

4 SIMCITY™



ACCORDO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE DEL SOFTWARE DI ELECTRONIC ARTS

Il presente accordo di licenza con l'utente finale ("Licenza") è un accordo fra te ed Electronic Arts Inc. ("EA"). La presente Licenza disciplina il tuo uso di questo software, di tutta la relativa documentazione, nonché di ogni aggiornamento o miglioramento che sostituisca o integri il software e non sia distribuito con una licenza separata (collettivamente, il "Software").

Installando o usando il Software, accetti di essere vincolato dalla presente Licenza. Se non accetti i termini della presente Licenza, non installare né usare il Software. La seguente sezione 3 descrive i dati che EA potrà usare per fornirti servizi e assistenza in relazione al Software. Se non accetti tale uso dei dati, non installare né usare il Software. SE INSTALLERAI il Software, si riterrà che tu abbia accettato integralmente i termini e le condizioni della presente Licenza.

1. Concessione della licenza e termini d'uso.

- A. Concessione.** Attraverso l'acquisto, acquisisci ed EA ti concede una licenza personale e non esclusiva per l'installazione e l'utilizzo del Software per tuo uso personale e non commerciale, esclusivamente secondo quanto specificato nella presente Licenza e nella documentazione allegata. I diritti da te acquisiti sono soggetti alla tua osservanza del presente Accordo. Qualsiasi uso commerciale è proibito. Ti è altresì espressamente proibito concedere in sublicenza, noleggio, leasing o distribuire altrimenti il Software o i diritti al suo utilizzo, tranne che tramite cessione secondo quanto specificato nel successivo paragrafo 2. La durata della Licenza decorrerà dalla data in cui installerai o altrimenti userai il Software, e terminerà alla data in cui ti priverai del Software o nell'evenienza della risoluzione del presente accordo di Licenza da parte di EA.
- B. Copie.** Il nostro Software adotta una tecnologia per la protezione dalla copiatura e per il controllo dell'accesso. Se acquisterai i diritti relativi al Software attraverso un metodo di distribuzione digitale (per esempio, scaricando il Software da un sito autorizzato), potrai scaricare da una fonte autorizzata il numero di copie consentito dalla gestione dei diritti digitali del Software entro il periodo/i specificato/i al momento dell'acquisto. Potrai usare una sola copia del Software in ogni dato momento. Ti è proibito rendere disponibile una copia del Software su una rete dove potrebbe essere utilizzata da più utenti. Ti è altresì proibito rendere disponibile il Software su una rete che consenta a più utenti di scaricarlo. Per ulteriori informazioni in merito alla gestione dei diritti digitali riguardante il Software, consulta i termini di acquisto o gli altri termini distribuiti con il Software. Se cercherai di aggirare la gestione dei diritti digitali del Software, la tua licenza sarà immediatamente revocata.
- C. Riserva dei diritti e restrizioni.** Hai acquistato una licenza relativa al Software e i tuoi diritti sono soggetti al presente Accordo. Salvo quanto ti è espressamente concesso nella presente Licenza, EA detiene ogni diritto, titolo e interesse nel Software (inclusi tutti i personaggi, la trama, le immagini, le fotografie, le animazioni, i filmati, la musica, il testo) e tutti i relativi diritti d'autore, i marchi e gli altri diritti di proprietà intellettuale connessi. La presente Licenza è limitata ai diritti di proprietà intellettuale di EA e dei suoi concessori di licenze connessi al Software e non comprende alcun diritto inerente ad altri brevetti o proprietà intellettuali. Salvo quanto concesso dalle leggi applicabili, non potrai decompilare, disassemblare né ricavare il codice sorgente del Software con alcun mezzo. Non potrai eliminare, alterare od oscurare alcuna identificazione del prodotto né alcun avviso di diritto d'autore o di proprietà intellettuale integrati nel Software.

- 2. Cessione.** Potrai cedere una volta e in modo permanente tutti i tuoi diritti di installazione e utilizzo del Software a un'altra persona fisica o giuridica, purché: (a) la gestione dei diritti digitali adottata dal Software supporti siffatti trasferimenti; (b) tu ceda anche la presente Licenza e tutte le copie del Software; (c) tu non trattenga alcuna copia del Software, dei miglioramenti, degli aggiornamenti o delle versioni precedenti; (d) la parte ricevente accetti i termini e le condizioni della presente Licenza. EA potrà richiedere come condizione d'uso che qualunque utente finale del Software registri online il Software stesso. Potresti non essere in grado di cedere il diritto di ricevere aggiornamenti, contenuti generati dinamicamente o il diritto di usare eventuali servizi online di EA in relazione al Software. **FATTO SALVO QUANTO PRECEDENTEMENTE DISPOSTO, NON POTRAI CEDERE COPIE DEL SOFTWARE PRECEDENTI LA SUA PUBBLICAZIONE.**
- 3. Consenso all'uso dei dati.** Per agevolare la fornitura di aggiornamenti del software, eventuali contenuti generati dinamicamente, supporto per il prodotto e altri servizi a te destinati, compreso il gioco online, accetti che EA e i suoi affiliati possano raccogliere, usare, archiviare e trasmettere informazioni tecniche e correlate che identifichino il tuo computer (compreso l'indirizzo IP), il sistema operativo, il software applicativo e l'hardware periferico. EA e i suoi affiliati potranno inoltre usare dette informazioni in modo globale, in una forma che non ti renda personalmente identificabile, per migliorare i propri prodotti e servizi, e potrà condividere informazioni aggregate anonime con i propri fornitori di servizi.
- 4. Consenso alla pubblicazione dei dati.** Se usufruirai di servizi online, come le partite multigiocatore, EA e i suoi affiliati potranno anche raccogliere, usare, archiviare, trasmettere e pubblicare dati statistici relativi al gioco (compresi punteggi, classifiche e successi ottenuti) o identificare il materiale da te creato e condiviso con altri giocatori. I dati che ti rendono personalmente identificabile saranno raccolti, usati, archiviati e trasmessi in conformità con la Politica sulla privacy di EA consultabile all'indirizzo www.ea.com.
- 5. Risoluzione.** La presente Licenza sarà valida fino alla sua risoluzione. I diritti che essa ti concede decadranno in modo immediato e automatico senza alcuna notifica da parte di EA qualora non dovessi rispettare qualsivoglia termine o condizione della presente Licenza. Immediatamente dopo la risoluzione, dovrai interrompere ogni uso del Software e distruggere tutte le copie del Software in tuo possesso o sotto il tuo controllo. La risoluzione non limiterà gli altri diritti o rimedi a disposizione di EA previsti dalla legge o dai principi di equità. Le sezioni 5-10 della presente Licenza sopravvivranno alla risoluzione o alla scadenza della Licenza stessa per qualsivoglia ragione.
- 6. Garanzia limitata sui supporti di registrazione.** LA GARANZIA LIMITATA SUI SUPPORTI DI REGISTRAZIONE CHE ACCOMPAGNA IL SOFTWARE SI TROVA NEL MANUALE DEL PRODOTTO DISTRIBUITO CON IL SOFTWARE ED È INCLUSA NEL PRESENTE ACCORDO SOTTO FORMA DI RIFERIMENTO. LA PRESENTE GARANZIA LIMITATA TI CONFERISCE DIRITTI LEGALI SPECIFICI. POTRESTI GODERE INOLTRE DI DIRITTI AGGIUNTIVI PREVISTI DALLE LEGGI LOCALI VIGENTI IN MATERIA, VARIABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.
- 7. Esclusione di garanzie.** FATTA SALVA LA GARANZIA LIMITATA SUI SUPPORTI DI REGISTRAZIONE REPERIBILE NEL MANUALE DEL PRODOTTO E AL MASSIMO GRADO CONSENTITO DALLE LEGGI VIGENTI IN MATERIA, IL SOFTWARE TI VIENE FORNITO NELLO STATO DI FATTO E DI DIRITTO IN CUI SI TROVA, CON QUALSIVOGLIA EVENTUALE DIFETTO E SENZA GARANZIE DI ALCUN TIPO, E L'UTILIZZO È A TUO ESCLUSIVO RISCHIO. L'INTERO RISCHIO RELATIVO ALL'ADEGUATEZZA DELLA QUALITÀ E DELLE PRESTAZIONI È A TUO CARICO. EA

E I SUOI CONCESSORI DI LICENZE (INDICATI COLLETTIVAMENTE CON "EA" PER QUANTO CONCERNE LA PRESENTE SEZIONE E LA SEZIONE 8) NON CONCEDONO, E NEGANO ESPLICITAMENTE, OGNI E QUALUNQUE ALTRA GARANZIA ESPlicita, IMPLICITa O STATUTARIA, COMPRESA LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ, QUALITÀ SODDISFACENTE, IDONEITÀ A UN DATO SCOPO, NON VIOLAZIONE DEI DIRITTI DI TERZI, NONCHÉ QUALSIVOGLIA EVENTUALE GARANZIA DERIVANTE DA TRATTATIVA, USO O CONSUETUDINE COMMERCIALE. EA NON GARANTISCE L'ASSENZA DI INTERFERENZE IN RELAZIONE AL TUO GODIMENTO DEL SOFTWARE, NÉ CHE IL SOFTWARE SODDISFERÀ LE TUE ESIGENZE, NÉ CHE IL FUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE SARÀ ININTERROTTO O ESENTE DA ERRORI, NÉ CHE IL SOFTWARE SARÀ COMPATIBILE CON APPLICAZIONI DI TERZI, NÉ CHE EVENTUALI ERRORI PRESENTI NEL SOFTWARE SARANNO CORRETTI. NESSUNA DICHIARAZIONE VERBALE O SCRITTA RILASCIATA DA EA O DA QUALUNQUE SUO RAPPRESENTANTE AUTORIZZATO POTRÀ COSTITUIRE GARANZIA. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DELLE GARANZIE IMPLICITE, NÉ LA LIMITAZIONE DEI DIRITTI STATUTARI DEL CONSUMATORE APPLICABILI: PERTANTO, ALCUNE O TUTTE LE ESCLUSIONI E LIMITAZIONI DI CUI SOPRA POTREBBERO NON RIGUARDARE IL TUO CASO.

