros incluídos com os quartéis. Consulte a secção **Emergency Tools** (Ferramentas de Emergência) para obter mais informações acerca do **Dispatch** (Despacho).

**Sugestão:** espere até que surja um incêndio para construir o primeiro quartel dos bombeiros e, depois, construa-o perto da conflagração. Os bombeiros entram imediatamente em acção. Desta forma, poupa dinheiro construindo quartéis apenas quando tem necessidade deles.





## Build Educational Systems (Construir Sistemas Educativos)

Um **Educational System** (Sistema Educativo) é fundamental, caso pretenda desenvolver a cidade para que não seja dominada por empregos mal pagos e habitantes pobres. Eduque a sua população e a sua cidade pode evoluir para uma metrópole bem sucedida, e sofisticada, cheia de Sims prósperos e empregos de alto nível. A educação também um papel na redução da taxa de criminalidade.

Para satisfazer as necessidades educativas da sua cidade, tem de manter registos sobre a idade dos seus Sims. Os Sims mais novos precisam de escolas primárias e secundárias, enquanto que os Sims mais crescidos precisam de universidades. Os Sims adultos preferem o enriquecimento educativo contínuo proporcionado pelas bibliotecas e museus. Provavelmente, não terá de imediato dinheiro disponível para todas estas instituições educativas, por isso, tem de escolher o que construir com base na faixa etária que predomina na cidade. Para obter informações sobre a idade dos residentes e os seus níveis de escolaridade, veja as **Education and Residential Average Age Data Views** (Vistas de Dados de Educação e Idade Média dos Residentes). Os gráficos **Education** (Educação), **Education by Age** (Educação por Idade) e **Population by Age** (População por Idade) são também muito úteis. As escolas também têm um raio de efeito, indicado quando as constrói ou quando clica nelas para obter informações. Certifique-se de que os Sims que vivem dentro da área de cobertura da escola correspondem aos critérios de idade dessa escola. Coloque escolas *apenas* nos bairros residenciais. As escolas em bairros comerciais e industriais não irão atrair alunos.

É boa ideia começar a construir cedo o seu **Educational System** (Sistema Educativo). Pode poupar dinheiro ajustando o financiamento de forma a corresponder à população que está a servir. À medida que a população aumenta, aumente também o financiamento. Caso contrário, pode ficar a braços com uma greve quando os professores com excesso de trabalho se queixarem de que têm demasiados alunos.

**Sugestão:** segue-se uma nota sobre educação e poluição. Os investimentos num bom sistema educativo e em bairros que sejam altamente atractivos para Sims ricos, atraem indústrias de alta tecnologia, pouco poluentes e que praticam salários elevados. Com o tempo, a indústria suja, a indústria de fabrico e as quintas afastam-se para dar lugar a estas novas empresas.



## Build Hospitals & Clinics (Construir Hospitais e Clínicas)

Sims saudáveis são trabalhadores saudáveis. E quando a saúde da cidade depende da produtividade dos seus cidadãos, os programas de promoção da saúde tornam-se vitais para a estratégia global. Ao melhorar a saúde dos seus Sims, está a aumentar o número de cidadãos que conseguem ter um emprego. (Vive mais, trabalha mais!) Por seu lado, este fenómeno faz aumentar as receitas fiscais e atrai mais empresas para a cidade. Por isso, Sr. Presidente, é do seu maior interesse proporcionar uma cobertura de saúde adequada para todos os Sims. Os Sims sentem-se mais seguros se existir um centro de saúde perto das suas casas, por isso, construa instalações de saúde em zonas residenciais e não se preocupe em colocá-las perto das empresas. Controle a população relativamente aos níveis de financiamento dos seus **Health Centers** (Centros de Saúde). Os trabalhadores da área da saúde podem entrar em greve se considerarem que estão a servir demasiados pacientes.



## Build Landmarks (Construir Monumentos)

O seu local favorito para almoçar no bairro comercial da baixa é aos pés da *Grande Esfinje*? Que cidade sortuda. Os monumentos são caros e têm uma manutenção dispendiosa, mas acrescentam graça e distinção à sua cidade. Também aumentam em muito a atracção para as empresas comerciais de alto nível (que oferecem empregos bem remunerados aos seus cidadãos).



## Build Rewards & Business Deals (Construir Recompensas e Acordos Comerciais)

Tem de criar certas condições cívicas antes de poder acrescentar os edifícios do menu **Rewards & Business Deals** (Recompensas e Acordos Comerciais). Se teve sucesso na construção da sua cidade, estas **Rewards** (Recompensas) tornam-se disponíveis. Se estiver a ter dificuldades, particularmente financeiras, os **Business Deals** (Acordos Comerciais) tornam-se disponíveis. Apesar de os edifícios serem **Rewards** (Recompensas),



eles custam dinheiro a construir e, por vezes, têm um custo de manutenção mensal. Contudo, eles normalmente oferecem serviços e oportunidades que aumentam em muito a qualidade de vida global da sua cidade. Os **Business Deals** (Acordos Comerciais) não custam nada e proporcionam receitas mensais, mas – adivinhou – existem frequentemente custos escondidos (Mayorville: Futuro Local da Maior Lixeira de Resíduos Tóxicos do Mundo).

Os **Reward Buildings** (Edifícios de Recompensa) encontram-se frequentemente em vários locais. A **Hydrogen Plant** (Central de Hidrogénio) encontra-se tanto em **Rewards** (Recompensas) como em **Power Systems** (Sistemas Eléctricos). Leia as descrições destes edifícios para determinar que acção tem de realizar para ganhar a **Reward** (Recompensa). Pode ganhar **Reward Buildings** (Edifícios de Recompensa) de duas formas: ou atinge um marco ou limite especificado na sua cidade, tal como um nível de população específico ou uma Classificação de Presidente; ou conclui com êxito uma ou mais missões **U-Drive-It** (Você Conduz). Quando ganhar uma **Reward** (Recompensa), ou quando estiver em posição de assinar um **Business Deal** (Acordo Comercial), um **Advisor** (Conselheiro) apresenta a recompensa para sua aprovação e a sua localização.



### **Build Parks (Construir Parques)**

Quem não quer poder dar uns chutos na bola ou relaxar durante a hora de almoço, num largo da cidade cheio de sombra? Se quiser tornar uma área desejável para os residentes, empresas comerciais ou indústria de alta tecnologia, construa um **Park** (Parque) no bairro. Os **Parks** (Parques) têm um pequeno custo de manutenção mensal, mas vale a pena. Os Sims tendem a ficar mais felizes quando têm muito verde à volta. Se começar a ver a procura residencial a estagnar, pode estar a precisar de adicionar um parque ou dois.



### **Bulldoze (Demolir)**

Os Presidentes da Câmara podem mudar de opinião. E quando apenas uma aproximação directa consegue resolver o problema, tem à mão a **Bulldoze Tool** (Ferramenta de Demolição). Clique nesta ferramenta e depois clique no edifício ou outra estrutura que pretende ver desaparecer da cidade. É tão simples como isso. Mas atenção! A demolição de desenvolvimentos particulares na sua cidade – isto significa qualquer edifício loteado – tem custos de “aquisição” acrescidos. Tem de comprar antes de poder destruir. Pense duas vezes antes de demolir aquele arranha-céus – pode arrasar com o seu orçamento. A **Bulldoze Tool** (Ferramenta de Demolição) remove edifícios mas não zonas. Para remover áreas loteadas, utilize a **De-zone Tool** (Ferramenta de Anulação de Loteamento) no **Zoning Menu** (Menu Loteamento).



### **Emergency Tools (Ferramentas de Emergência)**

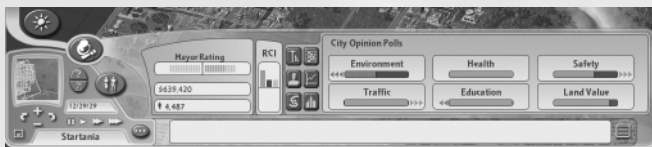
Neste emprego, não pode dormir. Quando a cidade está à beira do desastre, tem de colocar as suas forças em acção. Rapidamente! Se deflagrou um fogo, envie um carro ou avião dos bombeiros para esse local. Se os Sims se amotinarem, acalme-os com a influência estabilizadora dos seus agentes de segurança, mandando um carro de patrulha ou helicóptero ao local.

Durante o desastre, o simulador pausa a simulação para lhe dar a oportunidade de se orientar. Quando isto ocorre, aparece uma moldura vermelha no ecrã. A não ser que escolha desactivar a função **Auto Go To Disaster** (Ir para Calamidade), a câmara leva-o directamente para o local da acção. Se tiver problemas em aproximar a vista de cinco incêndios, clique no botão **Go To Disaster** (Ir para Calamidade) no menu **Emergency Tools** (Ferramentas de Emergência). Será transportado mesmo para o centro dos acontecimentos.

Atenção, não será possível guardar a cidade no decurso de uma calamidade. Os Sims gostam de ver se consegue lidar com qualquer emergência que surja. Por isso, saia do jogo após o terrível acontecimento, caso contrário, perderá todos os desenvolvimentos ocorridos desde a última vez que guardou.

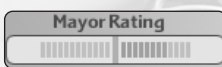


# Mayor Panel (Painel do Presidente da Câmara)



Se for um tipo de Presidente da Câmara observador, irá provavelmente olhar para a **City View** (Vista da Cidade) para determinar onde se encontram os problemas. Contudo, por vezes, pretenderá uma vista mais aprofundada da cidade. O **Mayor Panel** (Painel do Presidente da Câmara) está lá para o servir, sua alteza administrativa. O **Mayor Panel** (Painel do Presidente da Câmara) inclui informações acerca da população da cidade, mantém registos do número de Sims que pretendem mudar-se para lá, informa-o de quanto dinheiro tem e onde está a ser gasto, fornece dados históricos actualizados sobre uma variedade de assuntos e dá acesso aos importantes **City Advisors** (Conselheiros da Cidade).

## Mayor Rating (Classificação de Presidente da Câmara)



Que tipo de Presidente da Câmara não quer manter os seus Sims felizes? Oh. Bem, a *maioria* dos Presidentes da Câmara preocupa-se realmente com o bem-estar e a satisfação dos seus cidadãos, por boas razões. Diferentes sectores do governo da cidade têm diferentes classificações de aprovação, baseadas numa série de factores. Para dar uma espreitadela rápida à média da cidade de todas estas áreas, veja a barra **Mayor Rating** (Classificação de Presidente da Câmara). Quando a barra está encostada à esquerda e a vermelho, significa que os seus Sims podem estar prestes a revoltar-se contra si. Ninguém gosta de ver modelos de si próprio a arder em frente à Câmara Municipal. Se a barra estiver à direita e a verde, significa que os cidadãos estão muito satisfeitos com o seu trabalho. Parabéns.

Existem dois tipos de factores que afectam a **Mayor Rating** (Classificação de Presidente da Câmara): **Long Term Factors** (Factores a Longo Prazo) and **Short Term Factors** (Factores a Curto Prazo).

### Long Term Factors (Factores a Longo Prazo):

- Pollution Indices (Índices de Poluição) (ar, água, lixo e radiação)
- Quality of Educational Systems (Qualidade dos Sistemas Educativos)
- Quality of Health Care (Qualidade dos Cuidados de Saúde)
- Affordability of Housing (Acessibilidade da Habitação)
- Crime Rates (Taxas de Criminalidade)
- Traffic Flow (Fluxo do Trânsito) (especificamente o tempo das viagens de e para o trabalho e os congestionamentos)
- Quality of Park System (Qualidade do Sistema de Parques)

Se os níveis de poluição da cidade estiverem demasiado elevados, a **Mayor Rating** (Classificação de Presidente da Câmara) sofre sérios danos. Se tiver providenciado sistemas de saúde de qualidade, a **Mayor Rating** (Classificação de Presidente da Câmara) fica melhor.

### Shot Term Factors (Factores a Curto Prazo):

Os efeitos destes factores são mais efémeros. O tempo cura estas feridas. Estes factores incluem:

- Alterações à Tax Policy (Política Fiscal)
- New Civic Structures (Novas Estruturas Cívicas)
- City Beautification (Embelezamento da Cidade) (especificamente a plantação de árvores)
- Fires (Incêndios)

Se aumentar os impostos, durante um período de tempo a sua classificação de aprovação desce. Mas, com o passar do tempo, os seus Sims habitua-se à nova política e o seu efeito na classificação de Presidente da Câmara diminui.



Uma das dificuldades mais comuns para os novos Presidentes da Câmara é a tendência para a irresponsabilidade fiscal. Por vezes, o Presidente será forçado a ver o seu orçamento mergulhar no vermelho, mas não é possível mantê-lo lá durante todo o percurso. Mantenha um olhar vigilante sobre as reservas de dinheiro verificando a secção de **Funds** (Fundos) no **Mayor Panel** (Painel do Presidente da Câmara). Se não o fizer, o **Finance Advisor** (Conselheiro Financeiro) irá lembrá-lo.

Um dos melhores indicadores do seu sucesso na presidência é bastante básico: quantas pessoas escolheram viver na sua cidade? O **Population Indicator** (Indicador de População) no **Mayor Panel** (Painel do Presidente da Câmara) fornece-lhe uma contagem ao minuto das almas na sua cidade.

### RCI Demand Meter (Indicador de Procura RCI)



Muito bem. Mãos para baixo, este é o indicador mais importante no **Mayor Panel** (Painel do Presidente da Câmara). O **RCI Demand Meter** (Indicador de Procura RCI) consiste em três barras para o desenvolvimento Residencial (R), Comercial (C) e Industrial (I). As barras indicam quantas pessoas e quantas empresas pretendem mudar-se para a sua cidade. Quanto mais elevadas estiverem as barras, maior a procura por novas construções desse tipo de lote. Quando as barras estão em baixo, (abaixo da barra central, o que indica procura negativa) poderá começar a ver edifícios abandonados na cidade. Assim está bem, caso o seu objectivo fosse criar uma cidade fantasma. Use o **RCI Demand Meter (Indicador de Procura RCI)** para determinar se deveria lotear mais áreas para o desenvolvimento residencial, comercial ou industrial.

Para obter uma vista mais detalhada sobre como a procura se distribui por tipo de ocupante, clique nas **RCI Demand Bars** (Barras de Procura RCI). Eis uma descrição dos **tipos de ocupante**:

Tipo de ocupante	Abreviatura	RCI
Low Wealth Residential (Residencial de Baixa Riqueza)	R-\$	R
Medium Wealth Residential (Residencial de Média Riqueza)	R-\$\$	R
High Wealth Residential (Residencial de Alta Riqueza)	R-\$\$\$	R
Low Wealth Commercial Service (Serviço Comercial de Baixa Riqueza)	CS-\$	C
Medium Wealth Commercial Service (Serviço Comercial de Média Riqueza)	CS-\$\$	C
High Wealth Commercial Service (Serviço Comercial de Alta Riqueza)	CS-\$\$\$	C
Medium Wealth Commercial Office (Escritório Comercial de Média Riqueza)	CO-\$\$	C
High Wealth Commercial Office (Escritório Comercial de Alta Riqueza)	CO-\$\$\$	C
Agriculture Industry (Indústria Agrícola)	I-Ag	I
Dirty Industry (Indústria Suja)	I-D	I
Manufacturing (Manufatura)	I-M	I
High Tech Industry (Indústria de Alta Tecnologia)	I-HT	I

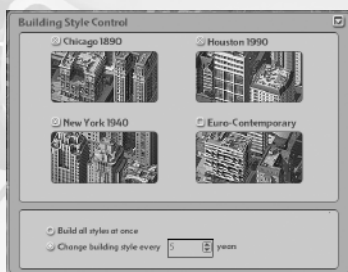


**Sugestão:** por vezes, a procura pode ser elevada para um determinado sector, mas não se vê desenvolvimento. Verifique se loteou áreas suficientes para esse tipo de desenvolvimento e certifique-se de que a área loteada tem atracção para o tipo de ocupante. Finalmente, verifique se existem bons meios de transporte entre os residentes e as empresas. O congestionamento do trânsito pode ter um impacto drástico no desenvolvimento. Se as pessoas não puderem ir trabalhar, o desenvolvimento estagna. Faça um upgrade aos sistemas de transportes, conforme necessário: ruas para estradas, estradas para avenidas e avenidas para auto-estradas. Esta acção pode ajudar a manter a procura da sua cidade como um local para os Sims trabalharem e viverem.