- 8. Limitazione di responsabilità.** AL MASSIMO GRADO CONSENTITO DALLE LEGGI VIGENTI IN MATERIA, EA NON SARÀ IN ALCUN CASO RESPONSABILE NEI TUOI RIGUARDI DI ALCUN TIPO DI LESIONI PERSONALI, DANNI PATRIMONIALI, MANCATI UTILI O COSTI DI BENI O SERVIZI SOSTITUTIVI, NONCHÉ DI ALCUNA FORMA DI DANNI INDIRETTI, SPECIALI, INCIDENTALI, EMERGENTI O PUNITIVI, QUALI CHE SIANO I MOTIVI DERIVANTI O CONNESSI ALLA PRESENTE LICENZA O AL SOFTWARE, INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE SIANO DOVUTI AD ATTO ILLECITO (NEGLIGENZA COMPRESA), CONTRATTO, RESPONSABILITÀ DIRETTA O ALTRIMENTI, SENZA CONSIDERARE SE EA SIA STATA INFORMATO O MENO DELLA POSSIBILITÀ DI DETTI DANNI. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI DELLE RESPONSABILITÀ PER DECESSI, LESIONI PERSONALI, DICHIARAZIONI FRAUDOLENTE O DETERMINATI ATTI INTENZIONALI O FRUTTO DI NEGLIGENZA, O PER VIOLAZIONI DI STATUTI SPECIFICI, O LIMITAZIONI DI DANNI INCIDENTALI O EMERGENTI: PERTANTO, ALCUNE O TUTTE LE PRECEDENTI LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ NEL TUO CASO POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. In nessun caso la responsabilità totale di EA nei tuoi confronti per tutti i danni (fatto salvo quanto richiesto dalle leggi applicabili) potrà superare la somma da te effettivamente pagata per il Software.
- 9. La limitazione di responsabilità e l'esclusione di garanzie sono termini fondamentali della presente Licenza.** Accetti che le disposizioni relative alla limitazione di responsabilità contenute nella presente Licenza siano termini essenziali della Licenza stessa. Le precedenti limitazioni di responsabilità resteranno valide anche qualora il suddetto risarcimento previsto dalla garanzia limitata sui supporti di registrazione non riuscisse a conseguire il suo obiettivo essenziale.
- 10. Scorporabilità e sopravvivenza.** Qualora una qualsiasi clausola della presente Licenza risultasse illegale o inapplicabile in base alle leggi vigenti, il resto della clausola dovrà essere corretto in modo da ottenere l'effetto più vicino alla formulazione originaria e tutte le altre clausole della presente Licenza rimarranno pienamente valide e in vigore.

- 11. Diritti limitati per il governo degli Stati Uniti.** Se sei un utente finale governativo, la presente disposizione ti riguarda. Il Software fornito in relazione alla presente Licenza è stato sviluppato interamente con capitale privato, secondo quanto disposto dalla sezione 2.101 del FAR e dalle sezioni 252.227-7014(a)(1) e 252.227-7015 del DFARS (o di qualsivoglia regolamento equivalente o successivo dell'agenzia) ed è fornito in qualità di "articoli commerciali", "software commerciale per computer" e/o "documentazione di software commerciale per computer". In conformità con la sezione 227.7202 del DFARS, la sezione 12.212 del FAR e, per quanto previsto dalle leggi federali degli Stati Uniti, i diritti minimi limitati specificati nella sezione 52.227-19 del FAR (o di qualunque regolamento equivalente o successivo dell'agenzia), ogni uso, modifica, riproduzione, pubblicazione, rappresentazione, visualizzazione, divulgazione o distribuzione, da o per conto del governo degli Stati Uniti, sarà disciplinato esclusivamente dai termini della presente Licenza e sarà proibito, fatto salvo quanto esplicitamente concesso dai termini della Licenza stessa.
- 12. Provvedimento ingiuntivo.** Riconosci che una violazione della presente Licenza potrebbe causare perdite irreparabili per EA, che potranno non essere adeguatamente indennizzate da un risarcimento monetario, e che EA avrà diritto a un'equa riparazione, oltre a qualsiasi rimedio disposto dalle presenti norme o dalla legge.
- 13. Legge applicabile.** La presente Licenza sarà disciplinata e interpretata in base alle leggi dello stato della California (senza riguardo per i conflitti o la scelta delle norme legali), come se si trattasse di un accordo stipulato ed eseguito interamente in California fra residenti della California. A meno che EA rinunci espressamente per iscritto per il caso specifico o sia contrario alle leggi locali, le sole ed esclusive giurisdizioni e sedi per tutte le azioni relative all'oggetto del presente saranno lo stato della California e i tribunali federali territorialmente competenti nella sede principale di EA. Entrambe le parti sono d'accordo sulla giurisdizione di detti tribunali e accettano che il processo possa svolgersi secondo le modalità qui specificate riguardo alla notifica di avvisi o altro secondo quanto consentito dalle leggi federali o della California. Le parti accettano che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non si applichi alla presente Licenza né a qualsivoglia controversia o transazione derivante dalla presente Licenza.
- 14. Esportazione.** Accetti di rispettare le leggi degli Stati Uniti o le altre leggi applicabili in materia di controllo delle esportazioni e accetti di non trasferire il Software in alcuna destinazione, nazionale o internazionale, vietata da dette leggi senza prima avere ottenuto un'autorizzazione governativa e rispettandone i termini. Dichiaro di non essere una persona con la quale, in base alle leggi applicabili, EA ha il divieto di fare affari.
- 15. Intero accordo.** La presente Licenza costituisce l'intero accordo fra te ed EA per quanto concerne il Software e sostituisce tutte le precedenti o contemporanee intese sullo stesso argomento. Nessuna modifica o emendamento alla presente Licenza sarà vincolante, a meno che sia scritta e firmata da EA. Nessuna mancata o ritardato esercizio, da parte di una e/o dell'altra parte, di uno dei diritti o poteri citati nella presente Licenza costituisce una rinuncia a tali diritti o poteri, né l'esercizio unico o parziale di qualsivoglia diritto o potere preclude l'ulteriore esercizio di qualunque altro diritto. Nell'eventualità di conflitti tra la presente Licenza e qualsivoglia termine d'acquisto o di altro tipo applicabile, prevarranno i termini della presente Licenza.

Avvertimento sull'epilessia

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

Precauzioni da seguire durante il gioco

- Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- Non giocare quando avverti stanchezza o dopo aver dormito poco.
- Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.



Sommario

Avvertimento sull'epilessia.....	5	Giocare in una città	16
Precauzioni da seguire		Pannello di controllo universale	17
durante il gioco	5	Mappa panoramica	17
Installare il gioco	7	Data	17
Avviare il gioco	8	Comandi di velocità della	
Introduzione.....	9	simulazione	20
Come iniziare: consigli per		Modalità di gioco	21
i nuovi sindaci	10	Strumenti per le città non fondate	21
Sei appena arrivato?	10	Modalità Dio	22
Cosa devi sapere fin da subito?	10	Uniforma i margini	24
Dove trovare ulteriori informazioni? ..	12	Crea disastri.....	25
Guida di riferimento –		Controllare giorno e notte	26
<i>SimCity 4: Deluxe Edition</i>	12	Fondare una città.....	27
Regioni.....	12	Livello di difficoltà	27
Nozioni fondamentali		Strumenti per le città fondate	27
sulle regioni	12	Modalità Dio.....	28
Salvare le partite	13	Modalità Sindaco.....	29
Pannello delle opzioni		Modalità Mio Sim.....	64
della visuale regionale.....	13	Al volante	65
Crea una nuova regione	13	Opzioni.....	75
Carica la regione	13	Modalità Foto	76
Elimina la regione	14	Album fotografico	76
Mostra i nomi della città	14	Opzioni grafiche	76
Mostra i confini della città	14	Opzioni audio	78
Visuale satellitare.....	14	Opzioni di gioco	79
Mappa dei trasporti	14	Opzioni aggiuntive della visuale	
Collegati a SimCity.com	14	cittadina	80
Pannello di accesso alla città	15	Salva la città.....	80
Pannello della città non fondata	15	Torna alla regione	80
Pi informazioni sulla regione.....	16	Esci	80
		Comandi da tastiera	80
		Consigli sulle prestazioni.....	84
		Problemi di esecuzione del gioco.....	84
		Consigli generici per	
		la risoluzione dei problemi	84
		Assistenza clienti	85
		Garanzia.....	87

Installare il gioco

Nota: per i requisiti di sistema, visita il sito all'indirizzo www.electronicarts.it.

Per installare (da supporto ottico):

Inserisci il supporto ottico nell'apposita unità e segui le istruzioni sullo schermo. Se il menu di Esecuzione automatica non appare automaticamente, puoi avviare manualmente il programma di installazione in Windows®7, Windows® XP o Windows Vista®: apri **Start > Esegui**, digita **D:\AutoRun.exe** nella casella di testo, quindi fai clic su OK (sostituisci con la lettera corrispondente alla tua unità CD/DVD-ROM, se questa è diversa da 'D:').

Una volta installato il gioco, puoi avviarlo dal menu di Esecuzione automatica del gioco o selezionandolo dal menu **START**.

Per installare (da EA Store):

Nota: per maggiori informazioni sull'acquisto tramite download diretto da EA, visita il sito all'indirizzo www.eastore.it.

Una volta scaricato il gioco con EA Download Manager, clicca sull'icona d'installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

Avvia il gioco (dopo averlo installato) direttamente da EA Download Manager.

Nota: se hai già acquistato un titolo e desideri installarlo su un altro PC, per prima cosa scarica e installa EA Download Manager sul secondo PC, quindi avvia l'applicazione e collegati con il tuo account EA. Seleziona il titolo appropriato dall'elenco che compare, quindi clicca sul pulsante di avvio per scaricare il gioco.

Per installare (da servizi online di terze parti):

Contatta il rivenditore online dal quale hai acquistato il gioco per ricevere le istruzioni necessarie per l'installazione o per scaricare e installare di nuovo un'altra copia del gioco.

Avviare il gioco

Per avviare il gioco:

Windows Vista e Windows 7 consentono di accedere ai giochi attraverso il menu **Start > Giochi**, mentre le versioni precedenti di Windows attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**). Gli utenti di EA Store devono avere avviato EA Download Manager.

Nota: nel menu Start classico di Windows Vista, i giochi sono accessibili attraverso il percorso **Start > Programmi > Giochi**, con cui si fa apparire il relativo menu di esplorazione.

Introduzione

È arrivato il momento... di diventare sindaco?

Possiedi le capacità gestionali necessarie a creare una metropoli di torreggianti grattacieli, oppure la sensibilità estetica per costruire una città che sia anche una delizia per gli occhi? Ti piacerebbe sperimentare su un mondo intero, allargando fiumi e cambiando aliquote fiscali, per vedere che effetto avranno queste modifiche sulla popolazione? Oppure vuoi interagire direttamente con i Sims nelle strade, affrontando missioni in cui potrà anche capitarti di percorrere le vie della città a bordo di un carro armato? Non importa se preferisci giocare a livello di divinità o di comune mortale: *SimCity™ 4: Deluxe Edition* ti offre infinite occasioni di creare o distruggere la metropoli dei tuoi sogni!

SimCity 4: Deluxe Edition ti conferisce poteri che spaziano dalla creazione di paesaggi montani alla regolazione dei livelli di finanziamento di una piccola scuola locale. Vuoi che un dato Sim si rechi a lavorare usando un bastone a molla? La tua volontà sarà fatta. Potrai creare un immenso quartiere di industrie ad alta tecnologia, oppure un vivacissimo centro manifatturiero urbano. Con *SimCity 4: Deluxe Edition*, potrai perfino collegare due città per scambiare posti di lavoro, merci e servizi. Non importa se sfrutterai la tua creatività per sviluppare città indipendenti o se preferirai offrire ai tuoi Sims una prospettiva esistenziale più vasta facendoli vivere in comunità interdipendenti: dovrai in ogni caso rendere il tuo mondo fiorente e appetibile per i cittadini. Questa può essere una sfida assai impegnativa, ma non preoccuparti. Se le cose non andranno secondo i piani, potrai sempre sfogare la tua rabbia con una pioggia di meteore.