**Sugestão:** pretende atrair Sims muito ricos? Aposte na educação. Invista em escolas e começará um ciclo de Sims com melhor educação que querem ordenados maiores, o que permite recolher mais receitas fiscais e causa menos poluição. E que tipo de Sims querem viver numa cidade limpa e atraente com boas escolas e bons ordenados? Bem, todos os tipos. Mas quem terá as *possibilidades* para tal?



## Building Style Control (Controlo do Estilo de Edifício)



Ser o Presidente da Câmara sempre teve a sua faceta estética. Você decide o tom artístico da sua cidade escolhendo o estilo de arquitectura a ser usado nas novas construções (residencial, comercial e industrial). Existem quatro estilos de arquitectura para escolher:

- Chicago 1890
- New York 1940
- Houston 1990
- Euro-Contemporary (Europeu Contemporâneo)

Ao escolher um estilo no painel **Building Style Control** (Controlo do Estilo de Edifício) irá ditar (ah, que palavra simpática) o tipo de arquitectura para os *novos* empreendimentos. Os empreendimentos já existentes não são afectados. É claro, se a anterior falta de estilo ofende a sua delicada sensibilidade artística, há sempre a simpática **Bulldoze Tool** (Ferramenta de Demolição). Ou talvez um Vulcão colocado estrategicamente?

Se a coerência arquitectónica o deixa indiferente, pode escolher vários estilos e deixá-los alternar entre si durante o número de anos que indicar. Clique na opção **Change building style every X years** (Mudar estilo de edifício a cada X anos) e ajuste o cursor para definir o período do ciclo. Quando escolhe esta definição, cada nova parte da cidade que é construída desenvolve o seu próprio estilo, dando à sua cidade o aspecto de ter sido construída ao longo de muito tempo. Se o seu estilo for bem disposto e ecléctico, pode usar todos os estilos ao mesmo tempo com a opção “Build all styles at once” (Construir todos os estilos ao mesmo tempo).





## Data Views (Vistas de Dados)



Como Presidente da Câmara, vai ter de manter os seus dedos no pulso da cidade. Saber da existência de problemas é apenas o primeiro passo para ser o melhor Presidente da Câmara que conseguir. Antes de poder resolver um problema, tem de conhecer os *ques* e os *ondes* da situação. Não basta saber que o sistema educativo é fraco. Tem de saber onde a situação está pior e que factores podem estar a contribuir. Tem estatísticas sempre ao seu dispor, Sr. Presidente. As **Data Views** (Vistas de Dados) fornecem um conjunto de ferramentas de diagnóstico para controlar as condições actuais. Estes dados ajudam-no a identificar onde concentrar os seus esforços para que possa melhorar todos os aspectos da gestão da cidade.

### Fire Hazard (Risco de Incêndio)

Com qualquer construção existem riscos inerentes de incêndio. Alguns edifícios são mais inflamáveis do que outros. Os edifícios abandonados, por exemplo, são armadilhas. Utilize a vista de dados **Fire Hazard** (Risco de Incêndio) para identificar áreas em que o risco de incêndio seja maior. Esta vista também mostra todos os quartéis de bombeiros da cidade com as suas áreas de cobertura. A vista de dados **Fire Hazard** (Risco de Incêndio) é indispensável para decidir onde construir quartéis de bombeiros adicionais.

### Crime

Se ainda não deu aos seus Sims empregos bem pagos e um sistema de ensino de qualidade, a taxa de criminalidade está provavelmente em alta. Uma forma de combater o crime é construir uma força policial forte. A vista de dados **Crime** mostra onde se agrupa a actividade criminosa e pode ajudá-lo a decidir quais os locais mais estratégicos para colocar as esquadras de polícia. Tal como na vista de dados **Fire Hazard** (Risco de Incêndio), as esquadras existentes são mostradas com as suas áreas de cobertura.

### Education (Educação)

A educação é realmente um dos principais blocos de construção para uma cidade com êxito. Se pretende atrair empresas que ofereçam aos seus Sims os empregos mais bem pagos, tem de ter uma força de trabalho educada. Tal como indicado anteriormente, uma cidade com cidadãos altamente educados tende a ter menores taxas de criminalidade. Uma lição para todos nós, não é? A inteligência dos seus Sims é medida pelo **Education Quotient** (Quociente de Educação), ou E.Q. (Q.E.). Se souber quais as zonas da cidade que têm o Q.E. mais baixo, pode determinar onde colocar as escolas, bibliotecas e outras estruturas de educação. As estruturas educativas existentes são mostradas nesta vista juntamente com as respectivas áreas de coberturas. Os **Education Quotients** (Quocientes de Educação) demoram algum tempo a melhorar, por isso, não se sinta frustrado se a vista de dados permanecer vermelha mesmo depois de ter construído uma nova escola. O efeito começará notar-se alguns anos mais tarde.

### Desirability (Atracção)

Então tem muita procura para desenvolvimento residencial de riqueza alta? Isso não quer dizer nada se não fornecer as condições de atracção para a construção. Saiba que zonas da cidade são mais atractivas para determinar onde lotear a seguir. Veja a secção relativa ao **RCI Demand Meter** (Indicador de Procura RCI) para obter uma descrição dos 12 tipos de ocupantes.



Apesar de não poder afectar directamente os tipos de ocupantes que se desenvolvem na sua cidade, possui um controlo indirecto ao afectar a atracção das zonas loteadas da cidade. As seguintes medidas podem ser adoptadas para melhorar a atracção para cada um destes tipos de ocupantes:

Residencial	Serviços Comerciais	Escritórios Comerciais	Indústria Agrícola	Indústria Suja	Indústria de Alta Tecnologia
R-\$	CS-\$				
R-\$\$	CS-\$\$	CO-\$\$		I-D	
R-\$\$\$	CS-\$\$\$	CO-\$\$\$	I-Ag	I-M	I-HT
Reduzir a Poluição do Ar	Reduzir o Lixo	Reduzir o Lixo	Reduzir a Poluição do Ar	Reduzir o Crime	Reduzir a Poluição do Ar
Reduzir o Lixo	Reduzir o Crime	Reduzir o Crime	Reduzir o Lixo	Reduzir Viagens de Transportes de Carga	Reduzir o Lixo
Reduzir o Crime	Reduzir a Poluição do Ar	Reduzir a Poluição do Ar	Reduzir o Trânsito	Reduzir o Crime	
Colocar Escolas	Aumentar o Trânsito	Colocar Monumentos	Reduzir Viagens de Transportes de Carga		Construir Parques
Colocar Parques	Colocar Perto de R	Aumentar o Trânsito	Reduzir o Crime		Reduzir Viagens de Transportes de Carga
Colocar Hospitais	Colocar Monumentos	Colocar Perto de CO			
Reduzir Viagens Para o Emprego	Colocar Perto de CO				
Reduzir o Ruído do Trânsito					

Por exemplo, pode aumentar a atracção de um bairro residencial de alta riqueza mantendo os níveis de poluição baixos, entre outras coisas. Tente localizar edifícios geradores de poluição, como a Central a Carvão, longe de zonas Residenciais e Comerciais. Certifique-se de que o lixo não se acumula fornecendo um aterro e reduza o crime colocando uma esquadra de polícia no bairro.

### Water (Água)

Apesar de não precisar de água para iniciar a sua cidade, o desenvolvimento fica limitado a edifícios mais pequenos com habitantes de riqueza baixa ou média, caso não comece a canalizar o H2O. Quando estiver pronto para desenvolvimentos de riqueza alta ou de densidade média e alta, tem de colocar a água. A vista de dados **Water** (Água) mostra onde a cidade é correctamente abastecida e onde está seca.

### Power (Energia)

Nada na cidade se desenvolve sem energia. Nada. Use o mapa **Power** (Energia) para ver onde a cidade está ligada à corrente e onde os Sims estão a ler à luz de velas.

### Traffic (Trânsito)

Caso ainda não tenha percebido, criar uma infraestrutura adequada de transporte para os seus Sims trabalhadores é fundamental para o desenvolvimento da sua cidade. Se o seu sistema for uma grande confusão, os seus Sims ficam infelizes por estar presos no trânsito. Poderão ocorrer acidentes, fúrias da estrada e talvez até motins. Através da **Traffic Data View**



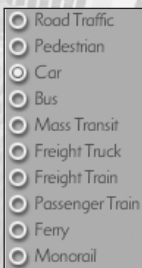
(Vista de Dados de Trânsito) pode localizar as zonas de maior congestionamento. Alivie a situação melhorando as ruas para estradas, estradas para avenidas e avenidas para auto-estradas. Este mapa também é útil para diagnosticar problemas com os sistemas de transporte público da sua cidade.

A **Traffic Data View** (Vista de Dados de Trânsito) inclui duas vistas: **Congestion vs. Volume** (Congestionamento vs. Volume) e **Commute Time** (Tempo de Transporte até ao Emprego).

### **Congestion vs. Volume (Congestionamento vs. Volume)**

O mapa de **Congestion** (Congestionamento) diz-lhe se as suas redes de transportes estão ou não perto ou ultrapassaram a sua capacidade total. Use este mapa para decidir onde precisa de melhorar a sua infra-estrutura de transportes. O mapa de **Volume** diz-lhe para onde se dirige a maior parte do seu trânsito. Onde o mapa de **Congestion** (Congestionamento) indica onde tem problemas de capacidade (leia-se engarrafamentos, filas intermináveis, carros parados), o mapa de **Volume** mostra-lhe simplesmente a quantidade de viajantes que seguem por esse caminho. Por exemplo, pode ter uma auto-estrada muito pouco congestionada (que apareceria a verde no mapa **Congestion** (Congestionamento)), mas de grande volume (que apareceria a azul no mapa **Volume**).

O mapa **Volume** também lhe permite ver uma lista dos diferentes tipos de transportes da sua cidade. Quer ver o volume de carros em relação ao trânsito dos autocarros na sua cidade? Esta vista de dados foi feita para si.



### **Commute Time (Tempo de Transporte até ao Emprego)**

O mapa de **Commute Time** (Tempo de Transporte até ao Emprego) mostra dois tipos de vista: **Morning Commute** e **Evening Commute**. Quando vão para o emprego, os Sims não seguem sempre o mesmo caminho para casa. Isto é especialmente verdade se forem usadas estradas de sentido único como estratégia de controlo de trânsito. Por esta razão, o mapa de Trânsito pode ser muito diferente para os dois **Commute Times** (Tempos de Transporte até ao Emprego). Para ver a diferença, alterne entre os mapas de manhã e do entardecer no **Traffic Map** (Mapa de Trânsito).

### **Zones (Lotes)**

Por vezes é útil ver que tipo de lotes foram criados na cidade, principalmente se está a aumentar a cidade e quiser saber onde estão os lotes de menor vs. maior densidade. O mapa de **Zones** (Lotes) faz desaparecer os edifícios e revela os tipos de lotes subjacentes a qualquer altura.

### **Land Value (Valor dos Terrenos)**

O **Land Value** (Valor dos Terrenos) pode influenciar os níveis de riqueza dos Sims que se mudam para a sua cidade. Pessoas de baixa riqueza não conseguem viver em áreas com terrenos de grande valor. A vista de dados **Land Value** (Valor dos Terrenos) mostra onde esta influência está no auge.

### **Mayor Rating (Classificação de Presidente da Câmara)**

A barra **Mayor Rating** (Classificação de Presidente da Câmara) no **Mayor Panel** (Painel do Presidente da Câmara) permite-lhe verificar a classificação de aprovação *média* para toda a cidade. Se quiser ter uma perspectiva mais localizada de como os cidadãos classificam o seu desempenho, a vista de dados **Mayor Rating** (Classificação de Presidente da Câmara) mostra que bairros gostam mais de si (ou quais os que o odeiam só por existir).



## Residential Average Age (Idade Média dos Residentes)

Diferentes áreas da cidade atraem Sims de diferentes faixas etárias. Estes padrões podem ter um impacto dramático na utilidade das estruturas educativas. Se colocar uma escola primária num bairro de residentes idosos, estará a pagar professores e manutenção do edifício que não são utilizados. Verifique a distribuição das faixas etárias no mapa **Residential Average Age** (Idade Média dos Residentes) para tomar decisões inteligentes acerca de onde construir estruturas educativas. Seja um modelo, Sr. Presidente! Mostre a esses Sims que consegue digerir todos estes dados com os melhores deles!

## Health (Saúde)

A qualidade dos cuidados de saúde é um factor principal na atracção residencial e pode ter um impacto dramático no número de trabalhadores da sua cidade. O Sims saudáveis vivem mais tempo, o que se traduz numa maior força de trabalho que estimula um grande aumento na procura de novas empresas. Esta é uma perspectiva um pouco redutora do valor da saúde, mas como Presidente da Câmara, deve estar sempre atento aos seus resultados. Bem-vindo à política. Utilize o mapa de dados **Health** (Saúde) para verificar os níveis de saúde globais e locais. Construa clínicas e hospitais onde são mais necessários. O mapa mostra o seu sistema de saúde existente, incluindo as áreas de cobertura.

## Air Pollution (Poluição do Ar)

Ninguém gosta de viver em zonas poluídas, mas alguns tipos de empresas cospem bolhas de poluição tóxica e vaporosa. Saiba onde a poluição atinge níveis elevados, para *não* colocar lá zonas residenciais.

**Sugestão:** se colocar as indústrias sujas (I-D e I-M) numa cidade vizinha, poderá manter a poluição afastada das suas zonas comerciais e residenciais “limpas”. A poluição tende a permanecer dentro dos limites da cidade. Pode ainda ir mais longe e colocar as centrais e os aterros na cidade suja. Desta forma, mantém *todos* os edifícios poluentes numa cidade. Certifique-se de que cria boas ligações para os serviços e empregos.

## Water Pollution (Poluição da Água)

Águas muito poluídas podem causar uma redução drástica na produção das estruturas de abastecimento de água. A vista de dados **Water Pollution** (Poluição da Água) ajuda-o a decidir onde evitar construir torres de água e bombas. Esta vista também facilita a colocação de centrais de tratamento das águas, o que reduz a poluição das águas em áreas onde é elevada.

## Garbage (Lixo)

Se não está a fornecer serviços de remoção de lixo, pilhas de detritos mal cheirosos estão a acumular-se por toda a cidade. Não sei bem porquê, mas isto tende a reduzir a atracção dessas áreas. A vista de dados **Garbage** (Lixo) mostra onde a acumulação atingiu proporções que lembram a Torre Eiffel. Chame o saneamento básico, Sr. Presidente!

## Radiation (Radiação)

Pois, radiação. Assustador. Mesmo a mais ínfima quantidade de activação Geiger resulta na estagnação total do desenvolvimento. Os Sims tendem a evitar situações do tipo Chernobyl. Consulte a vista de dados **Radiation** (Radiação) para ver onde evitar os loteamentos. Claro que se conseguiu impedir a construção de uma **Toxic Waste Dump** (Lixeira de Resíduos Tóxicos) ou de uma central nuclear, não precisará deste mapa.



## Advisor Panel (Painel de Conselheiros)

Os seus **Advisors** (Conselheiros) fornecem-lhe conhecimentos, dicas atempadas e alertam-no de acontecimentos iminentes. O seu feedback é indispensável para ajudá-lo a perceber onde a sua atenção governativa se deve centrar. Contudo, cada **Advisor** (Conselheiro) tem a sua própria agenda, pelo que pode, por vezes, receber conselhos contraditórios. Este facto pode levar a algumas decisões difíceis, mas ser Presidente da Câmara é isso mesmo, certo?

Se escolheu jogar no nível “Easy” (Fácil), os seus conselheiros abordam-no *sempre* que há um problema. Se escolheu jogar no nível “Hard” (Difícil), eles aparecem apenas nas circunstâncias mais urgentes.





### City Planner (Organizador da Cidade)

O **City Planner** (Organizador da Cidade) dá-lhe sugestões sobre a construção da cidade e directrizes para se tornar um Presidente da Câmara muito popular. Ele também é o sortudo que lhe oferece as **Rewards** (Recompensas).



### Finance Advisor (Conselheiro Financeiro)

A sua **Finance Advisor** (Conselheira Financeira) mantém-no a par das despesas vs. receitas. Ela fica muito perturbada quando parece que a cidade está a caminhar para o vermelho. Nessas situações, ela informa-o de que **Business Deals** (Acordos Comerciais) o podem tirar do sufoco.



### Utilities Advisor (Conselheiro de Serviços Públicos)

O seu **Utilities Advisor** (Conselheiro de Serviços Públicos) dá-lhe informações sobre os sistemas de água, energia e saneamento. Ele também o informa da existência de problemas de capacidade e alerta-o para oportunidades de **Neighbor Deal** (Acordos entre Vizinhos).



### Public Safety Advisor (Conselheiro de Segurança Pública)

O seu **Public Safety Advisor** (Conselheiro de Segurança Pública) mantém-no a par de questões relacionadas com crimes, cobertura policial, cobertura contra incêndios e calamidades.



### Health & Education Advisor (Conselheiro de Saúde e Educação)

O seu **Health & Education Advisor** (Conselheiro de Saúde e Educação) informa-o das necessidades em termos de saúde e educação dos seus cidadãos.



### Transportation Advisor (Conselheiro de Transportes)

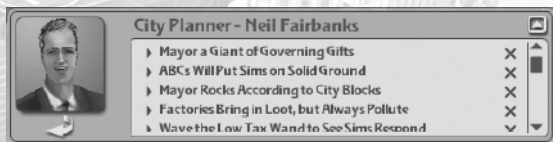
O seu **Transportation Advisor** (Conselheiro de Transportes) fornece-lhe todos os factos relativos aos sistemas de transportes.



### Environmental Advisor (Conselheiro Ambiental)

O seu **Environmental Advisor** (Conselheiro Ambiental) dá-lhe as últimas novidades sobre os níveis de poluição e necessidade de mais espaços verdes.

### Advisor Panel Headlines (Títulos do Pannel de Conselheiros)



Clique na cabeça de um dos seus **Conselheiros** e verá a respectiva lista de títulos. Por vezes, esta lista pode ser muuuuuito longa. Os **Advisors** (Conselheiros) adoram aconselhar.

Expanda a vista dos títulos clicando no botão **Expand** (Expandir).

Para ler o corpo da mensagem de um determinado título, clique no título ou na seta junto a ele.

Se já não está interessado numa mensagem, clique no "X" junto ao título para apagá-la.

Mas, se não tratar do problema, é provável que volte a ouvir notícias dele. Chatos.



### Graphs (Gráficos)

Ao contrário das **City Data Views** (Vistas de Dados da Cidade), os **Graphs** (Gráficos) mostram dados de toda a cidade e as tendências através do tempo. Como Presidente da Câmara, vai querer saber como é que as coisas eram na sua cidade há cinco, dez, até cem anos atrás. Siga as tendências históricas para ver se o aumento de fundos para o seu sistema educativo ao longo dos anos teve mesmo um efeito sobre os níveis de educação. Os **Graphs** (Gráficos) oferecem uma lista saudável de histogramas e gráficos de linha que lhe dizem onde andou a sua cidade e para onde se dirige, numa variedade de categorias.

### Crime:

A taxa de criminalidade está a subir ou a descer? Verifique este gráfico para determinar qual a direcção da tendência. Pode ver o número de crimes e o número de detenções.



**Commute Time:**  
(Tempo de Transporte até ao Emprego)

**Power (Energia):**

Veja como o tempo que os Sims demoram a chegar ao emprego mudou do passado para o presente.

Este gráfico esclarece sobre quando a utilização de energia da cidade poderá exceder a sua capacidade de potência. Dá jeito quando se planeiam grandes investimentos como as centrais. Pode ver a utilização e a capacidade.

**Water (Água):**

Tal como a energia, o gráfico **Water (Água)** ajuda-o a planear para quando o abastecimento de água não for suficiente.

**Air Pollution (Poluição do Ar):** Utilize o gráfico **Air Pollution (Poluição do Ar)** para ver se as suas políticas ambientais estão a surtir efeito e a dar aos Sims uma lufada de ar puro sempre que respiram.

**Jobs & Population:**  
(Empregos e População) O gráfico **Jobs & Population (Empregos e População)** mostra o número de residentes e empregos para os 12 tipos de ocupantes. Verifique se tem empregos suficientes para os Sims e se está a atrair os tipos de empresas que pretende.

**Water Pollution:**

A água é cristalina ou está a tornar-se um lodo verde? **(Poluição da Água)**

**Garbage (Lixo):**

Se o lixo começar a acumular-se na sua cidade, o gráfico **Garbage (Lixo)** regista a tendência. Qualquer valor acima de zero significa que tem um problema. Deverá arranjar forma de exportar o seu lixo para outra cidade ou lotear mais espaço de aterro para armazená-lo.

**Education (Educação):**

Os seus Sims estão a ficar mais eruditos ou mais estúpidos? Mais burros? Menos inteligentes? Este gráfico mostra se as políticas educativas estão ou não a dar resultado.

**Education By Age:**  
(Educação Por Idade)

Este histograma mostra o **Educational Quotient** (Quociente de Educação) dos seus cidadãos por faixa etária. Use esta ferramenta para determinar se não se terá centrado demais nas necessidades educativas de um grupo em detrimento de outro.

**Population By Age:**  
(População Por Idade)

A sua cidade é dominada por jovens ou está a criar uma comunidade para reformados? Este histograma mostra como a população da cidade se distribui pelas faixas etárias.

**Life Expectancy:**  
(Esperança de Vida)

Se o sistema de cuidados de saúde estiver em falta, a esperança de vida dos Sims é tragicamente curta. Este gráfico mostra se os Sims estão a amadurecer até uma bela idade avançada ou se a sua cidade está a sugar-lhes a vida.

**Residential Average Income:**  
(Rendimento Médio dos Residentes)

Toda a gente gosta de ganhar dinheiro, e quanto mais melhor. O gráfico **Residential Average Income** (Rendimento Médio dos Residentes) diz-lhe se os seus Sims estão a enriquecer ou a viver na pobreza.

**City Income vs. Expenses:**  
(Receitas vs. Despesas da Cidade)

Está a gastar demais com a cidade ou os seus métodos somáticos estão a dar resultado? Verifique o gráfico **City Income vs. Expenses** (Receitas vs. Despesas da Cidade) para comparar os gastos com os ganhos. Em geral, Sr. Presidente, tente manter a linha verde acima da vermelha.

**Funds (Fundos):**

A sua cidade está à beira da bancarrota? O gráfico **Funds** (Fundos) informa-o se os cofres estão ou não a secar.

**RCI Demand (Procura RCI) :** Este gráfico fornece uma versão mais detalhada do **RCI Meter** (Indicador RCI). De facto, este é o gráfico que vê quando clica no **RCI Meter** (Indicador RCI). Este gráfico de barras mostra os níveis de procura para os 12 tipos de ocupantes. Use este gráfico em conjunto com o **Desirability Map** (Mapa de Atracção) para saber exactamente o que lotear e onde.



**Mayor Rating (Classificação de Presidente da Câmara):**

Verifique este gráfico para saber se a sua **Mayor Rating** (Classificação de Presidente da Câmara) melhorou ao longo do tempo.

**Traffic Volume:**  
(Volume de Trânsito)

Está a contar demasiado com o automóvel para levar os seus Sims até ao emprego? Ou construiu uma rede de transportes públicos que é muito utilizada? Para obter uma lista discriminada dos volumes de trânsito para uma variedade de tipos de transporte, consulte o novo gráfico **Traffic Volume** (Volume de Trânsito).




### Budget Panel (Painel de Orçamento)

A gestão dos cofres da cidade é uma das suas tarefas mais importantes como Presidente da Câmara. Controle os seus gastos, mantenha receitas fiscais razoáveis e tome SEMPRE atenção ao limite. A sua cidade pode endividar-se até certo ponto, mas se se afundar tanto que deixe de haver esperança de uma recuperação, os seus Sims vão se embora para sítios melhores. O painel **Budget** (Orçamento) mostra quanto dinheiro tem e para onde está a ir. Use-o para fazer ajustes às receitas e despesas.

### Budget Summary (Resumo do Orçamento)



Para uma breve descrição das receitas vs. despesas, verifique o **Budget Summary** (Resumo do Orçamento).

 Clique no botão Expand (Expandir) para uma vista mais detalhada.

### Expanded Budget (Orçamento Expandido)



A vista do **Expanded Budget** (Orçamento Expandido) mostra uma descrição completa organizada por departamento da origem do dinheiro e de como está a ser gasto.



Para uma descrição específica dentro de um departamento ou para fazer ajustes ao orçamento num departamento, clique num dos botões **Open Details** (Abrir Detalhes).

Muitos dos painéis de detalhe do departamento incluem barras de deslizamento para ajustes aos financiamentos.



Em todos os casos, a linha vertical branca sob a barra de deslizamento indica um financiamento de 100%. Se mover a barra de deslizamento reduz o financiamento para 0 e se a mover para a direita da linha alcança o financiamento para mais de 100%, atingindo os 120%. O *que é* que o senhor tem contra si, Sr. Presidente?



Leia para obter uma descrição do orçamento para cada departamento. Clique no botão **Open Details** (Abrir Detalhes) para expandir o departamento de **Taxes** (Impostos) em primeiro lugar.



## Taxes (Impostos)

Taxes		
Residential Monthly Income		Monthly Estimate
Low Wealth Residential (R-10)	7.0 %	\$0.21
Medium Wealth Residential (R-40)	7.0 %	\$0.59
High Wealth Residential (R-60)	7.0 %	\$6.13
Subtotal		\$1,722

Commercial Monthly Income		Monthly Estimate
Low Wealth Commercial Service (CS-8)	7.0 %	\$6.00
Medium Wealth Commercial Service (CS-40)	7.0 %	\$0.70
High Wealth Commercial Service (CS-99)	7.0 %	\$1.08
Medium Wealth Commercial Office (CO-40)	7.0 %	\$1.19
High Wealth Commercial Office (CO-99)	7.0 %	\$5.11
Subtotal		\$1,219

Industrial Monthly Income		Monthly Estimate
Agriculture (I-A)	6.0 %	\$0.00
Dirty Industry (I-D)	7.0 %	\$0.49
Manufacturing Industry (I-M)	7.0 %	\$6.39
High Tech Industry (I-HT)	7.0 %	\$0.50
Subtotal		\$1,388

Accept Cancel

Você é o homem dos impostos. Se os seus cofres até fazem eco, uma possibilidade é subir os impostos para aumentar as receitas. Use a janela de **Taxes** (Impostos) para ajustar as taxas para qualquer dos 12 tipos de ocupante. Mas lembre-se de que aumentar os impostos faz descer a procura desse tipo e a sua Classificação do Presidente da Câmara. A seu tempo, os seus Sims poderão ultrapassar o aumento dos impostos e decidir que voltam a gostar de si, mas a procura nesse sector sofre uma quebra a longo prazo. Mesmo que volte a fazer descer os impostos, a procura pode demorar algum tempo a recuperar. É boa ideia subir os impostos quando verifica que existe mais procura num determinado sector do que a sua cidade consegue suportar.

Já chega de tristezas. A sua capacidade para ajustar os níveis de impostos pode ser usada como ferramenta para influenciar o tipo de negócios e residentes que entram na sua cidade. Se pretende manter os snobes ricos fora da sua cidade, aumente simplesmente os impostos sobre os mais ricos e assuste-os. Se pretende manter os negócios poluentes, como as indústrias sujas (I-D) e as manufacturas (I-M) fora da sua cidade, faça os impostos subir vertiginosamente. Eles manter-se-ão afastados.

**Sugestão:** saiba como os impostos controlam a procura. Quando aumenta os impostos, veja como a procura desse sector aumenta. Impostos mais baixos? Aumente a procura. Como Presidente da Câmara, pode definir os impostos para cada tipo de ocupante, por isso pode afectar os tipos de Sims e negócios que entram na cidade. *Afectar*, não controlar. Continua a ser necessário educar trabalhadores para as indústrias de alta tecnologia. Baixar os impostos dá um impulso, caso exista procura inicial, mas não faz milagres.

## Ordinances (Decretos)

Ordinances		
Monthly Income	Monthly Estimate	
<input checked="" type="checkbox"/> Legalize Gambling		
Subtotal		50

Monthly Expense	Monthly Estimate	
<input type="checkbox"/> Community CPR Training Program		
<input type="checkbox"/> Water Conservation Program	950	
<input type="checkbox"/> Paper Waste Reduction Program		
<input type="checkbox"/> Free Clinic Program	953	
<input type="checkbox"/> Smoke Detector Program		
<input type="checkbox"/> Tourism Promotion Program		
<input type="checkbox"/> Junior Sports Programs	6100	
<input type="checkbox"/> Power Conservation Act		
<input type="checkbox"/> Corporate Incentive Program		
Subtotal		6203

Accept Cancel

Os Presidentes da Câmara que entendem realmente todos os truques do ofício, usam **Ordinances** (Decretos) para influenciar a direcção do crescimento da cidade. Estas pequenas manobras políticas têm custos e vantagens quando são utilizadas, por isso, faça-o com sabedoria. Por exemplo, se decidir emitir o decreto **Legalize Gambling** (Legalizar Jogo), poderá aumentar as receitas da cidade, mas frequentemente, às custas da subida da taxa de criminalidade.





Para obter mais informações sobre cada decreto e os seus efeitos potenciais, clique no botão **Open Details** (Abrir Detalhes) junto ao título do **Ordinance** (Decreto). **Ordinances** (Decretos) específicos tornam-se disponíveis em alturas diferentes durante o desenvolvimento da cidade, por isso, vá verificando para conhecer as leis que pode promulgar.

## Neighbour Deals (Acordos entre Vizinhos)

Neighbor Deals	
Monthly Income	Monthly Estimate
Power	Self Rate \$0
Beacon Hill	Unavailable \$0
Water	Self Rate \$0
Beacon Hill	Unavailable \$0
Subtotal 00	

Monthly Expense	Monthly Estimate
Power	Buy Rate \$1,888
Beacon Hill	18704MWh/mo \$1,888
Water	Buy Rate \$4,323
Beacon Hill	220360cc/mo \$4,323
Garbage	Export Rate \$574
Beacon Hill	651 \$574
Subtotal 66,785	

Accept Cancel

Depois de ligar duas cidades através de estradas, cabos eléctricos ou canalização de água, pode fazer uma das cidades vender recursos à cidade vizinha. Têm de ser preenchidos os seguintes requisitos antes de um **Neighbor Deal** (Acordo entre Vizinhos) se tornar disponível:

- A cidade que vende tem de ter um excesso de oferta sobre a procura em relação ao recurso.
- A cidade que compra tem de demonstrar que existe uma necessidade clara desse recurso.
- A cidade que compra tem de ter dinheiro suficiente para financiar a compra do recurso durante cinco anos.