Come fai a sapere se stai facendo un buon lavoro come sindaco? Nel gioco avrai a disposizione una vera miniera d'informazioni. I periti statistici della tua città lavoreranno senza sosta per fornirti dati, grafici e rapporti sulle condizioni della metropoli. Potrai sapere in quali quartieri il crimine sia una grave minaccia, dove vivano i Sims più istruiti e quali siano le strade più congestionate. Ma non è tutto. Con *SimCity 4: Deluxe Edition*, i tuoi Sims potranno contattarti direttamente per esprimere i loro pensieri e sentimenti sulla tua amministrazione. Se sarai un sindaco particolarmente aperto, potrai intervistare i Sims di passaggio per le strade e chiedergli la loro opinione. Non ti accontenti? Vuoi avere un impatto ancora maggiore sulle vite dei Sims? Importa i tuoi Sims preferiti di *The Sims™* e falli vivere nella tua città! Se non avrai creato dei Sims personali, ne troverai alcuni già pronti da controllare e seguire mentre si occuperanno delle proprie faccende. Potrai scegliere quali veicoli guidino, che percorsi utilizzino per recarsi al lavoro e dove abitino. Se aumenterai le tasse, i tuoi Sims si lamenteranno. Se li farai vivere presso una fonte di inquinamento non controllata, si ammaleranno. Se non riusciranno a trovare lavoro, se ne andranno! In una città ideale, i Sims lavorano sodo e muoiono serenamente in età avanzata per passare il testimone alla generazione successiva.

Vuoi un contatto *ancora* più diretto con la linfa vitale della tua città? Sei un sindaco veramente difficile da accontentare, ma la risposta è positiva: potrai costruire reti di trasporto sempre più complesse e diversificate, creando importanti arterie di scambio per il commercio e la produzione. Se permetterai al traffico di crescere oltre ogni misura, preparati a vedere incidenti e ammassi di rottami! Anzi, potresti essere *tu stesso* la causa di questi incidenti. La nuovissima funzione **Al volante** di *SimCity 4: Deluxe Edition* ti permette di accettare missioni che andranno a vantaggio dei cittadini, ma potrai anche scatenare la distruzione in città percorrendo le strade, i corsi d'acqua o solcando i cieli al comando di diversi tipi di veicoli. Riuscirai a portare Jenny all'ospedale in tempo per il suo trapianto di cuore? Oppure aiuterai l'insidioso dottor Vu a versare una melma tossica verde in pieno centro? Se completerai con successo le tue missioni, sarai premiato.

Potrai essere un sindaco lavoratore e incorruttibile, un sindaco corrotto oppure infliggere tutti i mali del mondo alla sventurata e ignara popolazione. Qualunque priorità tu abbia, ogni tua decisione avrà ripercussioni a lungo termine sulla società da te creata. Impara tutte le sottigliezze da sindaco grazie ai nuovi tutorial forniti dal gioco e seleziona uno dei tre livelli di difficoltà. In un attimo, diventerai un maestro della pianificazione urbana e l'unico limite sarà la tua immaginazione. Sei stato eletto sindaco! Ora datti da fare!

Come iniziare: consigli per i nuovi sindaci

Sei appena arrivato?

Questa sezione è una breve introduzione all'arte di fare il sindaco. Se sarai appena stato eletto, queste informazioni ti aiuteranno ad affrontare le tue mansioni. Se invece sei già pratico del gioco, sfruttale come promemoria per guidare la tua città verso un futuro ricco di promesse.

Cosa devi sapere fin da subito?

Questi dettagliati passaggi ti aiuteranno a creare in fretta una città funzionante.

Scegli dove vuoi creare la città.

Clicca due volte su una casella non utilizzata di una regione che colpisca la tua fantasia.

Fonda la città.

Modifica le montagne e sposta le acque usando gli strumenti di manipolazione del terreno, oppure inizia direttamente a giocare. Clicca sul pulsante **Modalità Sindaco** quando sei pronto a fondare una città. Inserisci il suo nome, il tuo, seleziona il livello di difficoltà "Basso" e clicca su **Fonda una città**.

Fornisci l'elettricità.

Seleziona la centrale elettrica a carbone dal menu **Costruisci sistemi elettrici**. Disponila presso i confini della città, in modo da ridurre la quantità di inquinamento che raggiunge il centro abitato. La centrale a carbone è una fonte di elettricità economica, ma inquinante.

Aggiungi le industrie.

Seleziona la zona industriale a media densità dal menu della zona industriale, quindi definisci i suoi contorni in modo che tocchino la centrale. Gli edifici industriali offrono posti di lavoro ai tuoi Sims.

Crea le case.

Seleziona la zona residenziale a bassa densità dal menu della zona residenziale. Questa zona costa meno di quelle a media e alta densità, e in ogni caso le strutture di densità superiore non appariranno prima che la popolazione abbia raggiunto un certo livello. Crea la zona a breve distanza da quella industriale e dalla centrale elettrica. È una buona idea costruire le case lontano dalla centrale per contenere gli effetti dell'inquinamento.

Costruisci le strade.

Seleziona lo **strumento Strada** dal menu di costruzione delle strade e traccia una strada dalla zona R alla zona I, in modo che i Sims abbiano un percorso da seguire per recarsi al lavoro e tornare a casa. Le strade hanno una maggiore capacità delle vie che vengono create automaticamente quando si definisce una zona e permettono velocità maggiori.

Aggiungi gli edifici commerciali.

Seleziona la zona commerciale a bassa densità dal menu della zona commerciale. Crea una zona C fra quella I e quella R, in modo che siano collegate fra loro. L'energia elettrica viene trasmessa da una zona all'altra, dunque dovrebbero tutte avere la corrente. Ricorda sempre di creare solo le zone di cui hai bisogno. Tieni sotto controllo l'indicatore di richiesta RCI per capire quando sia il momento di creare nuove zone C.

Controlla il bilancio.

Le tasse sono la tua principale fonte di profitti. Devi far crescere la popolazione della città e riuscire entro pochi anni dalla fondazione a guadagnare più simoleon di quanti ne spenda. Puoi modificare le aliquote fiscali, ma se le alzerai troppo, ridurrai la richiesta e la gente comincerà ad avere paura della tua avidità.

Controlla la richiesta RCI.

L'indicatore di richiesta residenziale, commerciale e industriale (RCI) ti segnala quali zone devi aggiungere per continuare a far crescere la città. Clicca sulle barre per ulteriori dettagli sulla richiesta.

Controlla la visualizzazione dei dati sull'appetibilità.

Questa visuale ti aiuta a capire quali zone vuoi creare e dove. Se creerai una zona in una località poco appetibile, non aspettarti di veder sorgere nuovi edifici.

Migliora i tempi di trasferimento.

Se vedi incidenti stradali, o il consigliere del traffico si lamenta degli ingorghi, oppure ancora i tuoi Sims protestano per i tempi di trasferimento, è arrivato il momento di aggiornare le vie di comunicazione. Trasforma le vie in strade, le strade in viali e i viali in autostrade. Puoi anche costruire trasporti pubblici come autobus, metropolitane, traghetto o treni.

Istruzione e salute.

Aggiungi una scuola elementare e una clinica nelle zone residenziali o nei dintorni, assicurandoti che il loro livello di finanziamento sia adeguato alla popolazione servita.

Previene gli incendi.

Aggiungi velocemente una caserma dei vigili del fuoco quando scoppia il primo incendio.

Rendi sicure le strade.

Aggiungi una stazione di polizia quando il tuo consigliere di Pubblica sicurezza si lamenta della criminalità.

Un posto per i rifiuti.

Creando una discarica (naturalmente, ben lontana dalle zone R e C) potrai mantenere pulite le strade della città e soddisfare i tuoi Sims.

Raggiungi le città vicine.

Crea un collegamento con le città vicine prolungando fino ai confini della mappa le strade che escono dalle tue zone industriali. In tal modo, potrai stimolare la crescita industriale.

Punta sempre più in alto.

Quando avrai un flusso di cassa positivo e una popolazione di una certa entità (ben oltre 1.000 abitanti), aggiungi zone R, C e I di maggiore densità e un sistema idrico (tubature e pompe dell'acqua) per incoraggiare la costruzione di strutture più grandi e pregiate.

Dove trovare ulteriori informazioni?

Le informazioni che hai letto prima ti permetteranno di cominciare. In questo manuale troverai vari consigli strategici. Ricorda, però, che ogni sindaco ha un proprio stile. Man mano che acquisirai familiarità con la costruzione di città, svilupperai le tue tecniche personali. Le possibilità di sperimentazione sono illimitate.

Per migliorare le tue capacità di sindaco, sfrutta queste risorse:

Consiglieri cittadini

Questi fedeli servitori ti forniranno moltissime utili informazioni mentre costruisci la città. Ascolta i loro consigli, ma fai attenzione! I consiglieri spesso sopravvalutano le proprie esigenze e trascurano il quadro generale.

Tutorial

Prova i tutorial “Iniziare a giocare”, “Trasformazione della terra”, “Come guadagnare”, “Una grande città” e “Rush Hour” per familiarizzare con i fondamentali e le nozioni avanzate di *SimCity 4: Deluxe Edition*.

SimCity.com

Basta un clic per trovare utili consigli e suggerimenti, e condividere i tuoi dubbi e le tue scoperte con altri sindaci.

Guida di riferimento – SimCity 4: Deluxe Edition

Alcuni sindaci di fresca nomina preferiranno tuffarsi direttamente nel gioco per affrontare la gestione della città, altri potrebbero apprezzare un'introduzione al personale e alle risorse su cui possono contare. Proseguendo la lettura, troverai una completa panoramica di tutte le risorse a disposizione. I sindaci esperti scopriranno le novità introdotte e potranno rinfrescarsi la memoria su certi aspetti del gioco.

Regioni



Nozioni fondamentali sulle regioni

Una **regione** è una serie di città collegate e interdipendenti. I tuoi Sims possono vivere in una città e lavorare in un'altra, a condizione che esse siano adiacenti e collegate da strade, ferrovie o autostrade. Inoltre, le città possono comprare o vendere **risorse** (elettricità, acqua oppure spazio di smaltimento dei rifiuti) fra di loro, a condizione che siano presenti le relative vie di comunicazione.

Una **regione** può essere costituita da città fondate o non fondate. Le prime sono città evolute e salvate, mentre quelle non fondate aspettano che tu le porti in vita. Puoi scegliere se gestire una **regione** come un insieme di città interconnesse o di comunità isolate.

Come sindaco, potrai assumere il controllo di una città esistente, oppure iniziare a costruire la comunità dei tuoi sogni partendo da zero. Vuoi creare una città ecologica in montagna che ospiti anche industrie ad alta tecnologia, oppure preferisci le megalopoli costellate di stabilimenti manifatturieri? Vuoi che i tuoi Sims vivano in un arcipelago, oppure preferisci vaste distese di terraferma? Sono tutte decisioni che dovrai prendere e che influenzeranno lo sviluppo futuro delle tue città.

Salvare le partite

Prima di iniziare a costruire una città, devi scegliere in quale regione sorgerà, nonché il punto preciso all'interno della regione. Dopo aver preso queste decisioni, ogni volta che salverai la tua città, ne salverai l'incarnazione più recente. Se sceglierai di non salvare una città dopo un certo periodo di gioco, tornerai all'ultima versione salvata. Ricorda: siccome le tue città possono essere interconnesse, è molto importante la loro posizione rispetto a quelle vicine. Puoi spostare una nuova città in un altro punto con lo **strumento Importa**, ma ricorda che questa operazione ha un impatto enorme sul futuro della città, in meglio o in peggio.

Pannello delle opzioni della visuale regionale



Il **pannello delle opzioni della visuale regionale** ti permette di caricare, creare ed eliminare una regione. Puoi inoltre modificare come viene visualizzata.