Uma vez preenchidos estes critérios, pode ir à secção **Neighbor Deals** (Acordos entre Vizinhos) do painel do orçamento para iniciar o negócio. O seu **Utility Advisor** (Conselheiro de Serviços Públicos) irá informá-lo quando existirem condições para um acordo.

O custo de um **Neighbor Deal** (Acordo entre Vizinhos) é determinado automaticamente com base no custo para a cidade que fornece o recurso e inclui uma margem de lucro razoável. Parece justo, não? O acordo inicial é por um ano, mas é automaticamente renovado se as condições originais do acordo continuarem presentes na altura da renovação.

**Sugestão:** coloque a central eléctrica e o aterro em cidades vizinhas e estabeleça uma ligação (um cabo eléctrico para a electricidade e uma estrada para o aterro) para iniciar um acordo entre vizinhos. Consulte a secção **Connecting Cities** (Ligar Cidades) para saber como funcionam as ligações. Se a sua cidade decidir comprar electricidade em vez de gerá-la, pode estabelecer um **Neighbor Deal** (Acordo entre Vizinhos) com base nas necessidades da sua cidade. Desta forma, paga apenas pelos recursos que usa realmente.

## Business Deals (Acordos Comerciais)

Business Deals	
Monthly Income	Monthly Estimate
Business Deals	\$1,750
Federal Prison	\$250
Casino	\$200
Toxic Waste Dump	\$400
Missile Range	\$450
Army Base	\$350
Subtotal \$1,750	

Accept Cancel

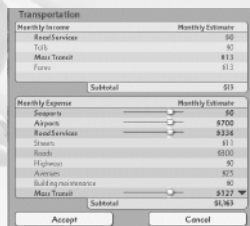
A sua cidade está a passar por aflições relativamente ao orçamento? Não se preocupe, Sr. Presidente. Podem ser disponibilizados diversos **Business Deals** (Acordos Comerciais) que permitem gerar receitas fiscais. Cada acordo proporciona um pagamento mensal em dinheiro, caso a cidade albergue uma das seguintes estruturas:



<b>Federal Prison (Prisão Federal)</b>	\$250
<b>Casino</b>	\$300
<b>Army Base (Base do Exército)</b>	\$350
<b>Area 5.1 (Área 5.1)</b>	\$380
<b>Toxic Waste Dump (Lixeira de Resíduos Tóxicos)</b>	\$400
<b>Missile Range (Simulação de Mísseis)</b>	\$450

Se os critérios para o acordo forem cumpridos, (o acordo do casino só aparece depois de emitir um decreto de legalização do jogo), aparece um novo edifício no catálogo de **Rewards** (Recompensas). A colocação do edifício dá início ao acordo, e o dinheiro começa a entrar. Se decidir que já não necessita de providenciar o local para estes negócios particulares, pode sempre demolir o edifício (por um preço elevado).

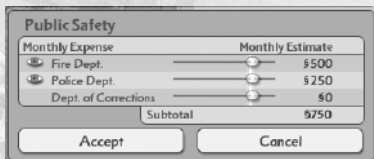
## Transportation Department (Departamento do Transportes)



Transportation	
Monthly Income	Monthly Estimate
Road Services	\$0
Tolls	\$0
Mass Transit	\$13
Fares	\$13
Subtotal: \$13	
Monthly Expense	Monthly Estimate
Salaries	\$0
Repairs	\$700
Road Services	\$324
Stewards	\$13
Roads	\$100
Highways	\$0
Airports	\$25
Building Maintenance	\$0
Mass Transit	\$122
Subtotal: \$1363	
Accept Cancel	

Exagerou na construção de estradas? A sua rede de transportes não tem rival. Só para que saiba, sempre que constrói uma estrutura ou rede de transportes é acrescentado um custo de manutenção mensal nas despesas orçamentais. Au! O detalhe do orçamento do **Transportation Department** (Departamento dos Transportes) permite-lhe ajustar o financiamento numa variedade de categorias. **Mass Transit** (Transportes em Massa) refere-se a autocarros, metros, comboios elevados, monocril, comboios de passageiros e de cargas e ferries. Se reduzir muito o financiamento, a sua bela rede pode acabar por deteriorar-se e os comboios tendem a descarrilar, o que pode afectar de forma adversa as condições do trânsito. Olhe em volta. Se notar um aumento repentino no número de buracos na estrada, será melhor considerar o aumento do financiamento da manutenção das estradas. De facto, se deixou as coisas deteriorarem-se muito, é melhor aumentar o financiamento acima dos 100% para cobrir custos de reparação. Isso dói!

## Public Safety Department (Departamento de Segurança Pública)



Public Safety	
Monthly Expense	Monthly Estimate
Fire Dept.	\$500
Police Dept.	\$250
Dept. of Corrections	\$0
Subtotal: \$750	
Accept Cancel	

O orçamento do **Public Safety Department** (Departamento de Segurança Pública) inclui os custos operacionais das **Police Stations** (Esquadras de Polícia), **Fire Stations** (Quartéis dos Bombeiros) e **Jails** (Prisões). Se baixar o financiamento ao nível do departamento, reduzirá os orçamentos de todas as esquadras, quartéis e prisões da cidade. Poderá verificar que os



polícias já não apanham tantos ladrões, que os bombeiros parecem em baixo de forma e que cada vez mais presidiários escapam das prisões. Reduza estes orçamentos apenas sob circunstâncias extremas. De certeza que quer as suas instituições de segurança pública a funcionar a todo o gás.

Também é possível ajustar o financiamento das esquadras e quartéis numa base individual. Se decidir que uma área da cidade pode viver sem uma protecção tão eficaz, pode reduzir o financiamento no local.



Clique no botão **Open Details** (Abrir Detalhes) do Police Department (Departamento da Polícia). Abre-se uma lista de todas as esquadras na cidade, com uma barra de deslizamento para o financiamento de cada uma. Também pode ajustar o financiamento de uma esquadra individual utilizando a **Query Tool** (Ferramenta de Consulta) e ajustando a barra de deslizamento para o financiamento na **Dialog Query** (Consulta por Caixa de Diálogo) do edifício.

## Health & Education (Saúde e Educação)

Health & Education		Monthly Estimate
Health		\$1,500
Medical Clinic	5	\$1,500
Education		\$1,200
Elementary School	4	\$1,200
School Buses		\$400
Ambulances		\$500
<b>Subtotal</b>		<b>\$5,600</b>

Pode usar a janela do orçamento para a **Health & Education** (Saúde e Educação) para ajustar o financiamento das **Schools** (Escolas), **Clinics** (Clínicas) e **Hospitals** (Hospitais). As instalações de educação e saúde são utilizadas de forma variável consoante a dimensão da cidade, a densidade populacional na área de cobertura da instalação ou as mudanças demográficas do bairro. Pode poupar dinheiro financiando estas estruturas de acordo com as necessidades actuais. Ao ajustar a barra junto a saúde ou educação, está a ajustar o financiamento para os médicos e professores em todas as escolas e serviços de saúde. Também pode ajustar o financiamento para o número de ambulâncias ou autocarros que servem estes sistemas. Quando decidir reduzir os fundos para professores ou médicos, o número de alunos ou pacientes servidos é reduzido. Quando ajusta o financiamento para autocarros ou ambulâncias, a área de serviço da escola ou do centro de saúde é reduzida ou aumentada. No painel de orçamento **Health & Education** (Saúde e Educação), é possível ajustar o financiamento para o departamento de educação em toda a cidade.



Clique no botão **Open Details** (Abrir detalhes) em **Education** (Educação) para ver uma lista de todas as estruturas educativas da cidade.

Master Education Budget			
Buildings	Funding	School Bus Budget	Monthly Estimate
High School			\$750
Elementary School		2/500	\$400
<b>Subtotal</b>			<b>\$1,150</b>

Aqui pode ajustar o financiamento de cada estrutura independentemente. Quando clica no nome de uma escola, a câmara reposiciona-se na localização dessa escola. No orçamento para o Health Department (Departamento de Saúde), é possível ajustar o financiamento para o número de médicos e número de ambulâncias.



Clique no botão **Open Details** (Abrir detalhes) em **Health** (Saúde) para ver uma lista de todas as estruturas de saúde da cidade. É possível ajustar o financiamento para cada localidade consoante as necessidades do bairro.



Para as estruturas de **Health & Education** (Saúde e Educação), também pode ajustar o financiamento local usando a **Query Tool** (Ferramenta de Consulta) para abrir a **Dialog Query** (Consulta por Caixa de Diálogo).

## Utilities (Serviços Públicos)

Monthly Expense	Monthly Estimate
Sanitation Dept.	\$1,922
Maintenance	90
Pickup and Delivery	9502
Landfill	91,420
<b>Power</b>	<b>\$1,512</b>
Power Line Maintenance	910
Waste to Energy Plant	91,000
Cool Power Plant 2	9502
Water Department	\$1,131
<b>Subtotal</b>	<b>\$4,565</b>

Accept Cancel

O orçamento do **Utilities Department** (Departamento de Serviços Públicos) contém um resumo dos gastos dos departamentos de **Power** (Energia), **Water** (Água) e **Sanitation** (Saneamento). Pode ajustar o financiamento global para cada um destes departamentos, mas saiba desde já que, quando as estruturas dos serviços públicos estão próximas dos limites, desgastam-se mais depressa. Os edifícios de serviços públicos têm uma duração definida. Para o **Power Department** (Departamento de Energia), os orçamentos para cada central eléctrica podem ser ajustados de forma independente.



Clique no botão **Open Details** (Abrir detalhes) em **Energia** (Educação) para ver uma lista de todas as estruturas de energia da cidade. O financiamento dos sistemas de **Water** (Água) e **Sanitation** (Saneamento) só pode ser ajustado globalmente.

Buildings	Funding	Capacity	Monthly Estimate
Cool Power Plant		22225977	\$250
Waste to Energy Plant		18554990	\$1,000
Cool Power Plant		21895886	\$252
<b>Subtotal</b>			<b>\$1502</b>

Accept Cancel

Pode ajustar o financiamento para estas estruturas aqui e nas respectivas **Dialog Queries** (Consultas por Caixa de Diálogo).

## City Beautification (Embelezamento da Cidade)

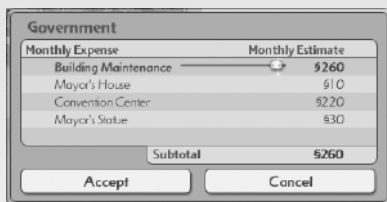
Monthly Expense	Monthly Estimate
Landmarks	\$90
Tower of London	\$90
<b>Parks and Recreation</b>	<b>\$310</b>
Mincr League Stadium 1	\$120
Tennis Court 2	\$30
Small Flower Garden 1	\$5
Small Park Green 2	\$10
Large Park Green 2	\$50
Medium Playground 1	\$25
<b>Subtotal</b>	<b>\$400</b>

Accept Cancel

Os **Landmarks** (Monumentos) e **Parks** (Parques) estão incluídos na categoria de **City Beautification** (Embelezamento da Cidade). Se reduzir o financiamento destes departamentos, os parques e monumentos da sua cidade começarão a parecer descuidados e os seus efeitos positivos diminuirão. Pode sempre pôr tudo a brilhar novamente repondo o seu financiamento em 100%.



## Government Budget (Orçamento Governamental)



Government

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

Accept Cancel

Muitos dos **Reward Buildings** (Edifícios de Recompensa) que ganha implicam uma tarifa de manutenção mensal. Estas tarifas estão listadas no painel de orçamento **Government** (Governamental). Antes de começar a queixar-se, lembre-se de que estes edifícios aumentam a atracção e a Classificação do Presidente da Câmara na área onde se situam. Se reduzir o financiamento, as suas vantagens também diminuem.

## Take Out a Loan (Pedir um Empréstimo)



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

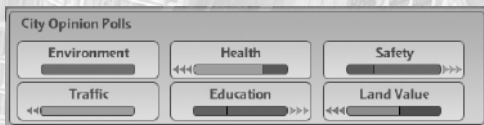
Take Out New Loan

Amount	Term	Monthly Payment
\$5,000	10y0m	\$61

Accept New Loan Cancel

Se pudesse pôr as mãos em uns quantos Simoleões, poderia dar a volta a esta cidade. Bem, Sr. Presidente da Câmara, existe uma forma. Pode sempre pedir um empréstimo. Os empréstimos estão disponíveis até \$200,000 e os Presidentes da Câmara podem fazer até 10 empréstimos. Ah, mas o dinheiro nunca é de graça. As taxas de juro destes empréstimos são de 8,5%, e tem de pagar uma prestação mensal com juros durante dez anos. Por isso, a não ser que esteja numa situação de crise orçamental, os empréstimos nunca são a melhor solução. Provavelmente, não é boa ideia pedir um empréstimo para construir o Louvre ao pé da casa do Presidente da Câmara. Mas é tentador...

## City Opinion Polls (Sondagens de Opinião da Cidade)



City Opinion Polls

Environment	Health	Safety
Traffic	Education	Land Value

Para lançar um olhar rápido sobre o estado da cidade, verifique as **Opinion Polls** (Sondagens de Opinião). Estas fornecem feedback acerca do desenvolvimento da cidade em seis categorias. As barras verdes mostram a opinião positiva numa dada área. As barras vermelhas indicam até que ponto a situação é negativa. As setas de cada lado das barras informam-no se a situação está a melhorar ou a deteriorar-se.



## Environment (Ambiente)

Esta barra reflecte os níveis de poluição total da cidade. Para ver melhorias, reduza a poluição do ar, da água e a radiação removendo os grandes poluentes como as indústrias sujas, as quintas e as lixeiras de resíduos tóxicos. Por outro lado, certifique-se de que tomou medidas para tratar do lixo produzido pelos seus queridos cidadãos.

## Health (Saúde)

Esta fornece-lhe uma classificação global da qualidade e cobertura dos cuidados de saúde na sua cidade. Para melhorar a classificação, construa clínicas e hospitais em todas as zonas residenciais e certifique-se de que eles têm fundos suficientes para servir as necessidades dos seus Sims.

## Safety (Segurança)

Obtenha uma leitura rápida da forma como a polícia e os bombeiros estão a proteger a sua cidade. Quer um ambiente mais seguro para os seus Sims? Comece a construir esquadras da polícia e quartéis dos bombeiros em todas as zonas e certifique-se de que eles têm fundos suficientes para serem eficazes.

## Traffic (Trânsito)

Esta mostra o congestionamento médio em toda a cidade. Se as redes de transportes estiverem muito obstruídas, experimente substituir ruas e estradas congestionadas por redes de transportes de maior capacidade. Também pode melhorar as coisas construindo um sistema de transportes públicos e fornecendo muitas rotas alternativas para os seus Sims trabalhadores.

## Education (Educação)

Como é que as escolas e instituições educativas estão a servir os seus Sims? Para subir o nível do discurso nos cafés da cidade, construa escolas, bibliotecas e museus nas zonas residenciais. Como sempre, depois de construir estas estruturas, certifique-se de que têm fundos suficientes para satisfazer os seus Sims. Se conseguir manter esta sondagem de opinião no verde, o Quociente de Educação dos seus Sims acaba por subir.

## Land Value (Valor dos Terrenos)

Esta sondagem dá-lhe uma leitura do valor médio dos terrenos na sua cidade. Para aumentar o valor dos terrenos, construa parques, escolas, hospitais e outras comodidades nas zonas residenciais.