Crea una nuova regione



Clicca qui per creare da zero una nuova **regione**. Puoi scegliere se iniziare sull'oceano o sulla terraferma.

Carica la regione



Clicca qui per accedere a tutte le **regioni** predefinite di *SimCity 4: Deluxe Edition*, che potrebbero esserti già familiari. Qui vengono memorizzate anche le regioni che hai creato e salvato.



Elimina la regione

Questa opzione elimina l'intera **regione**, comprese tutte le città che vi sorgono.

Mostra i nomi della città

Questa funzione mostra o nasconde i **nomi della città**.

Mostra i confini della città

Clicca per mostrare o nascondere la griglia che rappresenta i **confini** delle tue città.

Visuale satellitare

La **visuale satellitare** mostra a volo d'uccello l'intera regione, con le città fondate e non fondate. È la tua visuale predefinita e nelle versioni precedenti del gioco era anche l'*unica* visuale regionale possibile. Ora, invece, puoi controllare il tuo territorio sfruttando sia la **visuale satellitare**, sia la **mappa dei trasporti**.

Mappa dei trasporti

Un bravo sindaco deve sapere dove conducono **tutte** le sue strade e questa nuova funzione gli semplifica il lavoro. Seleziona la visuale regionale **Mappa dei trasporti** e potrai vedere l'intera infrastruttura di trasporti che collega le tue città. È presente anche una legenda della mappa.

Nota: la mappa dei trasporti funziona solo per le città di *Deluxe Edition*. Quelle create con versioni precedenti del gioco devono essere prima caricate e salvate perché sia possibile usare questa nuova visuale.



Collegati a SimCity.com

Credi che i sindaci debbano fare tutto senza aiuto? Assolutamente no. Se ti interessano novità, aggiornamenti, notizie e strumenti di personalizzazione per *SimCity 4: Deluxe Edition*, visita **SimCity.com**. Clicca su questo pulsante per aprire immediatamente il sito, senza neppure dover chiudere la tua città! Comunica con esperti di *SimCity* e altri sindaci pubblicando e leggendo messaggi nel nostro forum, oppure scarica aggiunte gratuite per *SimCity 4: Deluxe Edition* come edifici importanti, sfondi e perfino strumenti di personalizzazione. E non temere: le ultime notizie e informazioni su *SimCity* sono sempre a portata di clic.



Esci

Clicca qui per uscire da *SimCity 4: Deluxe Edition* e tornare al desktop.

Pannello di accesso alla città

Vuoi esplorare le città nella tua **regione**? Cliccando su una casella di città, appare il **pannello di accesso alla città**, che si presenta in modo diverso se la città è *fondata* (ha un nome ed è stata salvata) o *non fondata* (non contiene nulla).

Pannello della città non fondata

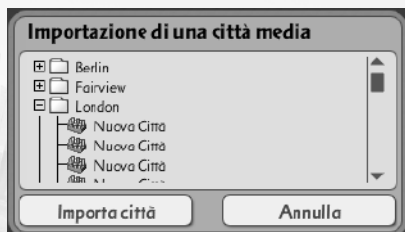


La tua regione comprende alcune città **non fondate**, ovvero che non hanno ancora un **sindaco**, un **nome**, degli **abitanti** o delle **attività economiche**. In queste città devi partire da zero. Quando vi clicchi sopra, appare questo **pannello di accesso alla città**.



Importa una città

Se vuoi sostituire una città già esistente con un'altra che hai creato e salvato nella stessa regione, o in un'altra, oppure nella cartella **Downloads**, clicca sul pulsante **Importa una città**. Apparirà la **finestra di importazione delle città**.



Questa finestra contiene un elenco di tutte le regioni attualmente disponibili, nonché di tutte le città che possono essere importate nel punto desiderato. Le città possono avere tre diverse dimensioni: piccole, medie e grandi. Puoi sostituire una città soltanto con altre città delle stesse dimensioni. Anche se sarebbe interessante, è impossibile scoprire cosa succederebbe collocando Los Angeles dove sorge un piccolo villaggio. Ci dispiace.



Clicca per espandere la cartella della **regione** e vedere le città disponibili da **importare**.



Clicca per ridurre la cartella della **regione** e nascondere il contenuto.

Città scaricate

Hai scaricato qualche città dal sito **SimCity.com**? Sei un sindaco intelligente. Queste città verranno automaticamente inserite in una cartella speciale chiamata **Downloads**, che appare nella **finestra di importazione delle regioni**. Prima di giocare con una città che hai scaricato, devi **importarla** in una **regione** di tua scelta.



Elimina la città

Clicca qui per eliminare il file di una città. Le città eliminate vengono rimosse in modo permanente, dunque stai attento.



Gioca con questa città

Sei pronto a giocare con la tua nuova città? Clicca su questo pulsante per dare inizio all'avventura.

Pannello della città fondata



Finalmente c'è qualcosa su cui lavorare. Le **città fondate** sono delle entità viventi, create e salvate da te o da qualcun altro. Il **pannello della città fondata** presenta preziose informazioni sulla città, dal nome ai posti di lavoro che offre.

Il **livello di difficoltà** della città è indicato dal numero di stelle che appaiono sotto il **nome del sindaco**. Una stella indica una città per principianti, due stelle rappresentano una città di livello intermedio, mentre le città con tre stelle sono riservate ai sindaci che amano affrontare problemi complessi.

Informazioni sulla regione



Il **pannello delle informazioni sulla regione** si trova nella **visuale regionale**, in basso. Mostra il nome della regione e la popolazione complessiva di **TUTTE** le città presenti.

Giocare in una città



Sei pronto a rivestire la carica di sindaco e a sfruttare poteri quasi divini? Saprai destreggiarti fra le esigenze spesso conflittuali della tua città in via di sviluppo? I tuoi Sims penseranno che stai facendo un ottimo lavoro, oppure emigreranno in massa? È *qui* che inizia il vero lavoro del sindaco. Questa sezione ti presenta una panoramica degli strumenti che potrai usare per costruire e demolire le tue città.

Pannello di controllo universale



Il **pannello di controllo universale** include l'utilissima **mappa panoramica**, i **comandi della visuale**, la **data**, lo **strumento Interroga**, lo **strumento Dati sul percorso**, i **comandi di velocità della simulazione** e il **nome della città** (così sai con certezza dove ti trovi). Qui troverai anche il pulsante **Nascondi le barre degli strumenti**, per far diventare più ordinato il pannello.

Mappa panoramica



Muoversi è facile grazie alla **mappa panoramica**. Clicca su qualsiasi punto di questa visuale aerea per centrarvi sopra la **visuale cittadina**.

9/29/14

Data

Indica la data attuale per i Sims che vivono nella città. Ogni città inizia nell'anno "00", ma ogni regione può ospitare città provenienti da epoche diverse. Può trattarsi di città iniziate molto tempo fa, oppure che hanno ancora notevoli prospettive di sviluppo. Maggiore è la **velocità della simulazione**, più veloce è il trascorrere del tempo. Se vuoi concederti una pausa per valutare una situazione o una decisione, devi solo fermare il gioco. Il tempo rimarrà sospeso fino a quando non lo rimetterai in movimento.

Lasciando il puntatore sopra la data, potrai scoprire che ore sono per i tuoi Sims.

9 am

L'ora è indipendente dalla **velocità della simulazione** e scorre sempre alla stessa velocità. Il sole sorge e tramonta secondo il normale ciclo di 24 ore e gli orari di punta del gioco corrispondono a quelli reali.



Strumento Interroga

Questo piccolo strumento dall'aria modesta può essere uno dei più utili per saperne di più sulle condizioni della tua città. Lo **strumento Interroga** si può usare per ricavare informazioni su qualsiasi struttura della città. Esistono due metodi per usarlo: la **domanda col puntatore** e la **domanda con finestra**.

Domanda col puntatore

Clicca sullo strumento Interroga e sposta il puntatore verso la struttura cittadina che ti interessa. Mentre il puntatore si sposta, vedrai apparire importanti informazioni su tutte le strutture che tocca.



Per gli edifici **residenziali**, **commerciali** e **industriali**, vedrai apparire il nome, il tipo di occupanti e i tre fattori che attualmente hanno il maggiore impatto sull'appetibilità della zona.



Quando il puntatore si troverà sopra edifici di tipo diverso, vedrai visualizzato il loro nome e alcune informazioni sulla loro capacità funzionale. Le cinque icone che appaiono indicano se l'edificio riceve fondi insufficienti oppure se lavora oltre la sua capacità massima (in altri termini, se è efficiente oppure no). Se vedi meno di cinque icone complete, forse devi modificare la tua strategia. Se le condizioni diventano inaccettabili (per esempio, stai chiedendo ai tuoi insegnanti di ricostruire i gessi usando la polvere di gesso che cade dalla lavagna per risparmiare), preparati ad affrontare uno sciopero.



Ogni volta che vuoi saperne di più su qualcosa, esegui una veloce **domanda col puntatore**. Questa tecnica funziona anche sui più piccoli elementi della città.

Domanda con finestra

Se vuoi informazioni più dettagliate su un edificio, lo **strumento Interroga** te le può fornire. Selezionalo, clicca sull'edificio e apparirà una **finestra di interrogazione** che offre numerose informazioni.

Caso a 2 piani	
Occupazione attuale	9/11
Ricchezza	9/9
Violazione del sindaco	Alto
Violazione dei terreni	Alto
Ricchezza elettrica	5
Ricchezza acqua	5
Fattori di appetibilità:	
Presenza d'inquinamento	Medio
Inquinamento	Medio
Qualità dell'acqua	Alto
Qualità dell'energia	Alto
Clima	Basso
Qualità d'inquinamento acustico	Medio
Distanza viaggio pendolari	Medio
<input checked="" type="checkbox"/> Rendistorico	
<button>Chiudi</button>	

Consiglio: se non vuoi che un certo edificio venga interessato da nuovi sviluppi, clicca sull'opzione **Rendi storico**. Se le condizioni lo permetteranno, l'edificio potrà venire abbandonato e interrompere la sua attività, ma non sarà interessato dai nuovi sviluppi. Questo sistema funziona solo con gli edifici delle zone RCI, non per le strutture civiche.

La **finestra di interrogazione** di una casa indica chi siano gli occupanti attuali, quale sia il loro livello economico, se sia presente l'allacciamento alla rete elettrica e idrica, nonché i dettagli sull'appetibilità del quartiere. Cos'altro ha bisogno di sapere un sindaco?

Centrale a carbone	
Efficienza	5/5
Finanziamenti locali	<input type="range"/> \$ 269
Capacità massima	6000
Condizione dell'impianto	89%
Capacità attuale	5366
Elettricità utilizzata	2705
Capacità utilizzata	50%
Costo per Megawattora (MWh)	\$0,05
<button>Chiudi</button>	

Invece, selezionando una centrale elettrica riceverai informazioni sulla sua massima capacità produttiva e sul suo attuale grado di sfruttamento. La **finestra di interrogazione** comprende anche un'altra utilissima funzione: il cursore del **livello di finanziamento locale**. Se scopri che la centrale riceve troppi fondi rispetto all'attuale livello di sfruttamento, puoi risparmiare abbassando il livello di finanziamento. Quest'ultimo può essere impostato anche nella **finestra di interrogazione** delle scuole, degli ospedali, delle stazioni di polizia e delle caserme dei vigili del fuoco.

Consiglio: quando costruisci scuole e ospedali, ricordati di regolare il finanziamento in base al numero di persone servite. Nelle finestre di interrogazione di questi edifici, riduci il livello di finanziamento locale fino a quando la capacità non è leggermente superiore al numero di persone servite. Se i lavoratori vanno in sciopero, non ti preoccupare: aumenta il livello di finanziamento locale fino a quando lo sciopero non viene revocato.



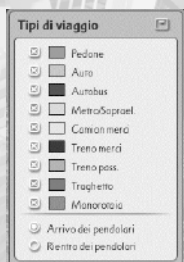
Dati sul percorso

Lo strumento **Dati sul percorso** ti fornisce informazioni sui percorsi usati dai Sims per recarsi al lavoro e per gli altri spostamenti. Seleziona questo strumento, sposta il puntatore sopra gli edifici o le strade e cliccaci sopra.

- Lasciando il puntatore sopra un edificio, vedrai apparire il numero di percorsi di partenza e arrivo, nonché il metodo usato dai Sims per raggiungerlo.
- Cliccaci sopra per vedere quali percorsi partono e arrivano a quell'edificio.
- Lasciando il puntatore sopra una rete di trasporti, vedrai apparire il numero di Sims che la utilizzano e il mezzo di trasporto da loro usato. Vedrai anche i percorsi di *tutti* i Sims che attraversano quella rete.
- Clicca su una rete di trasporto per vedere i percorsi di *tutti* i Sims che l'attraversano.

Questo potente strumento ti aiuterà a diagnosticare i problemi di trasporto. Se nessuno si serve di una fermata d'autobus, puoi usare **Dati sul percorso** sulle case dei dintorni per vedere come la gente si rechi al lavoro. Costruendo un'altra fermata d'autobus vicino alla loro destinazione, puoi incoraggiare queste persone a usare i trasporti pubblici.

Dato che i tuoi Sims hanno a disposizione molti mezzi per muoversi, quando selezioni **Dati sul percorso** appare anche una legenda.



Comandi della visuale

Vuoi avere una visuale diversa dello scenario? Usa questi comandi per modificare la visuale cittadina.



Ruota la visuale in senso orario: fa ruotare la visuale in senso orario.



Ruota la visuale in senso antiorario: fa ruotare la visuale in senso antiorario.



Zoom avanti: fa avanzare a ogni clic lo zoom della visuale cittadina. Esistono sei livelli di zoom, che ti permetteranno di vedere con precisione sempre maggiore cosa stanno facendo i tuoi Sims. Potresti avere delle sorprese.



Zoom indietro: fa indietreggiare a ogni clic lo zoom della visuale cittadina. La visuale panoramica ti permetterà di farti un'idea molto più chiara di come si sta sviluppando la città.



Comandi di velocità della simulazione

I **comandi di velocità della simulazione** regolano la velocità con cui trascorre il tempo nella tua città.




Clicca sulla freccia singola per giocare alla velocità della tartaruga.



Clicca sulla freccia doppia per giocare alla velocità del rinoceronte.



Vuoi la velocità del ghepardo? Clicca sulla freccia tripla.

 Clicca sul pulsante di pausa per fermare immediatamente il tempo. Cliccaci sopra una seconda volta per far ripartire la simulazione alla velocità precedentemente selezionata.

Newcastle

Nome della città


Conoscendo il nome della città, potrai renderti conto se stai avendo a che fare con dei cittadini dal palato fine o con Sims dai gusti più rustici. Ciò potrebbe avere un impatto sulla tua gestione.


Nascondi le barre degli strumenti


Se vuoi una visuale completamente sgombra della tua città, puoi usare il pulsante **Nascondi le barre degli strumenti** per attivare o disattivare il **pannello di controllo universale**. Per eseguire le normali azioni di gioco potrai usare i **comandi da tastiera** (se ti interessa un elenco di riferimento, consulta pagina 78).

Modalità di gioco

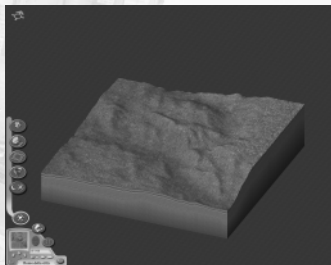
I pulsanti che circondano il **pannello di controllo universale** ti permetteranno di interagire con la città in diversi modi. Ogni modalità è descritta dettagliatamente nelle pagine seguenti.

 **Modalità Dio** – Cambia la forma del terreno, distruggi, sovverti l'alternanza del giorno e della notte, e altro ancora. Per le città non fondate, la **modalità Dio** è l'unica disponibile.

 **Modalità Sindaco** – La vera essenza dell'amministrazione cittadina. Devi essere in **modalità Sindaco** per sviluppare la città, costruire infrastrutture, modificare i bilanci e prendere decisioni politiche.

 **Modalità Mio Sim** – Importa Sims da *The Sims*, oppure crea nuovi personaggi sul momento. In questa modalità potrai anche utilizzare la funzione **Al volante**, per affrontare speciali missioni riservate al sindaco e incontrare i tuoi Sims nelle strade. Usa questa modalità per prendere decisioni che hanno un effetto più personale su certi cittadini.

Strumenti per le città non fondate



Vuoi lavorare su un paesaggio incontaminato? L'artista che sonnecchia in te ha bisogno di un canovaccio vuoto per esprimersi? Allora fatti avanti, entra nel mondo delle città non fondate, che è territorio vergine a tua disposizione. Quando inizi da zero, gli strumenti a tua disposizione sono diversi da quelli disponibili per le città fondate. Potrai trascorrere tutto il tempo che desideri a creare montagne o a modificare le coste, plasmando il territorio che poi ospiterà le tue future metropoli. La cosa più divertente è che queste manipolazioni non ti costeranno nulla. Sfrutta senza indugio i tuoi poteri divini per dare forma al terreno, perché, quando la città sarà stata fondata, manipolare il terreno ti costerà MOLTO caro.



Modalità Dio

All'inizio non ci sono strade, sindaci, centrali solari o Sims. Senti il vento che soffia? Ci sei soltanto tu, in un territorio vuoto. Fino a quando non avrai fondato la tua città, la **modalità Dio** sarà l'unica che potrai scegliere. E non è certamente uno svantaggio, perché ha molto da offrirti. Di seguito troverai un elenco dei tuoi poteri.



Strumenti di trasformazione della terra

Prima di creare una nuova città, il tuo primo compito è plasmare il terreno dove sorgerà. La **modalità Dio** ti fornisce tutti gli strumenti di cui avrai bisogno per diventare un maestro della trasformazione della terra. Anzi, certi sindaci trascorreranno addirittura più tempo a trasformare la terra che a costruire strade. Ogni strumento a disposizione è unico, ma esistono delle funzioni universali.

Livello di zoom - Usa i livelli di zoom per modificare le dimensioni e l'efficacia degli **strumenti di trasformazione della terra**. Minore è il livello di zoom, più vasta è l'area influenzata e più potente diventa lo strumento. Lavorando con un elevato livello di zoom, gli strumenti diventano più precisi e permettono di apportare lievi ritocchi al paesaggio.

Tasto MAIUSC - Un altro modo per aumentare le dimensioni e l'efficacia di uno **strumento di trasformazione della terra** è tenere premuto il tasto **MAIUSC** quando lo usi. Rilasciando il tasto **MAIUSC**, lo strumento tornerà alle dimensioni e all'efficacia nominali.

Tasto CTRL - Tieni premuto il tasto **CTRL** quando usi uno strumento per ridurne le dimensioni e l'efficacia. Rilascia il tasto **CTRL** per riportare lo strumento alle dimensioni e all'efficacia nominali.

MAIUSC+1...0 - Il raggio d'azione degli **strumenti di trasformazione della terra** può essere modificato premendo il tasto **MAIUSC** assieme a uno dei tasti numerati (da **1** a **0**). Seleziona uno **strumento di trasformazione della terra** e premi **MAIUSC+1** per ridurre al minimo il raggio d'azione dello strumento, oppure premi **MAIUSC+0** per aumentarlo al massimo. Premendo **MAIUSC** e uno dei tasti numerati intermedi potrai scegliere il raggio d'azione adatto all'area su cui stai lavorando. Clicca nuovamente sullo **strumento di trasformazione della terra** per riportarlo alle dimensioni nominali.

MAIUSC+F1...F10 - L'efficacia degli **strumenti di trasformazione della terra** può essere modificata premendo il tasto **MAIUSC** assieme a uno dei tasti funzione (da **F1** a **F10**). Seleziona uno **strumento di trasformazione della terra** e premi **MAIUSC+F1** per ridurre al minimo l'efficacia dello strumento, oppure premi **MAIUSC+F10** per aumentarla al massimo. Premendo **MAIUSC** e un altro tasto funzione, potrai scegliere i livelli intermedi di efficacia. Clicca nuovamente sullo **strumento di trasformazione della terra** per riportarlo all'efficacia nominale.



Crea montagne

Seleziona il menu **Crea montagne** per richiamare gli **strumenti di trasformazione della terra** che ti permetteranno di creare qualsiasi tipo di rilievo, da modeste colline a vette colossali.



Montagna

Crea alti picchi montani.



Collina

Crea colline dai contorni morbidi.



Mesa

Crea mese dalla sommità piatta. Per ottenere i migliori risultati, tieni premuto il pulsante del mouse mentre il puntatore rimane fermo.



Collina scoscesa

Crea colline dai fianchi ripidi.



Scogliere

Crea scogliere dai contorni netti.



Scava valli

Questa serie di **strumenti di trasformazione della terra** ti permette di abbassare il terreno. Se vuoi creare profonde gole, letti fluviali e bacini lacustri, devi semplicemente usare questi strumenti per abbassare la terra sotto il livello del mare. Potrai quindi aggiungere specchi d'acqua a piacimento.



Valle

Crea grandi valli.



Valle scoscesa

Crea valli dalle pareti ripide.



Canyon

Crea canyon allineati a colline.



Valle poco profonda

Crea valli poco profonde dai dolci pendii.



Cratere

Crea crateri. Per ottenere i migliori risultati, tieni premuto il pulsante del mouse mentre il puntatore rimane fermo.



Canyon poco profondo

Crea canyon poco profondi dai bordi declinanti.



Livella il territorio

Questo menu di **strumenti di trasformazione della terra** ti permette di cambiare l'altezza del terreno per ottenere diversi effetti.



Erosione

Clicca e trascina su un'area per creare montagne scoscese, linee costiere o pianure.



Pianure

Livella e spiana delicatamente il terreno.



Livello rapido

Usa questo strumento per eseguire una livellazione rapida. Ha l'effetto di spianare tutta la zona vicina al puntatore, portandola alla stessa altezza del punto centrale.



Ammorbidisci

Smussa l'ondulazione del terreno per ottenere spiagge dalle forme morbide o dolci pendii.



Altipiano

Crea altipiani piatti e spiana il terreno.



Crea foreste

Clicca sul terreno con questo strumento e trascinalo per creare foreste che poi cresceranno!



Crea fauna

Quanti sindaci conosci che sanno far apparire dei rinoceronti con un semplice gesto della mano? Dopo aver creato foreste, potrai decidere quali creature incontreranno i tuoi Sims nelle loro escursioni in collina. Seleziona un tipo di animali e trascina il puntatore sopra l'habitat che hai scelto. Trascinando il puntatore in una vasta zona, potrai far apparire moltissimi nuovi animali, mentre se lo lascerai fermo nello stesso punto ne appariranno pochi o addirittura nessuno.