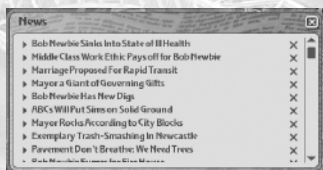
## News Window (Janela de Notícias)

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

Todos os bons Presidentes da Câmara estão a par das notícias e eventos locais. Para saber como a sua administração está a ser representada pela cidade, mantenha um olho na **News Window** (Janela de Notícias). As duas mensagens mais importantes estão aqui sempre apresentadas. As mensagens mudam quando mudam as condições. As mensagens de notícias podem vir dos **Advisors** (Conselheiros) ou dos **My Sims** (Os Meus Sims).

■ Se quiser ver a lista completa de mensagens, clique no botão **Open News Window** (Abrir Janela de Notícias).

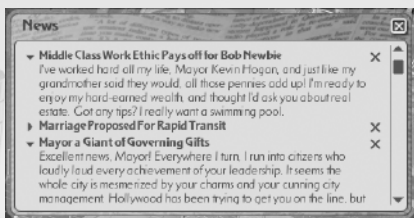
Esta acção faz surgir a janela **News** (Notícias):





## Expanding Messages (Expandir Mensagens)

- ▶ Para ler toda a história de um determinado título, clique no título ou na seta junto a ele.
- ✕ Se já não está interessado numa mensagem, clique no X junto ao título para apagá-la.



Por vezes, estas mensagens contêm hiperligações em que pode clicar para ir para uma ferramenta necessária ou sítio da cidade que seja relevante para a mensagem. As hiperligações aparecem a azul e sublinhadas no corpo da mensagem.

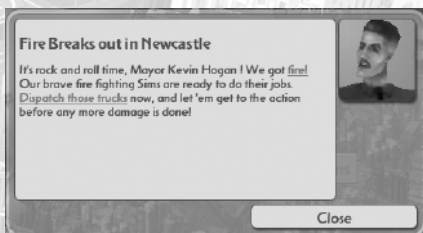
### ABCs Will Put Sims on Solid Ground

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.

## Closing Messages (Fechar Mensagens)

- ✕ Depois de ler a mensagem, pode apagá-la clicando no X à direita do título.

## Urgent Messages (Mensagens Urgentes)



Não se preocupe, Sr. Presidente, não perderá nenhuma mensagem *realmente* importante. Uma janela de mensagem urgente surge quando é necessária a sua atenção imediata. Se jogar no modo "Easy" (Fácil), verá mensagens importantes mas não tão urgentes a surgir. Não está interessado em conselheiros proactivos? Prefere ir sozinho? Pode desactivar as mensagens no painel **Game Options** (Opções do Jogo).



# My Sim Mode (Modo o Meu Sim)



Como é *realmente* a vida na sua cidade? Terá você criado um sofisticado centro de fabrico onde os seus Sims vão, satisfeitos, às suas vidas? Ou os seus Sims vão a medo para as paragens de autocarro porque as reduções no orçamento o obrigaram a cortar nas despesas públicas? Pode ficar a saber Presidente da Câmara. No modo **My Sim** (O Meu Sim), pode importar Sims de *The Sims* e controlar as suas vidas, ouvir os pensamentos de *qualquer* Sim na rua, e – na maior das demonstrações de ser Presidente da Câmara – usar o **U-Drive-It** (Você Conduz) para controlar os veículos da sua cidade para combater o crime e resolver problemas.



## Microphone Tool (Ferramenta de Microfone)

Quer ouvir o que tem a dizer o “Sim na rua”? Clique na **Microphone tool** (Ferramenta de Microfone) e depois clique em qualquer Sim na sua cidade para saber o que pensam sobre o seu trabalho. Os comentários dos cidadãos sobre as condições locais e redes de transporte são apresentados como ícones.



## U-Drive-It (Você Conduz)

Não lhe interessa um trabalho de secretária? Bem, vista as luvas de condução! Agora é altura de sair e viver a vida ao nível das ruas. Agora já não é um mero espectador – agora faz parte do resultado, Presidente da Câmara. Use o **U-Drive-It** (Você Conduz) para dar uma volta descontraída pela sua cidade. E não pára aí. O **U-Drive-It** (Você Conduz) inclui muitas missões onde pode ajudar a combater o crime, ou até mesmo *encorajar* o crime, dependendo do tipo de Presidente da Câmara que você seja.

Precisam de si com urgência, Sr. Presidente! Finalmente conseguiram obter um coração e a sua tarefa é ir buscar a pequena Jenny e levá-la já para o Medical Center (Centro Médico). Ou talvez a sua maldade decida escolher levar passageiros insuspeitos na última viagem de cacilheiro das suas vidas. O seu estilo de liderança é mais ao estilo dos Irmãos Wright??

Alguns campos precisam de ser pulverizados de emergência e você é o piloto perfeito para o fazer. As missões cumpridas com êxito, do estilo angélico ou diabólico, trazem recompensas para si e para a sua cidade em prestígio de presidente da câmara ou dinheiro vivo.

## Missions (Missões)

Há mais de 80 missões com veículos **U-Drive-It** (Você Conduz). Para ver uma lista das missões e saber como iniciar cada missão, consulte a **Mission Chart** (Tabela de Missões). Há uma missão de treino para cada tipo de veículo (carro, tanque, barco, avião ou comboio). As missões de treino dão-lhe a oportunidade de se familiarizar com os controlos de cada veículo e apresentam-lhe a missão que vai jogar. Pode premir **ESC** a qualquer momento para cancelar uma **Mission** (Missão).

Cumprir boas **Missions** (Missões) com êxito melhora a sua **Mayor Rating** (Classificação de Presidente da Câmara), e poderá ganhar um **Reward Building** (Edifício de Recompensa) (estes edifícios adicionam frequentemente novos veículos ao seu repertório). Para saber quais as missões que lhe dão recompensas, consulte a **Mission Chart** (Tabela de Missões) neste manual.



As recompensas pelas **Missions** (Missões) com êxito ajudam-no a construir uma cidade bem sucedida. Ao cumprir as **Mission** (Missões) maléficas ganha dinheiro, mas a sua cidade viverá o caos, e a sua Mayor Rating (Classificação de Presidente da Câmara) desce a pique.

## Selecione uma Mission (Missão)

Existem duas maneiras de escolher uma **U-Drive-It Mission** (Missão Você Conduz): clicando num **Mission Indicator** (Indicador de Missão) ou seleccionando um veículo de um dos **Earned Vehicle catalogues** (Catálogos de Veículos Ganhos).



## Mission Indicators (Indicadores de Missão)

Os **Mission Indicators** (Indicadores de Missão) acompanham os veículos prontos para cumprir missões pela sua cidade. Quando clica num **Mission Indicator** (Indicador de Missão), aparece uma **Mission Dialog** (Caixa de Diálogo de Missão).

## Ligar/Desligar (ON/OFF) Mission Indicators (Indicadores de Missão)

Cansado de ver os **Mission Indicators** (Indicadores de Missão) a obstruir a sua **City View** (Vista da Cidade)? Utilize esta ferramenta para os desligar. Pode voltar a ligá-los a qualquer momento. Pode sempre chegar às **Missions** (Missões) a partir dos catálogos de **Earned Vehicle** (Veículos Ganhos), quer os **Mission Indicators** (Indicadores de Missão) estejam ou não activados.

## Earned Vehicle Catalogues (Catálogos de Veículos Ganhos)



### Veículos Ganhos



### Embarcações Ganhas



### Aeronaves Ganhas

O **U-Drive-It** permite-lhe desfrutar de muitas experiências, e pode encontrá-las todas num dos **Earned Vehicle catalogues** (Catálogos de Veículos Ganhos) em **U-Drive-It** (Você Conduz) no **My Sim Mode** (Modo O Meu Sim). Clique em **Earned Vehicles** (Veículos Ganhos) para ver uma lista de todos os veículos terrestres. Clique em **Earned Watercraft** (Embarcações Ganhas) para ver (olhe que surpresa) todos os veículos aquáticos, e clique em **Earned Aircraft** (Aeronaves Ganhas) para saber o que pode voar. Clique em qualquer veículo disponível do catálogo e leve-o para dar uma **Free Drive** (Volta de Teste), que lhe permite conduzir navegar ou voar pela sua cidade. Os veículos a cinzento estão bloqueados e não estão disponíveis. Para saber como desbloquear estes veículos, passe o rato sobre os veículos no catálogo. A **Tooltip** (Descrição) indica-lhe qual o edifício necessário. Quando os veículos do catálogo estão rodeados de amarelo, está disponível uma **Mission** (Missão). Para seleccionar a **Mission** (Missão) clique no veículo destacado.

**Sugestão:** para desbloquear veículos do **U-Drive-It** (Você Conduz) precisa de certos edifícios. Agrada-lhe aquele helicóptero militar? Consulte a **Tooltip** (Descrição) para saber qual a estrutura que precisa de colocar na sua cidade para o suportar. Já tem o edifício na sua cidade mas o veículo continua a não estar disponível? Se está a jogar uma cidade de uma versão anterior do *SimCity4*, será necessário reconstruir o edifício necessário. Lamentamos, mas o **U-Drive-It** (Você Conduz) não reconhece encarnações anteriores dos seus edifícios.



## Mission Dialog (Caixa de Diálogo das Missões)



Esta janela dá-lhe uma descrição dos objectivos da **Mission** (Missão), e revela quais serão as recompensas se tiver sucesso. A maior parte dos veículos pode ser usada para o bem e para o mal. Para ver o lado mais negro (ou ligeiro) de uma **Mission** (Missão), clique em **What's my alternative** (Qual é a minha alternativa) na caixa de diálogo da **Mission** (Missão). Pode aceitar a missão, Sr. Presidente, ou poderá simplesmente levar este veículo específico numa **Free Drive** (Volta de Teste) pela cidade para ver os seus domínios.

Se escolher aceitar a **Missão**, poderá dar por si a perseguir ladrões, ou a correr para cumprir as directivas de algum génio maléfico organizando um derrame "acidental" de detritos tóxicos verdes.

## Driving Panel (Painel de Condução)



Depois de entrar no modo **U-Drive-It** (Você Conduz) (na **Free Drive** (Volta de Teste) ou Accepted a **Mission** (Aceitou uma Missão)), aparece uma moldura verde em volta do ecrã. Aparece o **Driving Panel** (Painel de Condução) na parte inferior do seu ecrã. Os **Driving Panels** (Painéis de Condução) são diferentes para cada tipo de veículo. Todos apresentam indicações úteis através de contadores, mapas e outros indicadores. Caso não tenha a certeza do que significa um indicador, passe sobre ele com o rato e aparece uma **Tooltip** (Descrição) a explicá-lo.

- Enquanto conduz quer ver mais ecrã? Pode minimizar o painel de condução clicando no botão "**Minimize**" (Minimizar) no canto inferior esquerdo do painel.

## Status Window (Janela de Estado)





Quer optar por **Free Drive** (Volta de Teste) ou decida cumprir uma **Mission** (Missão), aparece uma **Status Window** (Janela de Estado) no canto superior direito do ecrã enquanto está ao volante. A **Status Window** (Janela de Estado) indica as teclas de controlo de cada veículo. Pode encontrar uma lista completa das teclas de controlo na secção **Keyboard Shortcut** (Atalho do Teclado) deste manual. Saiba como fazer os carros andar mais depressa, como fazer o helicóptero sair do solo e até como disparar mísseis. A maior parte dos veículos tem controlos especiais (ligar a sirene do carro da polícia ou controlar o holofote do helicóptero). Depois de saber quais são as teclas, pode minimizar a **Status Window** (Janela de Estado). Está a divertir-se tanto a conduzir que se esqueceu do objectivo da **Mission** (Missão)? Consulte a **Status Window** (Janela de Estado) no canto superior direito do ecrã. Ela inclui um breve resumo do que precisa de fazer. Quando está a jogar uma **Missão** a janela mostra uma breve descrição dessa **Missão**. Caso contrário, ela diz apenas **Free Drive** (Volta de Teste). Muitas **Missões** incluem um elemento de tempo. A **Status Window** (Janela de Estado) possui também um temporizador a mostrar-lhe o tempo que sobra. Criou uma rede de transportes eficiente? Esperamos que não fique preso engarrafamento quando for apagar um fogo.



## Mission Targets (Alvos das Missões)

Muitas **Missões** requerem que alcance um **Target** (Alvo) (ou série de alvos). Por vezes o **Target** (Alvo) está em movimento (um raptor com um automóvel). Por vezes tem de destruir o **Target** (Alvo) (isso acontece frequentemente quando o seu veículo favorito é o tanque). Os **Alvos** são indicados na **City View** (Vista da Cidade) por um alvo. Esperamos que estes indicadores o ajudem enquanto percorre freneticamente as ruas da sua cidade.

## Free Drive (Volta de Teste)

A **Free Drive** (Volta de Teste) está sempre disponível para os veículos desbloqueados. Escolha **Free Drive** (Volta de Teste) para dar uma volta pela sua cidade sem objectivo ou limite de tempo. Quer saber como estão as coisas na sua cidade? Dê uma volta! Para cancelar o modo **U-Drive-It** (Você Conduz) prima **ESC** a qualquer momento.

## Mission Chart (Tabela das Missões)

Aqui está uma lista de veículos, os objectivos e as recompensas das suas Missões.

VEÍCULO	NOME DA MISSÃO	DESENCADEADORES DA MISSÃO	EDIFÍCIOS DE RECOMPENSA DESBLOQUEADOS
<b>Veículos Terrestres</b>			
<b>Any U-Drive-It land vehicle (Qualquer Veículo Terrestre Você Conduz)</b>	Missão de Treino em Veículo Terrestre	Missão de Treino Veículo Terrestre não concluída e Residencial > 0	A conclusão desta missão é um pré-requisito para todas as outras missões em veículos terrestres
<b>Police Car (Carro da Polícia)</b>	Em Perseguição	Esquadra da Polícia > 0 e Comercial > 100 e Residencial > 50	Conclua as 4 missões "boas" no carro da polícia para desbloquear a Esquadra da Polícia Deluxe
<b>Police Car (Carro da Polícia)</b>	Distúrbios Relatados	Esquadra da Polícia > 0 e Residencial > 50	Conclua as 4 missões "boas" no carro da polícia para desbloquear a Esquadra da Polícia Deluxe
<b>Police Car (Carro da Polícia)</b>	Apanhar os Ladrões	Esquadra da Polícia > 0 e Comercial > 50	Conclua as 4 missões "boas" no carro da polícia para desbloquear a Esquadra da Polícia Deluxe



<b>Police Car (Carro da Polícia)</b>	Ameaça	Esquadra da Polícia > 0 e CS\$ > 100	
<b>Police Van (Carrinha da Polícia)</b>	Polícia Corrupto	Esquadra da Polícia Deluxe > 0 e CS\$ > 100	
<b>Police Car (Carro da Polícia)</b>	Agarra o Raptor	Esquadra da Polícia > 0	Conclua as 4 missões "boas" no carro da polícia para desbloquear a Esquadra da Polícia Deluxe
<b>Stolen Vehicle (Veículo Roubado)</b>	Liberdade de Expressão	Esquadra da Polícia > 0 e Comercial > 50	
<b>Get Away Van (Carrinha de Fuga)</b>	Escapar com a Massa	Esquadra da Polícia Deluxe > 0 e Comercial > 50	
<b>Fire Truck (Carro dos Bombeiros)</b>	Fogo!	Quartel de Bombeiros > 0	Conclua esta missão 3 vezes para desbloquear a Pista de Aterragem dos Bombeiros
<b>Fire Truck (Carro dos Bombeiros)</b>	Gatos nas Árvores	Quartel dos Bombeiros > 0 e Residencial > 500	
<b>Fire Truck (Carro dos Bombeiros)</b>	Ajudar os Gatos	Quartel dos Bombeiros > 0 e Residencial > 500	
<b>School Bus (Autocarro Escolar)</b>	Levar a Pequena Binghamton à Escola	Escola Primária > 0 e Residencial > 50	Colégio Privado
<b>School Bus (Autocarro Escolar)</b>	Estudar pelo Lucro	Escola Primária > 1 e Escola Secundária > 0 e Comercial > 50	Central Nuclear
<b>Garbage Truck (Camião do Lixo)</b>	O Tio Vinnie Pede um Favor	Esquadra da Polícia > 0 e Comercial > 0 e Capacidade do Aterro > 0	Prisão Federal
<b>Garbage Truck (Camião do Lixo)</b>	Um Carregamento de Lixo Especial	Esquadra da Polícia > 0 e Comercial > 0 e Capacidade do Aterro > 0	Lixeira de Resíduos Tóxicos
<b>Ambulance (Ambulância)</b>	Escorregou em Llama Dung	Hospitais > 0 e Comercial > 50	Centro de Pesquisas de Doenças
<b>Ambulance (Ambulância)</b>	Condutor de Ambulância Sombrio	Hospitais > 0 e Serviço Comercial \$ > 50 e Escritório Comercial \$\$ > 50	Tribunal
<b>Mayor Limo (Limusina do Presidente da Câmara)</b>	Podem deitar dinheiro para cima	Casa do Presidente da Câmara > 0 e Comercial > 50	Câmara Municipal
<b>Mayor Limo (Limusina do Presidente da Câmara)</b>	Ás na Cidade	Casa do Presidente da Câmara > 0	Casino



<b>Mayor Limo (Limusina do Presidente da Câmara)</b>	<<Nome do Presidente da Câmara>> Visita Monumento	Monumento > 0 e Casa do Presidente da Câmara > 0	
<b>Mayor Limo (Limusina do Presidente da Câmara)</b>	Uma Fita para <<Nome do Presidente da Câmara>>	Comercial > 200 e Casa do Presidente da Câmara > 0	
<b>City Bus (Autocarro da Cidade)</b>	Condutor Enjoado	Estação de Autocarros > 3	Centro de Convenções
<b>City Bus (Autocarro da Cidade)</b>	Dr. Vu Rouba um Autocarro	Estação de Autocarros > 1 e Residencial > 50	
<b>Army Truck (Camião do Exército)</b>	Tempo de Lançamento	Simulação de Mísseis > 0 e Base do Exército > 0	
<b>Army Truck (Camião do Exército)</b>	Roubar uma Ogiva	Base do Exército > 0 Esquadra da Polícia Deluxe > 0	
<b>Tank (Tanque)</b>	Missão de Treino em Tanque	Missão de Treino em Tanque não concluída e Residencial > 0 e Base do Exército > 0	A conclusão desta missão é um pré- requisito para todas as outras missões em tanques.
<b>Tank (Tanque)</b>	Teste de um Novo Míssil	Base do Exército > 0	Simulação de Mísseis
<b>Tank (Tanque)</b>	Passeio de Tanque	Esquadra da Polícia Deluxe > 0 e Base do Exército > 0	
<b>Tank (Tanque)</b>	Ensinar uma Lição aos Grevistas	Base do Exército > 0 e Comercial > 0	
<b>Tank (Tanque)</b>	Dr. Vu Rouba um Tanque	Esquadra da Polícia > 0 e Residencial > 50 e Casa do Presidente da Câmara > 0 e Base do Exército > 0	Estúdio de Cinema
<b>Hearse (Carro Funerário)</b>	Levar o Defunto ao Funeral	Cemitério > 0 e Residencial > 50	Casa de Culto
<b>Hearse (Carro Funerário)</b>	Simlent Orange	Cemitério > 0 e Comercial > 50	Base do Exército
<b>Taxi Cab (Táxi)</b>	Cientista Atrasado para Apanhar o Avião	Pequena Pista de Aterragem > 0 e Residencial > 50	Ópera
<b>Taxi Cab (Táxi)</b>	Táxi Doido!!	Pequena Pista de Aterragem > 0 e Residencial > 50	
<b>News Van (Carrinha das Notícias)</b>	O Presidente Tem Meias Novas	Casa do Presidente da Câmara > 0 e Estação de Televisão > 0	O Escritório da Burocracia
<b>News Van (Carrinha das Notícias)</b>	Paparazzi	Casa do Presidente da Câmara > 0 e Estação de Televisão > 0	



<b>Any Train (Qualquer Comboio)</b>	Missão de Treino em Comboio	Missão de Treino em Comboio não concluída e Estação de Comboios de Carga > 0 ou Estação de Comboios de Passageiros > 0 e Caminhos de Ferro > 20	A conclusão desta missão é um pré-requisito para todas as outras missões em comboios.
<b>Passenger Train (Comboio de Passageiros)</b>	A Volta do Apito	Estação de Comboios de Passageiros > 3 e Caminhos de Ferro > 20	Armadilha para Turistas
<b>Passenger Train (Comboio de Passageiros)</b>	Capturar o Comboio	Esquadra da Polícia Deluxe > 0 e Estação de Comboios de Passageiros > 0 e Caminhos de Ferro > 20	
<b>Steam Train (Comboio a Vapor)</b>	Viagem de Comboio pela Fórmula do Rocket	Estação de Comboios de Carga > 0 e Caminhos de Ferro > 20	Porta Espacial
<b>Steam Train (Comboio a Vapor)</b>	Vender Fórmula Secreta do Rocket	Estação de Comboios de Carga > 0 e Esquadra da Polícia Deluxe > 0 e Caminhos de Ferro > 20	Parte da Area 5.1 desbloqueada
<b>Freight Train (Comboio de Carga)</b>	Super Tecido Especial para Cintos de Segurança de Naves Espaciais!	Estação de Comboios de Carga > 1 e Caminhos de Ferro > 20	Parte de Porta Espacial
<b>Freight Train (Comboio de Carga)</b>	Passeio na Estação dos Comboios	Estação de Comboios de Carga > 3 e Caminhos de Ferro > 20	Estação de Caminhos de Ferro Principal
<b>Monorail (Monocarril)</b>	Passeio no Monocarril	Estação de Monocarril >= 2 e Linha de Monocarril > 20	Central Solar
<b>Toxic Waste Truck (Camião de Resíduos Tóxicos)</b>	Detritos Tóxicos Para as Massas	Lixeira de Resíduos Tóxicos > 0 e Residencial > 100	Cemitério
<b>Ice Cream Truck (Carrinha dos Gelados)</b>	Entrega de Gelados	Escola Primária > 2	Feira
<b>Ice Cream Truck (Carrinha dos Gelados)</b>	O Gelado Maléfico	Escola Primária > 2	Parte da Area 5.1 desbloqueada
<b>§ My Sim Vehicle (Veículo do Meu Sim)</b>	Fazer Recados	Lotes CS\$ >= 2 e MySim\$ (O Meu Sim\$) > 0 e CS\$ > 50	



<b>§ My Sim Vehicle</b> (Veículo do Meu Sim)	Derrubar <<Alvo da Missão>>	Esquadra da Polícia > 0 e Residencial > 1 e lotes MySim\$ (O Meu Sim\$) e CS\$ > 2
<b>§§My Sim Vehicle</b> (Veículo do Meu Sim)	<<Nome do Meu Sim>> Vai às Compras	Residencial >100 e MySim\$\$ (O Meu Sim\$\$) > 0 e CS\$\$ > 2
<b>§§My Sim Vehicle</b> (Veículo do Meu Sim)	Crime de Colarinho Branco	Residencial >1 e MySim\$\$ (O Meu Sim\$\$) > 0 e CS\$\$ > 0
<b>§§§ My Sim Vehicle</b> (Veículo do Meu Sim)	Espreitar no Casino	Residencial >1 e MySim\$\$\$ (O Meu Sim\$\$\$) > 0 e Casino > 0
<b>§§§ My Sim Vehicle</b> (Veículo do Meu Sim)	<<Nome do Meu Sim>> Vai Comprar Presentes	Residencial > 500 e MySim\$\$\$ (O Meu Sim\$\$\$) > 0 e lotes CS\$\$\$ > 2
<b>§§§ My Sim Vehicle</b> (Veículo do Meu Sim)	Levei o Casino por uma Fortuna	Casino > 0 e Residencial > 1 e MySim (O Meu Sim)\$\$\$
<b>My Sim Vehicle</b> (Veículo do Meu Sim) (qualquer riqueza)	<<Nome do Meu Sim>> Vai Visitar <<Alvo da Missão>>	Residencial >1 e MySim (O Meu Sim) (qualquer riqueza) > 0 e Monumento > 0

## Air Vehicles (Veículos Aéreos)

<b>Aircraft Training Mission</b> (Missão de Treino em Aeronave)	Missão de Treino em Aeronave	Missão de Treino em Aeronave não concluída e Residencial > 0 e qualquer aeronave desbloqueada	A conclusão desta missão é um pré-requisito para todas as outras missões em aeronaves.
<b>Medical Helicopter</b> (Helicóptero Médico)	Dê uma Mão à Jenny, e Também um Coração	Residencial > 50 e Hospital > 0	
<b>Medical Helicopter</b> (Helicóptero Médico)	Negócio de Órgãos	Industrial > 50 e Hospital > 0	Universidade
<b>Attack Jet</b> (Jacto de Ataque)	Danificar <<Nome da Cidade>> Complexo Industrial	Industrial > 100 e Central Eléctrica > 0 e Area 5.1 > 0	Central de Hidrogénio
<b>Attack Helicopter</b> (Helicóptero de Ataque)	O Esconderijo "Secreto" do Dr. Vu	Industrial > 100 e Base do Exército > 0	Centro de Pesquisas Avançado
<b>Attack Helicopter</b> (Helicóptero de Ataque)	Raide em <<Nome da Cidade>>	Estação de Comboios > 0 e Fonte de Água > 0 e Base do Exército > 0 e Casa do Presidente da Câmara > 0	



<b>News Helicopter (Helicóptero de Notícias)</b>	Cobertura da Crise dos Reféns	Residencial > 50 e Comercial > 50	Estação de Rádio
<b>News Helicopter (Helicóptero de Notícias)</b>	A História do Perp	Comercial > 50 e Estação de Televisão > 0	
<b>Police Helicopter (Helicóptero da polícia)</b>	Apanhar o Bandido do Ar	Esquadra da Polícia Deluxe > 0 e Comercial > 50	Estúdio de Televisão
<b>Police Helicopter (Helicóptero da polícia)</b>	Perturbar a Paz	Residencial (quadrados de baixa densidade) > = 100 e Esquadra da Polícia Deluxe > 0	
<b>Fire Plane (Avião dos Bombeiros)</b>	Água no Fogo	Pista de Aterragem dos Bombeiros > 0	Jardim Zoológico Municipal
<b>Fire Plane (Avião dos Bombeiros)</b>	Deixa Queimar!	Pista de Aterragem dos Bombeiros > 0	
<b>Sky Writing Plane (Avião para Escrever no Céu)</b>	Quem Te Ama, Querida?	Pista de Aterragem Pequena > 0	Estádio da Primeira Liga
<b>Sky Writing Plane (Avião para Escrever no Céu)</b>	Código Secreto no Céu	Pista de Aterragem Pequena > 0	
<b>Crop Duster (Avião Agrícola)</b>	Os Vermes do Agricultor	Pequena Pista de Aterragem > 0 e quadrados agrícolas > = 50	Mercado Agrícola
<b>Crop Duster (Avião Agrícola)</b>	Espalhar Pó de Zombie	Pequena Pista de Aterragem > 0 e Cemitério > 0	Parte da Area 5.1
<b>Sky Diving Plane (Avião de Acrobacias)</b>	Infiltração no Encontro Secreto de Vu	Pequena Pista de Aterragem > 0 e Industrial > 50	
<b>Sky Diving Plane (Avião de Acrobacias)</b>	Espectáculo Aéreo em <<Alvo da Missão>>	Pequena Pista de Aterragem > 0 e Monumento > 0	

## Water Vehicles (Veículos Aquáticos)

<b>Boat Training Mission (Missão de Treino em Barco)</b>	Missão de Treino em Barco	Missão de Treino em Barco não concluída e Marina > 0 e Ferry para Automóveis > 0 ou Ferry para Passageiros > 0	A conclusão desta missão é um pré-requisito para todas as outras missões em barcos.
<b>Ferry Boat</b>	Visita às Baleias	Ferry para Automóveis Marina > 0	
<b>Ferry Boat</b>	O Ferry dos Diabos	Ferry para Automóveis > 0	
<b>Speed Boat (Barco de Velocidade)</b>	Entrega de Rx	Marina > 0 e Porto Marítimo > 0	Hotel da Estância



<b>Speed Boat (Barco de Velocidade)</b>	Dispositivo de Controlo da Mente à Prova de Água	Marina > 0 e Porto Marítimo > 0	Construção de um Cruzeiro
<b>Fishing Boat (Barco de Pesca)</b>	Aqui, Peixinho...	Marina > 0	Farol
<b>Fishing Boat (Barco de Pesca)</b>	Mmm... Jantar em Risco	Marina > 0	Bolsa
<b>Motor Boat (Barco a Motor)</b>	Fuga na Água	Esquadra da Polícia Deluxe > 0 e Marina > 0	
<b>Cigar Boat (Lancha)</b>	Jet Ski Fiesta	Marina > 0	
<b>Tug Boat (Rebocador)</b>	SOS	Marina > 0	Museu de Arte Principal
<b>Yacht (Iate)</b>	Mostra de Peixes Raros	Marina > 0	Country Club

## My Sims (Os Meus Sims)



Você criou-os. Observou-os e controlou-os enquanto eles faziam as suas opções de vida. Agora pode trazer os Sims que acarinhou para a sua cidade! Se ainda não experimentou as maravilhas de *The Sims*, não se preocupe, o *SimCity 4: Deluxe Edition* traz uma série de Sims cheios de vontade de viver na sua cidade. Mas se tem *The Sims™ 1.x* instalado na mesma máquina em que tem o *SimCity 4: Deluxe Edition*, pode importar os Sims do bairro de Sims deles para um *novo* bairro – o seu.

Clique numa das posições vazias do **My Sim Panel** (Painel do Meu Sim) para mover um **My Sim** (Meu Sim) para a sua cidade. Pode ter até cinco **My Sims** (Meus Sims) a viver na cidade ao mesmo tempo. Aparece o painel **Select A My Sim** (Escolher um Meu Sim).



## Sort Your Sims (Organize os Seus Sims)

Tem muitos Sims para escolher? Tudo poderá ser mais simples se os organizar. Pode organizar por:



Gender (Sexo)



Astrological sign (Signo Astrológico)



Alphabetically by name (Ordem Alfabética por Nome)

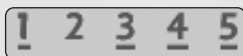
## Importing Sims from The Sims (Importar Sims do The Sims)



Se pretende adicionar ao seu catálogo de Sims do *The Sims™ 1.x*, basta clicar num botão. Clique no botão **Download More Sims** (Transferir Mais Sims) para procurar na sua máquina Sims potenciais para passar para a sua cidade. Atenção que os seus Sims devem ser colocados numa casa de um bairro em *The Sims* para que fiquem disponíveis para importar para *SimCity 4: Deluxe Edition*.



Se importou montanhas de Sims poderá ser preciso mais de uma página do painel **Select A My Sim** (Escolher um Meu Sim) na qual poderá alojar todos os seus potenciais cidadãos. Não há problema. Clique nos números azuis por baixo das cabeças para mudar de página.