Cavalli

Crea mandrie di cavalli selvaggi.



Animali dei boschi

Crea cervi e cerva, ungulati, alci e altri animali del genere, maschi e femmine.



Animali selvaggi

Crea mandrie di animali selvaggi. Vuoi i rinoceronti? Li avrai.



Effetti dei territori

Crea pianure spazzate dal vento, oppure cambia il livello del mare. Se cerchi degli effetti globali che si attivino con un clic e agiscano su tutto il territorio, li troverai qui.



Erodi - Clicca per far agire su tutto il territorio l'azione erosiva del tempo. Continua a cliccare fino a quando non raggiungerai i risultati desiderati.



Appiana - Ogni clic spiana leggermente l'intero territorio. Continua a cliccare fino a quando non raggiungerai i risultati desiderati.



Incrementa il livello del terreno - Ogni clic solleva in modo uniforme la terra in tutto il paesaggio.

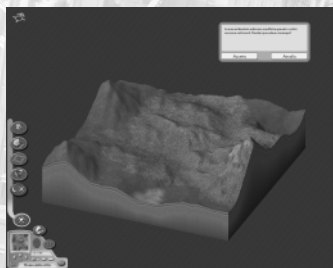


Decrementa il livello del terreno - Ogni clic abbassa in modo uniforme la terra in tutto il paesaggio.



Uniforma i margini

Quando modifichi il territorio di una città, a volte i suoi confini possono non coincidere con quelli delle città vicine. È un peccato, ma non preoccuparti. Lo strumento **Uniforma i margini** regola l'altezza dei confini della città attiva in modo da far sparire i dislivelli, che altrimenti potrebbero creare problemi nella fase di costruzione. Quando clicchi sul pulsante **Uniforma i margini**, le aree influenzate vengono evidenziate in rosso.



Qualsiasi sviluppo nella zona rossa verrà distrutto, dunque stai attento quando usi questo strumento in una città sviluppata e popolata. Se decidi che il processo di uniformazione è troppo problematico, clicca su **Annulla** nella finestra di conferma. Se invece ne vale la



pena, clicca sul pulsante **Accetta**.

Crea disastri

Hai avuto una brutta giornata? Forse puoi fare un po' di yoga, oppure... che ne diresti di scatenare una pioggia di meteorite sui tuoi ignari Sims? Prego, procedi pure. Ti senti meglio ora? Questo è decisamente uno dei casi in cui i poteri di sindaco ti daranno alla testa. Potrai creare **disastri** nella città non sviluppate e in quelle già sviluppate. Chissà, potrebbe essere interessante costruire una città vicino a crateri di meteorite e vulcani spenti. O forse non ti senti soddisfatto fino a quando non hai ammirato una banda di robot giganti che scatenano il panico in città, devastando gli edifici e terrorizzando gli abitanti? Per aumentare il divertimento, puoi dirigere la distruzione verso qualsiasi punto della città.



Forse c'è qualche Sim che ultimamente ti ha dato fastidio? Lancia un fulmine contro il suo garage. Chi ha detto che i capi della comunità devono essere gentili?

Autosauro all'attacco

Clicca su un punto della **visuale cittadina** per scatenare un attacco di mostruosi veicoli antropomorfi. Quando apparirà **Autosauro all'attacco**, potrai controllare la sua direzione cliccando con il mouse e trascinando il puntatore nella direzione che ti interessa. Dopo questo spettacolo, vedrai i camion giganti sotto una luce diversa.



UFO

Fin dall'uscita di *SimCity™ 4*, i sindaci hanno stabilito dei collegamenti con altri mondi e quindi i tuoi bisogni di distruzione potranno essere soddisfatti nientemeno che dagli alieni. Seleziona il disastro **UFO** e clicca nella **visuale cittadina** per scegliere la destinazione della nave madre. Quando arriverà, farà uscire numerosi UFO più piccoli, che potrai controllare. Clicca con il mouse e trascina il puntatore verso una destinazione: gli UFO si dirigeranno verso di essa. Attenzione, però: le astronavi aliene sono macchine piuttosto complesse e a volte i terrestri hanno dei problemi a controllarle. Perfino i sindaci.



Vulcano

Clicca sul punto della **visuale cittadina** dove vuoi che appaia un vulcano. Rilascia il pulsante del mouse e lascia che tutto venga coperto di lava.



Incendio

Ti piace giocare con i fiammiferi? Seleziona **Incendio** come strumento di distruzione e il puntatore diventerà una torcia. Dai un po' di calore ai tuoi cittadini cliccando nella visuale e trascinando. Più a lungo terrai premuto il pulsante del mouse, più grande diventerà l'incendio.



Meteora

Vuoi qualcosa di più distruttivo? Prova una pioggia di meteorite! Per controllare la loro direzione in volo, clicca e trascina il mouse nella direzione che ti interessa. Quando si saranno schiantate al suolo, potrai farne arrivare delle altre. Fantastico!



Attacco del robot

Clicca su un punto della **visuale cittadina** per far arrivare in città un mostro di metallo alto come un palazzo di dieci piani, che farà una devastante passeggiata per le strade. Il robot arriverà dal cielo con i razzi; quando sarà atterrato, potrai controllarlo cliccando e trascinando il mouse nella direzione che ti interessa.



Tornado

Clicca su un punto della **visuale cittadina** per scatenare un tornado, che si controlla cliccando e trascinando il mouse nella direzione che ti interessa. Sopra l'acqua, i tornado si esauriscono in fretta, dunque clicca solo sul terreno per ottenere la massima devastazione.



Fulmine

Vuoi fare scintille? Clicca su un punto della città per lanciare una potente scarica elettrica.



Terremoto

Se vuoi sbarazzarti di certi edifici, puoi servirti di un terremoto. Clicca su un punto qualsiasi della **visuale cittadina** e rilascia il pulsante per scatenare una scossa sismica. Il punto su cui hai cliccato è l'epicentro del sisma. Tenendo premuto il pulsante del mouse prima di rilasciarlo, aumenti in proporzione la forza della scossa.

RICORDA! I disastri hanno un impatto molto negativo sulle finanze della città. Ricostruire è tutt'altro che economico. Preparati a sopportare le conseguenze prima di far cadere delle meteore su qualche quartiere, anche se è devastato dal crimine.

Consiglio: vuoi provare la soddisfazione di scatenare disastri senza dover subire le conseguenze? È facile. Prima di usare il tuo strumento di distruzione preferito, salva la città. Ammira la catastrofe, poi esci dal gioco senza salvare nuovamente la città. Quando ricaricherai la tua metropoli, sarà come se il disastro non fosse mai avvenuto. In sostanza, potrai devastare senza conseguenze. Che idea brillante!



Controllare giorno e notte

Se non cambierai nulla, il sole tramonerà e la luna sorgerà a seconda dell'ora. Ma tu sei il sindaco e, se vuoi, puoi non far mai sorgere il sole con gli strumenti **Controlla giorno e notte**.



Solo giorno

Vuoi vivere nella terra del sole perenne? Seleziona questa opzione. L'orologio compirà il normale ciclo di ventiquattr'ore, ma ci sarà sempre sole, perfino a mezzanotte.



Solo notte

Sei un vampiro e la notte perenne è il tuo ambiente ideale. Così, non correrai mai il rischio di essere bruciato da un lampo di luce solare. L'orologio compirà il normale ciclo di ventiquattr'ore, ma il sole non apparirà mai.



Ciclo di giorno e notte

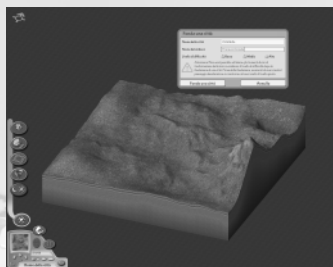
Non riesci a svegliarti se non vedi sorgere il sole? Clicca su questo pulsante per fare in modo che il giorno e la notte si succedano normalmente.

Fondare una città

Dopo aver plasmato in base ai tuoi gusti il terreno su cui sorgerà la città, sei pronto a fondarla per iniziare a fare sul serio.



Clicca sul pulsante **Modalità Sindaco** per aprire la finestra **Fonda una città**.



È arrivato il momento di decidere. Inserisci il nome della città, quello del sindaco (cioè, ovviamente, il tuo!) e seleziona il livello di difficoltà a cui desideri giocare.

Livello di difficoltà

Nessun sindaco prima di te ha mai potuto scegliere fra tre diversi livelli di difficoltà.

Basso: inizi con denaro a volontà, gli sviluppi saranno veloci e scoprirai che guadagnare è molto meno impegnativo (i proventi fiscali si accumuleranno in fretta). Inoltre, quando farai qualcosa di sbagliato, riceverai molti messaggi dai tuoi consiglieri, con suggerimenti per rimediare alla situazione.

Medio: all'inizio non avrai moltissimo denaro, ma sarà sempre più che sufficiente. Sviluppare la città è un po' più impegnativo e far quadrare i conti richiede una certa abilità. I tuoi consiglieri saranno sempre pronti ad aiutarti, ma non avranno la stessa disponibilità.

Alto: dovrai stare attento alle spese perché all'inizio avrai pochi fondi. Se volevi una sfida, l'hai trovata. Cerca di non far perdere mai slancio allo sviluppo e di far crescere i proventi fiscali. Se riuscirai in questa impresa, avrai raggiunto le massime vette dell'abilità di sindaco.

Scegli con molta attenzione il livello di difficoltà *prima* di fondare la città. Dopo averlo scelto, non potrai più tornare indietro.

Strumenti per le città fondate

Fondando una città, perdi per sempre i tuoi poteri divini di trasformazione della terra, almeno fino a quando non deciderai di rifare tutto da capo. Ma non importa: ora puoi iniziare a definire la forma della tua città e a vedere le tue idee che si realizzano. I seguenti strumenti ti saranno molto utili.

Modalità Dio



Elimina la città

Uniforma i margini

Crea disastri

Controlla giorno e notte

Dopo aver fondato una città, molti **strumenti di trasformazione della terra** su cui potevi contare in **modalità Dio** non saranno più disponibili. Comunque, potrai sempre uniformare i margini della città, influenzare l'alternanza di giorno e notte e scatenare disastri sui tuoi ignari Sims. Se i poteri di trasformazione della terra ti mancano troppo, puoi sempre eliminare la città e ripartire da capo.



Elimina la città

Se sei riuscito a devastare la tua città e vuoi ricominciare da capo, questo è il pulsante che fa per te. **Elimina la città** rimuove ogni traccia della città e dei suoi abitanti, preservando il terreno su cui sorgeva. A eliminazione avvenuta, i nomi della città e del sindaco spariscono e la tua creazione viene riportata allo stato originale, di città non fondata, come se non fosse mai successo niente. Inoltre, tutti i potentissimi **strumenti di trasformazione della terra** torneranno disponibili, così potrai modificare il territorio a tuo piacimento. Quando usi questa funzione, la città verrà automaticamente salvata. Dunque, stai attento, perché l'eliminazione è irreversibile.