Quando selecciona um Sim da sua lista, pode mudar o seu nome ou signo.

## Move in a My Sim (Instalar um Meu Sim)

Pronto para instalar o candidato sortido na sua cidade? Clique no botão **Move My Sim** (Instalar o Meu Sim). Pode escolher onde pretende que o **My Sim** (Meu Sim) viva. Basta passar o cursor sobre uma casa. Aparece o nome da casa, o seu nível de riqueza e informações úteis sobre as condições do bairro. Será este o lar adequado para este Sim em especial? Clique na casa, e depois estenda o tapete de boas vindas ao novo vizinho. Lamentamos, mas não pode instalar **My Sims** (Meus Sims) em estruturas comerciais ou industriais. Os Sims ainda não entenderam bem a ideia dos armazéns cheios de espaço.



Quando o **My Sim** (Meu Sim) estiver instalado, ele ou ela assume a atitude do bairro em que vive. Se moveu o Manuel para uma casa de grande riqueza, então ele está cheio de dinheiro. Se o sistema de educação do bairro for fraco, então o Manuel tem problemas com as palavras grandes.

## Navigating the My Sim Panel (Navegar o Painel Meu Sim)



Os Sims que estão a viver na sua cidade aparecem no **My Sim Panel** (Painel Meu Sim). Se precisa de informações mais detalhadas sobre o Manuel, clique na sua imagem no **My Sim Panel** (Painel Meu Sim). Irá receber informações sobre o que o Manuel pensa de si e da sua cidade, onde ele vive e trabalha, informações sobre o que ele anda a fazer e que ferramentas pode usar para ajudar o Manuel a explorar a vida nas ruas que você criou.

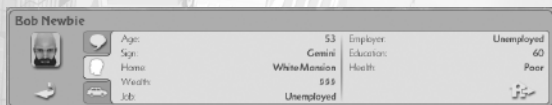


## My Sim News (Notícias do Meu Sim)



É aqui que recebe os comentários do Manuel sobre a sua cidade – no painel **My Sim News** (Notícias do Meu Sim). Veja mais detalhes sobre os itens **My Sim News** (Notícias do Meu Sim) clicando no botão **Expand** (Expandir). Para expandir itens de notícias individuais, clique no título ou na seta ao lado do título. Depois de lidar com a mensagem, apague-a clicando do lado direito do título.

## My Sim Profile (Perfil do Meu Sim)

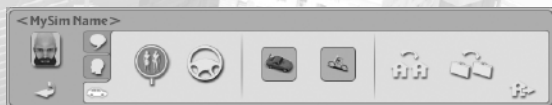


O painel **My Sim Profile** (Perfil do Meu Sim) oferece-lhe uma quantidade de informações acerca do My Sim (Meu Sim) – idade, signo, morada, nível de riqueza, cargo, empregador, níveis de educação e saúde. O **My Sim Profile** (Perfil do Meu Sim) não é apenas uma maneira de saber o que o Manuel anda a fazer, mas também é uma forma rápida de saber o que se passa no bairro.

### Evict This My Sim (Despejar Este Meu Sim)


Os **My Sims** (Meus Sims) podem começar a queixar-se demasiado, ou, Deus nos livre, ficar aborrecidos. Está pronto para ver o Manuel pelas costas? Pode despejá-lo com um clique no botão **Evict This My Sim** (Despejar Este Meu Sim). Adeus, Manuel.

## My Sim Profile (Perfil do Meu Sim)




O **Transportation Panel** (Painel de Transportes) é onde controla as idas e vindas diárias do Manuel – incluindo o que ele conduz, onde trabalha e onde vive.

## Dispatch My Sim (Enviar o Meu Sim)

 Envie o **My Sim** (Meu Sim) para qualquer local da cidade com o cursor **Dispatch My Sim** (Enviar o Meu Sim). Enquanto o **My Sim** (Meu Sim) viaja para o destino, veja o que ele pensa num balão de pensamento – mais uma maneira de conhecer a sua cidade.

## Drive My Sim's Vehicle (Conduzir o Veículo do Meu Sim)

 Assuma o controlo do carro do **My Sim** (Meu Sim) clicando no botão **Drive My Sim's Car** (Conduzir o Carro do Meu Sim). Não lhe está propriamente a roubar o carro, porque você é o Presidente da Câmara, não é? Pode levar o Manuel a dar uma volta pela cidade, ou experimentar uma **Mission** (Missão), caso esteja disponível.



## Choose My Sim's Vehicle (Escolher o Veículo do Meu Sim)



O Manuel tem uma limusina cheia de estilo ou uma lata velha? Controlar a vida do Manuel não é só conduzir o carro dele, até pode escolher qual o carro que ele conduz! Os carros disponíveis para o Manuel correspondem ao seu nível de riqueza. O Manuel pode *querer* aquele carro desportivo, mas para lhe poder chegar ele precisa de viver a vida ao mais alto nível.

## Choose My Sim's Pedestrian Style (Escolher o Estilo de Peão do Meu Sim)



Como é que o seu Sim se desloca quando não usa o veículo? O Manuel caminha para o emprego ou vai de patins em linha? A Shirley Sim gosta de andar de bicicleta? Escolha aqui, e veja os seus Sims andar pelo bairro do modo que escolheu.

## Change My Sim's House (Mudar a Casa do Meu Sim)



Cansado de fazer o Manuel viver perto da casa de hambúrgueres? Acha que ele precisa de mudar de cenário? A qualquer momento pode mudar o **My Sim** (Meu Sim) para uma nova residência. No entanto, isto não é uma maneira de melhorar a situação financeira do Manuel. A riqueza da nova casa deve corresponder ao nível existente de riqueza do **My Sim** (Meu Sim).

## Change My Sim's Job (Mudar o Emprego do Meu Sim)



Dê novos desafios profissionais ao **My Sim** (Meu Sim). Tal como os domicílios, o novo emprego deve corresponder ao nível de riqueza do emprego anterior. Se o Manuel decidir acabar o curso, pode receber uma promoção e até querer um novo emprego e uma casa nova. Ele dir-lhe-á.

## Options (Opções)



As **Options** (Opções) de jogo para o *SimCity 4: Deluxe Edition* estão disponíveis nas vistas **Region** (Região) e **City** (Cidade). Escolha as definições gráficas, definições de som e definições de jogo.

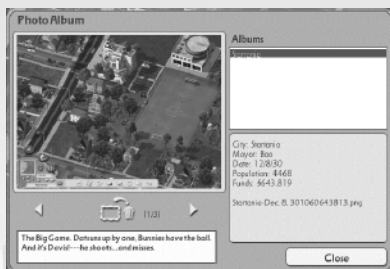
## Camera Mode (Modo de Câmara)



Quer captar um momento especial para a posteridade? Clique no **Camera Mode** (Modo de Câmara) para tirar um instantâneo. No **Camera Mode** (Modo de Câmara), prima a **BARRA DE ESPAÇOS** para alterar o tamanho da imagem. Prima **ENTER** para capturar a imagem. Prima **ESCAPE** para sair do **Camera Mode** (Modo de Câmara).



## Photo Album (Álbum de Fotografias)

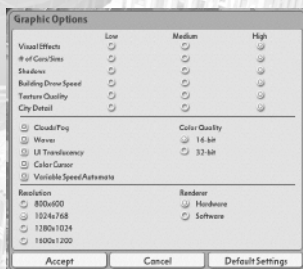


Quando tira instantâneos, as imagens são automaticamente guardadas num **Photo Album** (Álbum de Fotografias) organizado por cidade. Para usar a sua colecção de fotografias, clique no ícone **Photo Album** (Álbum de Fotografias). No **Painel Photo Album** (Álbum de Fotografias), seleccione um álbum e percorra as fotografias clicando nos botões **Show Next Picture** (Mostrar Fotografias Seguinte) e **Show Previous Picture** (Mostrar Fotografia Anterior).



Quer acrescentar uma etiqueta descritiva a uma fotografia? Escreva o seu texto na secção “(add descriptions here)”. Apague as imagens clicando em **Delete Picture** (Apagar Fotografia).

## Graphic Options (Opções Gráficas)



Porque as configurações dos PCs são tão diferentes, o *SimCity 4: Deluxe Edition* oferece **Graphics Options** (Opções Gráficas) para personalizar o desempenho do seu computador. Durante a instalação, o jogo configura as opções gráficas apropriadas com base nas especificações do computador. Para um computador com as especificações mínimas, recomenda-se que as opções sejam definidas para baixo

### Visual Effects (Efeitos Visuais)

Os **Visual Effects** (Efeitos Visuais) podem ser definidos para baixo, médio ou alto. Os **Visual Effects** (Efeitos Visuais) incluem itens como fogos-de-artifício, explosões, incêndios, fumo e poluição. Definir para baixo limita o número de efeitos que podem ser vistos bem como a sua complexidade.



## # of Cars/Sims (de Carros/Sims)

Controle o número de veículos e peões que pode ver nas ruas da cidade.

## Shadows (Sombras)

Esta opção regula a nitidez das sombras dos edifícios e outras estruturas.

## Building Draw Speed

### (Velocidade de Carregamento dos Edifícios)

O *SimCity 4: Deluxe Edition* actualiza e carrega constantemente gráficos para conservar a memória enquanto explora diferentes áreas da cidade. Esta definição afecta a rapidez de carregamento dos modelos e texturas quando muda a **City View** (Vista da Cidade). Para sistemas com pouca memória, defina a **Building Draw Speed** (Velocidade de Carregamento dos Edifícios) para a definição mais baixa.

## Texture Quality (Qualidade de Texturas)

A **Texture Quality** (Qualidade de Texturas) controla a apresentação de detalhes em texturas de edifícios e outras estruturas. Jogadores com computadores ou placas gráficas com pouca RAM devem definir a **Texture Quality** (Qualidade da textura) para baixo.

## City Detail (Detalhe da Cidade)

Os edifícios no *SimCity* não existem isoladamente. Os lotes são adornados com estruturas adicionais como baloiços, jardins, estátuas, entre outras coisas (use a **Query Tool** (Ferramenta de Consulta) se não souber identificar um item). Limite o número de estruturas adicionais com a definição **City Detail** (Detalhe da Cidade). Para sistemas com pouca RAM, esta definição tem grande impacto na rapidez com a que **City View** (Vista da Cidade) muda.

## Clouds/Fog (Nuvens/Nevoeiro)

Esta função activa e desactiva (ON/OFF) a visualização de nuvens e nevoeiro.

## Waves (Ondas)

Está cansado de ver as ondas a bater na areia? Active e desactive (ON/OFF) aqui os efeitos de ondas.

## UI Translucency (Translucência da IU)

Esta opção permite transições suaves entre os painéis de ferramentas e o fundo. Active e desactive (ON/OFF) aqui esta opção.

## Color Cursor (Cursor Colorido)

Algumas placas gráficas não conseguem mostrar cursores coloridos. Desactive (OFF) o **Color Cursor** (Cursor Colorido) se a sua placa gráfica tiver dificuldades em mostrar o cursor.

## Color Quality (Qualidade da Cor)

Esta definição permite configurar a profundidade de bits do monitor. Escolha 16 bits (65.536 cores) ou 32 bits (milhões de cores).

## Variable Speed Automata

### (Velocidade Variável Automática)

Com esta opção activada (ON), a velocidade dos carros e dos Sims irá variar de acordo com a velocidade da simulação. Em velocidade de **Cheetah (Chita)**, os carros irão “voar” pelo ecrã. Quando interromper a simulação, tudo pára. Com esta opção desactivada (OFF), a velocidade dos carros e dos Sims será constante, independentemente da velocidade da simulação.



## Resolution (Resolução)

O *SimCity 4: Deluxe Edition* pode ser jogado com várias resoluções. Quanto mais baixa for a resolução, mais depressa o jogo corre. Algumas placas de vídeo e monitores não conseguem executar resoluções mais altas. Verifique as especificações do monitor e da placa de vídeo antes de definir a **Resolution** (Resolução) para média ou alta.

## Renderer (Apresentação)

Algumas placas de vídeo não suportam **Hardware Rendering** (Apresentação por Hardware). Para estas placas, escolha **Software Renderer** (Apresentação por Software).

## Default Settings (Predefinições)

Se pretende repor as definições de fábrica, clique neste botão.

## Audio Options (Opções de Áudio)



É apreciador de boa música? Não só pode ajustar o volume da música e dos efeitos sonoros, mas também escolher as músicas que quer ouvir enquanto joga.

## Music Volume (Volume da Música)

Ajuste o **Music Volume** (Volume da Música) para cima ou para baixo de acordo com os seus gostos e com os seus níveis auditivos, ou **DESLIGUE** a música desmarcando a caixa à esquerda.

## Sound Volume (Volume do Som)

Não consegue ouvir bem os efeitos sonoros? Aumento ou reduza o **Sound Volume** (Volume do Som) para obter a mistura certa. Desmarque a caixa para **DESLIGAR** os efeitos sonoros.

## Playlist (Lista de Músicas)

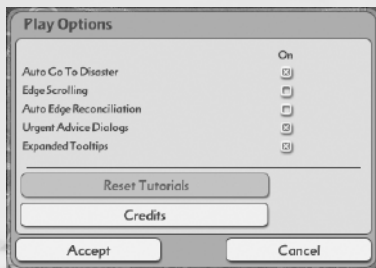
É-lhe fornecida uma lista de músicas para que possa desfrutar durante o jogo. Selecione as músicas para criar a sua **Playlist** (Lista de Músicas) perfeita.

## Custom Tunes (Músicas Personalizadas)

Quer ser o seu próprio DJ? Para tocar MP3s personalizados, coloque-os nos directórios **Radio\Stations\Mayor\Music** (Rádio\Estações\Presidente da Câmara\Música) e **Radio\Stations\Region\Music** (Rádio\Estações\Região\Música). A música em **Region\Music** (Região\Música) toca quando estiver em **Region** (Região), e a música na pasta **Mayor\Music** (Presidente da Câmara\Música) toca quando estiver a jogar na vista da cidade. Marque a caixa **Custom Tunes** (**Músicas Personalizadas**) Se quiser ouvir apenas a sua música, desmarque todas as músicas na **Playlist** (Lista de Músicas).



# Play Options (Opções de Jogo)



As **Play Options** (Opções de Jogo) proporcionam formas de personalizar vários elementos do jogo.

## Auto Go To Disaster (Ir Para Calamidade)

Esta opção direcciona a câmara para se centrar automaticamente em qualquer calamidade na cidade assim que aconteça. É uma boa forma de o alertar para tragédias de forma a que possa dar uma resposta rápida. A câmara centra apenas calamidades com base em simulações como motins e incêndios. Calamidades do **Disaster Menu** (Menu de Calamidades) – chuva de meteoros, vulcões e outras semelhantes – precisam da sua manipulação para serem vistas na **City View** (Vista da Cidade).

## Edge Scrolling (Deslocar ao Limite)

Active esta opção para que possa deslocar-se à volta da cidade movendo o cursor até ao limite da **City View** (Vista da Cidade).

## Auto Edge Reconciliation

### (Reconciliação Automática dos Limites)

Quando entra numa cidade, é-lhe perguntado automaticamente se gostaria de reconciliar os limites da cidade com os das cidades vizinhas. Para desactivar esta caixa de diálogo, desmarque a opção **Auto Edge Reconciliation** (Reconciliação Automática dos Limites).

## Urgent Advice Dialogs

### (Caixas de Diálogo de Conselhos Urgentes)

Normalmente os seus conselheiros apresentam mensagens urgentes sobre emergências na cidade e sobre veículos e prédios ganhos. Desactive esta função desmarcando a caixa **Urgent Advice Dialogs** (Caixas de Diálogo de Conselhos Urgentes). Se o fizer, mantenha um olhar atento para as calamidades.

## Expanded Tooltips (Descrições Alargadas)

Quando passa o rato sobre uma ferramenta *SimCity*, aparecem tanto o nome da ferramenta como informações acerca da sua utilização. Para desactivar a opção **Tooltips** (Descrições) e visualizar apenas o nome da ferramenta, desmarque a caixa **Expanded Tooltips** (Descrições Alargadas).

## Reset Tutorials (Reiniciar Jogos de Explicação)

Se já tiver jogado os jogos de explicação mas quiser voltar a fazê-lo, basta clicar no botão **Reset Tutorials** (Reiniciar Jogos de Explicação). Tenha cuidado! Se tiver continuado o desenvolvimento de uma cidade após ter concluído o jogo de explicação, esta é substituída pela cidade original do jogo de explicação quando clicar neste botão.



## Credits (Créditos)

Deseja verificar a lista de Maxoids contentes que trabalharam neste jogo? Clique em **Credits** (Créditos) para se deslocar pela lista.

## City View Options (Opções de Vista da Cidade) Adicionais



## Save City (Guardar Cidade)



Está satisfeito com a forma como a sua cidade está a ir? Certifique-se de que a guarda. Os ficheiros City (Cidade) são guardados em My Documents\SimCity 4\Regions\

## Exit To Region (Sair para Região)



Clique aqui para sair da sua **City View** (Vista da Cidade) para a **Region View** (Vista da Região).

## Quit (Sair)



São 3 da manhã e sabe que os Presidentes de Câmara realmente produtivos precisam de dormir pelo menos algumas horas. É tempo de clicar em **Quit** (Sair) e terminar a noite.

## Atalhos do Teclado

1	Zoom para 1
2	Zoom para 2
3	Zoom para 3
4	Zoom para 4
5	Zoom para 5
6	Zoom para 6
– ou – do Teclado Numérico	Menos Zoom
+ or + do Teclado Numérico	Mais Zoom
CTRL- ou CTRL-PAUSE	Pausar Simulação
CTRL-1	Velocidade de Tartaruga
CTRL-2	Velocidade de Rinoceronte
CTRL-3	Velocidade de Chita
Q	Zona Residencial de Baixa Densidade
W	Zona Residencial de Média Densidade
E	Zona Residencial de Alta Densidade
A	Zona Comercial de Baixa Densidade
S	Zona Comercial de Média Densidade
D	Zona Comercial de Alta Densidade
Z	Zona Agrícola
X	Zona Industrial de Média Densidade
C	Zona Industrial de Alta Densidade



<b>R</b>	Ferramenta de Estradas
<b>SHIFT + R</b>	Ferramenta de Auto-estradas Elevadas
<b>CTRL-R</b>	Ferramenta de Avenidas
<b>ALT-R</b>	Ferramenta de Ruas
<b>CTRL-SHIFT-R</b>	Construir Paragem de Autocarros
<b>T</b>	Ferramenta de Caminhos de Ferro
<b>SHIFT-T</b>	Ferramenta de Metro
<b>CTRL-T</b>	Ferramenta de Comboio Elevado
<b>ALT-T</b>	Construir Estação de Comboio Elevado
<b>CTRL-SHIFT-T</b>	Construir Estação de Comboios de Passageiros
<b>SHIFT-ALT-T</b>	Construir Estação de Metro
<b>CTRL-ALT-T</b>	Construir Depósito de Carga
<b>I</b>	Ferramenta de Canalizações
<b>L</b>	Ferramenta de Linhas Eléctricas
<b>Y</b>	Construir Aterro
<b>P</b>	Construir Pequena Esquadra de Polícia
<b>SHIFT-P</b>	Construir Prisão
<b>CTRL-P</b>	Despacho de Polícia
<b>ALT-P</b>	Construir Grande Esquadra de Polícia
<b>F</b>	Construir Pequeno Quartel de Bombeiros
<b>CTRL-F</b>	Enviar Carro dos bombeiros
<b>ALT-F</b>	Construir Grande Quartel de Bombeiros
<b>H</b>	Construir Clínica
<b>ALT-H</b>	Construir Hospital
<b>K</b>	Construir Escola Primária
<b>SHIFT-K</b>	Construir Cidade Universitária
<b>ALT-K</b>	Construir Escola Secundária
<b>V</b>	Anular Loteamento
<b>B</b>	Demolir
<b>M</b>	Construir Terminal de Transporte Fluvial de Automóveis e Passageiros
<b>CTRL-M</b>	Construir Terminal de Transporte Fluvial de Passageiros
<b>/</b>	Ferramenta de Consulta
<b>ALT-/</b>	Ferramenta de Consulta Sobre Rotas
<b>CTRL-SHIFT-O</b>	Obliterar Cidade
<b>ESC</b>	Fechar/Soltar Ferramenta
<b>G</b>	Alternar Grelha
<b>CTRL-SHIFT-C</b>	Alternar Contorno do Terreno
<b>CTRL-ALT-SHIFT-F</b>	Actualizar
<b>PAGE UP</b>	Rodar a Câmara no Sentido Inverso dos Ponteiros do Relógio
<b>PAGE DOWN</b>	Rodar a Câmara no Sentido dos Ponteiros do Relógio
<b>HOME</b>	Rodar Edifício /Label (Etiqueta) no Sentido dos Ponteiros do Relógios
<b>END</b>	Rodar Edifício /Label (Etiqueta) no Sentido Inverso ao dos Ponteiros do Relógios
Tecla de Seta <b>PARA BAIXO</b>	Deslocar para baixo
Tecla de Seta <b>DIREITA</b>	Deslocar para a direita



Tecla de Seta <b>PARA CIMA</b>	Deslocar para cima
Tecla de Seta <b>ESQUERDA</b>	Deslocar para a esquerda
<b>BARRA DE ESPAÇOS</b>	Centrar no Cursor
<b>F1</b>	Modo Divino
<b>F2</b>	Modo de Presidente da Câmara
<b>F3</b>	Modo O Meu Sim
<b>F4</b>	Painel de Opções
<b>F5</b>	ApenasDia)
<b>F6</b>	Apenas Noite
<b>F7</b>	Ciclo Dia/Noite
<b>F8</b>	Sair para Região
<b>F9</b>	Opções Gráficas
<b>F10</b>	Opções de Audio
<b>F11</b>	Opções de Jogo
<b>F12</b>	Sair do Jogo
<b>CTRL-S</b>	Guardar
<b>CTRL-ALT-S</b>	Guardar Rápido (Sem Region Thumbnail Update (Actualização da Miniatura da Região))
<b>CTRL-SHIFT-S</b>	Modo Instantâneo
<b>CTRL-SHIFT-A</b>	Álbum de Fotografias
<b>CTRL-X</b>	Introdução de Batota
<b>Hotkeys das Terrain Tool (Ferramentas de Terreno)</b>	
<b>SHIFT</b>	Aumentar Tamanho e Força das Ferramentas de Terreno
<b>CTRL</b>	Reduzir Tamanho e Força das Ferramentas de Terreno
<b>SHIFT-1 a 0</b>	Ajustar Tamanho das Ferramentas de Terreno
<b>SHIFT-F1 a F10</b>	Ajustar Força das Ferramentas de Terreno
<b>Hotkeys Gerais dos Veículos</b>	
<b>PAGE UP</b>	Rodar a Câmara no Sentido Inverso dos Ponteiros do Relógio
<b>PAGE DOWN</b>	Rodar a Câmara no Sentido dos Ponteiros do Relógio
Tecla de seta <b>PARA CIMA</b>	Acelerar Veículo
Tecla de seta <b>PARA BAIXO</b>	Desacelerar Veículo
Tecla de seta <b>PARA A ESQUERDA</b>	Virar para a Esquerda
Tecla de seta <b>PARA A DIREITA</b>	Virar para a Direita
<b>ESC</b>	Sair do Modo de Condução
<b>BARRA DE ESPAÇOS</b>	Acção Especial 1
<b>ENTER</b>	Acção Especial 2
<b>Hotkeys dos Carros</b>	
<b>W</b>	Acelerar
<b>S</b>	Desacelerar
<b>A</b>	Virar para a Esquerda
<b>D</b>	Virar para a Direita
<b>SHIFT</b>	Ligar/Desligar (ON/OFF) Snap to Roads (Passar para Estradas)
<b>Botão Direito do rato</b>	Apontar Água (apenas Carro dos Bombeiros)
<b>Hotkeys do Avião/Helicóptero</b>	
<b>E</b>	Mover para Cima
<b>C</b>	Mover para Baixo



<b>W</b>	Acelerar
<b>S</b>	Desacelerar
<b>A</b>	Virar para a Esquerda
<b>D</b>	Virar para a Direita
<b>HOME</b>	Mover para Cima
<b>END</b>	Mover para Baixo
<b>Botão Direito do rato</b>	Apontar Luzes de Procura (apenas Helicóptero da Polícia)
<b>Botão Esquerdo do Rato</b>	Fogo (apenas Helicóptero de Ataque e Jacto de Combate)
<b>Hotkeys do Tanque</b>	
<b>W</b>	Acelerar
<b>S</b>	Desacelerar
<b>A</b>	Virar para a Esquerda
<b>D</b>	Virar para a Direita
<b>SHIFT</b>	Estradas ON/OFF (Ligado/Desligado)
<b>E</b>	Canhão para Cima
<b>C</b>	Canhão para Baixo
<b>&lt;</b>	Diminuição da Potência do Tanque
<b>&gt;</b>	Aumento da Potência do Tanque
<b>HOME</b>	Canhão para Cima
<b>END</b>	Canhão para Baixo
<b>Botão Direito do rato</b>	Apontar o canhão
<b>Botão Esquerdo do rato</b>	Fogo
<b>Hotkeys do Comboio</b>	
<b>W</b>	Acelerar
<b>S</b>	Desacelerar
<b>ENTER</b>	Controlo Automático
<b>Botão Direito do rato</b>	Controlo Manual
<b>BARRA DE ESPAÇOS</b>	Apito



# Dicas de Desempenho

## Problemas ao Executar o Jogo

- Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:  
Para placas de vídeo NVIDIA, visite [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) para os procurar e transferir.  
Para placas de vídeo ATI, visite [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com) para os procurar e transferir.
- Se está a executar a versão em disco deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se normalmente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) para transferir a versão mais recente do DirectX.

## Dicas Gerais para Resolução de Problemas

- Se possui a versão em disco deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano (excepto a aplicação EADM, se aplicável) que estão a ser executados no Windows.



# Apoio ao Cliente

Se experimentar problemas com este jogo o Apoio ao Cliente da EA pode ajudar.

O ficheiro EA Help (Ajuda EA) fornece soluções e respostas às dificuldades e questões mais comuns sobre como utilizar este produto de forma adequada.

## **Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (com o jogo já instalado):**

Para utilizadores do Windows Vista e Windows 7, ir a **Iniciar > Jogos**, clicar com o botão do lado direito do rato e seleccionar a ligação de suporte adequada, a partir do menu descendente.

Para utilizadores com versões anteriores do Windows fazer clique sobre o link Technical Support (Suporte Técnico) no directório do jogo localizado em **Iniciar>Programas** (ou **Todos os Programas**).

## **Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (sem o jogo instalado):**

1. Coloque o disco do jogo na unidade DVD-ROM.
2. Faça duplo clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador) no Ambiente de Trabalho. (Para Windows XP, poderá ser necessário fazer clique sobre o botão Start (Iniciar) e, em seguida faça clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador)).
3. Faça clique com o botão direito do rato sobre a unidade de DVD-ROM onde está o disco do jogo e selecciona OPEN (Abrir).
4. Abra o ficheiro **Support > Ficheiros europeus de ajuda > Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

Se continuar a sentir dificuldades depois de utilizar a informação disponibilizada no ficheiro EA Help (Ajuda EA) pode contactar o Suporte Técnico EA.



## Apoio ao Cliente EA na Internet

Se tem acesso à Internet, certifique-se de que visita a nossa página de Suporte Técnico EA em:

**http://eusupport.ea.com**

Aqui vai poder encontrar muita informação sobre o DirectX, controladores de jogo, modems e redes, assim como informação sobre manutenção regular do sistema e desempenho. A nossa página web contém informação actualizada sobre as dificuldades mais comuns, ajuda específica de jogo e perguntas mais frequentes (FAQs). Esta é a mesma informação que os nossos técnicos de suporte utilizam para resolver as vossas questões de desempenho. A página web de suporte é actualizada diariamente, por isso verifique aqui primeiro se estão disponíveis soluções imediatas para o seu problema.

## Informação de Contacto do Centro de Apoio

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo. Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas:

**Telefone:** 707200712

**Mail:** suportept@ea.com

**Nota:** O Centro de Apoio não pode dar-lhe dicas ou pistas.

**Nota:** O custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional. As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

Para nos ajudar a diagnosticar o problema, crie um relatório de Diagnóstico DirectX do seu PC antes de nos contactar:

Faça clique em **Iniciar > executar...** e escreva **dxdiag**. Faça clique em OK, depois do relatório ficar completo, clique em **SAVE ALL INFORMATION(GUARDAR TODA A INFORMAÇÃO)...** e guarde o relatório no Ambiente de Trabalho do Windows.



# Garantia

Nota: A seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através da EA Store.

## Garantia Limitada

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 24 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada indicada abaixo, juntamente com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o endereço do remetente. A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

## Devoluções fora da garantia

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de 17,50 € por CD, à ordem de Electronic Arts Lda. Caso o suporte em questão seja Value Game, Classics ou Platinum, contacte o Serviço de Apoio a Clientes antes de proceder ao envio do Eurocheque ou vale postal. Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

**Electronic Arts - Apoio a Clientes, Rua 3 da Matinha - Edifício Altejo - 6º Piso - Sala 609, 1900-823, Lisboa, Portugal.**

A Electronic Arts exclui qualquer garantia relativa ao Produto se este for comprado em segunda mão e o consumidor não for o primeiro utilizador final do Produto.





Software e Documentação © 2003 Electronic Arts Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Arts, SimCity, EA, EA GAMES, o logótipo EA GAMES, Maxis e o logótipo Maxis são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos Estados Unidos e/ou noutros países. Todos os direitos reservados. Todos os direitos reservados. Tecnologia de codificação áudio MPEG Layer-3 sob licença da Fraunhofer IIS e THOMSON multimédia. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores. EA GAMES™ e Maxis™ são marcas comerciais da Electronic Arts™.

O software SimCity 4 é parcialmente baseado no trabalho do Independent JPEG Group.

Este produto contém Software de Tipo de Letra sob licença da Agfa Monotype Corporation e dos seus fornecedores, que não pode ser distribuído, copiado, reformatado, alvo de engenharia inversa, ou descompilado para qualquer fim. Pode transferir o Software de Tipo de Letra como parte do produto para terceiros desde que (i) os terceiros concordem com todas as partes deste acordo (ii) destruiu todas as cópias do Software de Tipo de Letra em seu poder ou sob seu controlo, incluindo quaisquer instalações no seu computador, imediatamente após transferência do produto. O Software de Tipo de Letra está também protegido pelas leis de direitos de autor e qualquer cópia ou distribuição do Software de Tipo de Letra, acompanhando ou não o produto, constitui uma quebra de direitos de autor e roubo de propriedade valiosa. Não possui quaisquer direitos, títulos ou interesses no Software de Tipo de Letra excepto o direito pessoal de utilizar esse software, consistente com este acordo, como parte do produto quando instalado no seu computador. Todos os direitos reservados.

Para consultar ao Acordo de Licença de Software de Tipo de Letra para o Utilizador Final da Agfa Monotype Corporation visite o seu website em [www.agfamonotype.com](http://www.agfamonotype.com).