Uniforma i margini

Uniforma i margini funziona per le città fondate esattamente come per quelle non ancora fondate. Siccome una città fondata di solito contiene edifici e strutture che possono essere distrutti quando la morfologia del terreno cambia, devi usare questo strumento con attenzione. Tutto ciò che si trova nella zona rossa verrà distrutto.



Crea disastri

Tutti i disastri disponibili in **modalità Dio** per le città non ancora fondate possono essere selezionati anche per le città fondate e diventano molto più divertenti, in quanto possono colpire anche i Sims. Per ulteriori informazioni su questi strumenti, consulta la sezione **Strumenti per le città non fondate**.



Controlla giorno e notte

Nelle città fondate puoi controllare l'alternanza di giorno e notte. Questo strumento funziona esattamente come per le città non fondate. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione **Strumenti per le città non fondate**.

Modalità Sindaco



Qualunque strada tu abbia scelto, quella facile o quella irta di ostacoli, nel corso della tua amministrazione dovrai affrontare molte sfide. Anche se hai dovuto rinunciare ai poteri divini di trasformazione della terra, la posizione di sindaco ti offre molti altri vantaggi e grandi possibilità di sfogare la tua megalomania, nel bene e nel male.

Costruisci strade! Aggiungi incroci al tuo sistema di autostrade! Costruisci il Taj Mahal in pieno centro! Abbellisci! Spendi! Distruggi! Ma la vera sfida di *SimCity 4: Deluxe Edition* è diventare un sindaco capace di mantenere soddisfatti, sani e prosperi i cittadini. Se per te i Sims vengono prima, spendi con attenzione il tuo denaro e tieni sempre occhi e orecchie aperti per captare ogni sorta di informazione sulla tua città. Procedendo in questo modo, potrai diventare una specie di eroe per la popolazione. Invece, se hai scelto di fare il sindaco soprattutto per riempirti le tasche, quanto a lungo riuscirai a tenere la città sull'orlo della catastrofe mentre la privi di ogni centesimo che può offrire?

Durante la costruzione delle infrastrutture cittadine, potrai accedere a molte informazioni utili, dalla tua attuale valutazione del sindaco ai dati sui livelli di istruzione. Non dimenticare mai di utilizzare la visuale dei Sims. Ascoltando il cosiddetto "uomo della strada" potresti stroncare sul nascere un'ondata criminale.

Questa sezione illustra gli strumenti più importanti che potrai utilizzare come sindaco. Buona fortuna!



Strumenti del paesaggio

Dopo aver fondato la città, potrai ugualmente creare delle montagne, ma ti costerà caro. Come Dio, potevi plasmare a tuo piacere la terra senza spendere nulla, mentre come sindaco dovrai prepararti a un esborso, cosa che frenerà le tue ambizioni. Inoltre, scendendo fra i comuni mortali, l'efficacia e l'area di affetto di questi strumenti si riduce in modo notevole rispetto alla **modalità Dio**. Comunque, tutte le funzioni universali speciali degli **strumenti di trasformazione della terra in modalità Dio** sono ancora disponibili (esempio: tasti **CTRL** e **MAIUSC**, tasti **MAIUSC+1...0**, eccetera). Potrai dunque creare delle formazioni rocciose nei paraggi di un quartiere, ma fai attenzione! Creando montagne *troppo* vicine a un centro abitato, distruggerai edifici e altre strutture. Per plasmare il terreno della città, potrai usare gli strumenti che seguono:



Solleva il terreno

Crea colline nella tua città.



Scava valli

Crea piccole valli.



Livella il territorio

Spiana il terreno in una zona circolare.



Crea flora

Scegli fra diverse specie di piante da aggiungere alla tua città. Dopo averle piantate, ammirale mentre crescono!



Strumenti per segnali ed etichette

Questa nuova funzione è stata pensata per i sindaci che amano le mappe. Potrai creare nuovi segnali oppure aggiungere delle etichette alle reti di trasporto, alle colline, alle valli e agli specchi d'acqua.

Segnali ed etichette



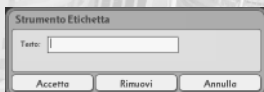
Strumento Segnale

Clicca su un punto qualsiasi della **visuale cittadina** usando lo **strumento Segnale** e inserisci il testo che vorresti veder apparire sul nuovo segnale (per esempio: *Il sindaco ha dormito qui*). Puoi modificare la dicitura di un segnale selezionando questo strumento e cliccando sul testo del segnale. Se vuoi spostare un segnale in un punto più visibile, seleziona lo strumento Segnale, clicca sul segnale e trascinalo altrove.



Strumento Etichetta

Clicca su un punto della **visuale cittadina** usando lo **strumento Etichetta**. Apparirà una finestra che ti permetterà di inserire il testo dell'etichetta (esempio: *Mare dell'ansia, Valle delle vergini*).



Se ciò che hai scritto ti soddisfa, clicca su **Accetta** per inserire l'etichetta nello scenario. Una volta che è stata inserita nel paesaggio, potrai trascinarla altrove.

Inserire etichette: quando la trascini sopra una rete di trasporti (strada, viale, binario, eccetera), l'etichetta si orienta automaticamente e cambia colore. Bello, vero? Potrai diventare immortale dando il tuo nome alle montagne e ai laghi. Quando sposti un'etichetta, ne puoi regolare l'orientamento usando i tasti **HOME** (rotazione in senso orario) e **FINE** (rotazione in senso antiorario). Quando fai ruotare la visuale, le etichette rivolgono sempre il lato destro verso l'alto, dunque alcune posizioni non sono valide. Per modificare il testo di un'etichetta, seleziona lo **strumento Etichetta** e clicca sull'etichetta.



Demolisci segnali ed etichette

Hai forse esagerato a dare il tuo nome agli elementi dello scenario? Ti senti un po' imbarazzato per tanta megalomania? Usando una speciale ruspa, potrai eliminare segnali ed etichette senza toccare le altre strutture. Meno male: problema risolto.



Segnali ed etichette On/Off

Sei soddisfatto dei tuoi segnali ed etichette, ma in certi momenti preferisci non averli sullo schermo? Nessun problema. Clicca una volta su questo pulsante e spariranno. Cliccaci ancora sopra e riappariranno. Se questa non è magia...



Strumenti per le zone

Una città ben strutturata in zone funziona bene. Creando zone, fornisci ai tuoi

Sims lo spazio per crescere e stabilirsi anche come dovrà essere usato. Dunque, preparati a pianificare la struttura della città. Quando crei una zona, specifichi in che modo si può sviluppare. Penseranno poi i Sims a costruire gli edifici appropriati al tipo di zona.

Se creerai una zona residenziale, vi verranno costruite soltanto case. Se invece creerai una zona industriale a media o alta densità, vedrai apparire gli altiforni.

La **densità** indica quante persone possono trovare posto in ogni edificio. Definendo delle zone a bassa densità, limiti le dimensioni degli edifici che vi verranno costruiti. Specificando invece zone ad alta densità, permetterai la costruzione di grattacieli, però questa operazione ti costerà parecchio. Gli edifici di densità superiore si svilupperanno solo dopo aver raggiunto le seguenti soglie di popolazione:

Densità	Popolazione
Bassa	0
Media	1.100
Alta	26.000

Consiglio: non creare zone residenziali o commerciali ad alta densità nelle prime fasi del gioco. È un'azione costosa e comunque gli edifici ad alta densità non appariranno prima che la popolazione abbia superato quota 26.000. In altri termini, costruisci in orizzontale prima di costruire in verticale. La densità delle zone non ha alcun impatto sulla ricchezza delle attività economiche o dei residenti (dunque, le attività e i residenti ad alto reddito potrebbero non apparire).

Tutto questo potrebbe sembrare facile, ma non sei onnipotente. Ciò che viene effettivamente costruito all'interno delle zone **residenziali, commerciali e industriali** dipende dai tuoi Sims. Tu puoi soltanto specificare dei limiti per i tipi di edifici e di attività, nonché la densità di tali costruzioni. Specificare una zona come residenziale ad alta densità non significa che presto appariranno delle torri di appartamenti. Dovrai far crescere la tua città a un livello che giustifichi le costruzioni su vasta scala; solo allora compariranno i grattacieli. Usa l'**indicatore della richiesta RCI** e le **mappe di appetibilità** per scoprire se le tue decisioni relative alle zone sono allineate con le esigenze e i desideri dei Sims.

Consiglio: hai una popolazione in forte crescita e hai definito delle zone ad alta densità, ma i grandi palazzi non appaiono? Controlla la fornitura d'acqua. Quando lo sviluppo della tua città è appena iniziato, i servizi idrici rappresentano soltanto uno spreco di denaro. Però, quando la tua città avrà raggiunto un certo livello di crescita, i Sims ti chiederanno un'adeguata fornitura di acqua pulita.

Disporre le zone

Per creare una nuova zona, selezionane il tipo e clicca sulla mappa senza lasciare il pulsante, poi trascina il mouse fino a coprire tutta la porzione di territorio che ti interessa. Puoi creare una zona in una singola casella cliccando una volta. Clicca e trascina il mouse per creare una zona nello spazio fra strade già esistenti. Se non esistono strade, clicca e trascina fino a creare una zona delle dimensioni desiderate. In ogni zona appare una piccola freccia indicante il lato frontale, che deve affacciarsi su una via o una strada per essere collegata alla rete di trasporti. Puoi modificare l'orientamento delle zone premendo il tasto **ALT** mentre le crei. All'interno delle zone vengono automaticamente costruite delle vie per assicurare l'accesso agli edifici che costituiscono. E se per errore stai creando una zona dove volevi costruire una discarica? Premi **ESC** prima di rilasciare il pulsante del mouse per annullare la creazione della zona.

Consiglio: cerca di creare le zone nelle località più appetibili. Usa la **visuale di appetibilità** per stabilire quali settori della città siano ricercati da quali gruppi di Sims. Siccome i dati sono presentati in base alle categorie di occupanti, puoi scegliere le località migliori per ogni gruppo che vuoi accogliere in città.

Un'ultima nota: non confondere mai il **tipo di zona** con il **tipo di occupanti**. Una zona **residenziale a bassa densità** (tipo di zona) non è necessariamente una **zona residenziale a basso reddito** (tipo di occupanti). La **densità** pone dei limiti al numero di edifici, ovvero decide se nella zona dovranno apparire casette unifamiliari o grandi palazzi di appartamenti. Il **reddito** specifica il tenore di vita dei residenti. Dunque, una zona a bassa densità può accogliere edifici a basso, medio e alto reddito. Ecco dunque un prospetto dei tipi di zona:



Residenziale

Le densità possibili sono:

Bassa densità

Verranno costruite soprattutto casette unifamiliari.

Media densità

Vi possono apparire piccoli palazzi di appartamenti e condomini.

Alta densità

Vi possono apparire immensi palazzi di appartamenti e grattacieli di lusso.

Consiglio: quando la tua città è ancora all'inizio, crea zone a bassa densità. Sono molto più economiche, e in ogni caso i palazzi più alti appariranno solo quando la popolazione sarà diventata molto più grande.



Commerciale

Le densità possibili sono:

Bassa densità

Vi appariranno piccoli negozi, stazioni di rifornimento e altre attività commerciali di piccole dimensioni.

Media densità

Vi possono apparire palazzi di uffici e grossisti di medie dimensioni.

Alta densità

Grandi palazzi di uffici, ipermercati e grattacieli.

Consiglio: la parola d'ordine è modificare le zone. Qualche grosso gruppo sta mostrando interesse per un quartiere commerciale dove ci sono soltanto negozietti? Puoi creare delle zone dello stesso tipo, ma di densità maggiore, senza distruggere ciò che esiste già. Quando si verificheranno le condizioni giuste, fra le strutture già esistenti appariranno edifici di densità superiore.



Industriale

In questo caso, le densità possibili sono:

Agricola

Fattorie, solo fattorie. Nessuna comunità, nessuna distesa di case, soltanto trattori, fienili e coltivazioni. Muuuu.

Media densità

Questa zona può ospitare fabbriche, magazzini, stabilimenti manifatturieri e ad alta tecnologia di medie dimensioni.

Alta densità

Industria di grosso calibro: enormi fabbriche, inceneritori o, se hai fatto le cose giuste, scintillanti complessi industriali ad alta tecnologia.

Consiglio: crea le zone industriali vicino ai confini della mappa e crea collegamenti stradali o ferroviari verso le città vicine per ridurre la durata dei trasferimenti. Per crescere, i grandi magnati dell'industria devono trasportare i loro prodotti in città ed esportarli oltre i confini della città. L'accesso a efficienti canali di trasporto rende una zona più appetibile per questi ambiziosi personaggi.



Rialloca

Lo **strumento Rialloca** è disponibile per qualunque tipo di zona, oltre alle alternative di densità. Hai creato e sviluppato una zona di un certo tipo, per poi scoprire che è meglio cambiare strategia? Usa questo strumento per rimuovere la zona e tutte le strade create in origine.



Strumenti per i trasporti

Se i Sims non possono raggiungere un certo punto, non si muovono, e la città non cresce. Nessuna città può funzionare senza un'adeguata infrastruttura di trasporti. I Sims devono raggiungere i loro posti di lavoro in un tempo ragionevole, e le attività commerciali devono esportare le loro merci in altri punti della nazione Sim. Come sindaco, è tua responsabilità creare un'efficiente, scorrevole e articolata rete di vie, strade, autostrade, ferrovie, metropolitane, autobus, ponti e gallerie. Sembra facile? Invece è una sfida molto impegnativa, ma potrai contare sui migliori pianificatori urbani. Avendo la volontà e i mezzi, puoi costruire praticamente qualsiasi sistema di trasporto. Ecco gli strumenti che ti permetteranno di creare la rete di trasporti della tua città.

Creare percorsi

Per creare una strada o qualsiasi altro tipo di percorso, clicca sul punto di partenza e trascina il mouse per tracciare una linea. Quando rilascerai il pulsante del mouse, apparirà la strada. Le reti di trasporto possono procedere in linea retta o in diagonale. Se vuoi costruire percorsi irregolari, tieni premuto il tasto **MAIUSC** quando lo strumento di costruzione del sistema di trasporto è attivo. In tal modo, potrai creare un percorso misto, composto da tratti rettilinei e diagonali.



Se una zona non ha accesso alle vie, alle strade o ai viali, apparirà questa icona! Argh!



Se i tempi di trasferimento dei Sims sono così alti che diventa impossibile raggiungere il posto di lavoro, apparirà questa icona! Mamma mia!

Consiglio: se i Sims non iniziano immediatamente a muoversi lungo i percorsi che hai appena costruito, non disperarti. I Sims hanno bisogno di circa un mese per scoprire nuovi metodi di spostamento.



Costruire strade

La maggior parte delle esigenze di trasporto saranno soddisfatte da strade di vari tipi. *SimCity 4: Deluxe Edition* ti offre diverse opzioni per affrontare le esigenze più disparate.



Strade

Sono più costose delle **vie** (che vengono costruite automaticamente in numero ridotto quando crei una zona), ma offrono una capacità maggiore e un limite di velocità più alto. Se noti code e ingorghi lungo le tue **vie**, aggiornale a **strade**.



Viali

I **viali** sono sensibilmente più costosi delle **strade** e delle **vie**, e occupano anche il doppio dello spazio, ma compensano largamente questi svantaggi offrendo una capacità ancora maggiore e un limite di velocità superiore. Forse per costruirli dovrai demolire degli edifici, ma sono ottimi sostituti delle **strade** intasate dal traffico.

Consiglio: gli incidenti stradali sono un sintomo di congestione. Per qualche tempo possono essere divertenti, ma se la tua città rimarrà congestionata a lungo, lo sviluppo rallenterà e i tuoi Sims potranno iniziare a cercare pascoli più verdi.



Strade a senso unico

Le **strade a senso unico** non offrono una capacità maggiore di quelle normali, ma aumentano l'efficienza degli incroci, e questo può alleviare i problemi di traffico. Assicurati però che i Sims abbiano modo di andare e *tornare* dal lavoro, altrimenti non ci si recheranno affatto. Basta una scusa qualsiasi e resteranno a casa.



Vie

Rispetto alle **strade** costano poco, però sono l'alternativa stradale con la capacità minore e il limite di velocità più basso. Quando crei delle zone, vengono automaticamente costruite delle **vie** all'interno, per permettere ai Sims di raggiungere le loro case.

Consiglio: se le vie costruite automaticamente interferiscono con il tuo desiderio di controllare lo sviluppo, puoi disattivare la costruzione automatica delle vie tenendo premuto il tasto **MAIUSC** mentre crei le zone, e quindi costruire nuove vie come preferisci.



Costruisci autostrade e rampe

Le **autostrade** sono molto costose rispetto alle **vie**, alle **strade** e ai **viali**, e occupano anche molto spazio, ma offrono una capacità ENORME e vantano limiti di velocità molto alti. Possono diventare un elemento importante della pianificazione urbana quando la tua città si avvia a diventare una megalopoli.



Autostrade

Le **autostrade** sono costruite al livello del suolo. Di primo acchito possono sembrare più convenienti dei **viadotti**, ma la costruzione dei raccordi con le strade che incrociano può erodere in fretta il margine di risparmio, soprattutto nelle zone centrali. In compenso, le **autostrade** sono ottime per consentire ai cittadini di raggiungere il centro dalle loro case nei quartieri satelliti.



Viadotti

Costruisci più in alto! I **viadotti** sono più costosi delle **autostrade**, ma la spesa extra può essere recuperata costruendo sotto di essi economiche strade e vie invece delle rampe. Se ci sono molte strade perpendicolari a un'autostrada, per esempio nei quartieri commerciali con struttura a griglia, i **viadotti** sono spesso la soluzione più conveniente.



Raccordo a quadrifoglio per autostrade e viadotti



Quando due autostrade si incrociano, vuoi permettere ai tuoi Sims di spostarsi dall'una all'altra? In questo caso, ti torneranno utili i **raccordi a quadrifoglio**. Dopo aver costruito due autostrade che si intersecano, ti verrà chiesto se desideri aggiungere un **raccordo a quadrifoglio**. Se il prezzo ti farà sobbalzare, potrai sempre ricorrere in un secondo tempo al **menu degli strumenti di trasporto** per costruirlo. Queste strutture sono molto ingombranti: prima di costruirle, assicurati che sotto non ci sia nulla.

Consiglio: sai già in anticipo dove dovrai costruire un raccordo a quadrifoglio, un incrocio a T, una rampa parallela o sopraelevata (queste strutture sono descritte più avanti), ma non hai ancora il tempo o il denaro per costruire l'autostrada? In questo caso, puoi disporre queste strutture *prima* dell'autostrada. Se ne hai selezionata una ma non sei sicuro che sia la soluzione migliore per la tua rete stradale, usa i tasti **HOME** e **FINE** per muoverti fra le opzioni disponibili.



Incrocio a T per autostrade e viadotti



Gli **incroci a T** sono dei piccoli capolavori di ingegneria civile, in cui un'**autostrada** confluisce in un'altra **autostrada** perpendicolare. Esistono diversi tipi di **incroci a T**: fra due autostrade, fra due viadotti e fra un'autostrada e un viadotto. Ogni sindaco può scegliere quello più adatto alle sue esigenze!



Rampa di cavalcavia per autostrade e viadotti



Hai costruito un'autostrada, che però è percorsa solo dal vento? Prima che i Sims riescano a viaggiare su un'autostrada, devono poterla raggiungere dalle strade su cui procedono. Se la strada è perpendicolare all'autostrada, costruisci una **rampa sopraelevata**. Se la strada esisteva già quando hai costruito l'autostrada, ti verrà chiesto se vuoi costruire anche una **rampa**. Al momento non ti serve? Non è un problema, potrai sempre aprire il menu degli **strumenti di trasporto** in un secondo tempo per costruirla.



Rampa parallela per autostrade e viadotti



Hai bisogno di raggiungere un'autostrada da una strada parallela? Costruisci una **rampa parallela**. I tuoi ingegneri civili non ti chiederanno se ne vuoi costruire una, perché le **rampe parallele** si possono creare solo manualmente. In fondo, dovrai pure far qualcosa per guadagnarti il tuo ricco stipendio, vero? È più facile costruire come prima cosa la **rampa parallela**, per poi collegarla alla strada. Se quest'ultima è già presente, assicurati che disti due caselle dall'autostrada e che sia diritta.



Costruisci ferrovie e depositi

Per quanto riguarda i costi di manutenzione, la **ferrovia** è più economica delle strade e notevolmente più efficiente per spostare grandi quantità di persone da un punto all'altro. Le zone industriali tendono a crescere molto rapidamente quando hanno accesso alla ferrovia per trasportare le loro merci fuori città, con il beneficio aggiunto di tenere lontani dalle strade i camion. Però, per costruire una rete ferroviaria funzionante, è essenziale scegliere molto bene la sua collocazione. Pensaci su e non sprecare l'acciaio.



Linea ferroviaria

Le **linee ferroviarie** possono trasportare pendolari e merci. Però, per accedere a questa fantastica risorsa, i Sims hanno bisogno di apposite vie d'accesso. Non dimenticare di costruire **stazioni dei treni passeggeri** e **stazioni dei treni merci** se vuoi che la tua rete venga usata. Costruisci le stazioni presso i punti di partenza e di arrivo dei pendolari e delle merci. I Sims odiano i lunghi spostamenti per usare i trasporti pubblici.



Stazione dei treni passeggeri



Stazione dei treni merci

Grande stazione ferroviaria



Monorotaia



Altri mezzi di trasporto



Fermata d'autobus

Le **stazioni dei treni passeggeri** servono ai Sims pendolari. Non mancare di costruirle al centro delle zone residenziali e dei quartieri commerciali, altrimenti non verranno usate molto.

Un'industria di successo ha bisogno di trasportare i suoi prodotti fuori città. Se punterai sulle strade per soddisfare questa esigenza, l'asfalto verrà conteso dai camion merci e dai veicoli dei pendolari, e sarà uno scontro senza vincitori. Prova invece a costruire delle **stazioni dei treni merci** al centro delle zone industriali, quindi usale come base di partenza per delle **linee ferroviarie** che raggiungano i confini della mappa.

Come avviene per le **stazioni dei treni passeggeri**, le industrie non useranno la tua rete ferroviaria se non avranno accesso a una **stazione dei treni merci**. Sta a te incoraggiare l'industria a utilizzare la **ferrovia** come mezzo di trasporto principale, lasciando libere le strade per te e i Sims.

La vita è proprio grandiosa. Se hai già investito per creare una rete ferroviaria, come ciliegina sulla torta puoi costruire una **grande stazione ferroviaria**. Questo edificio ha una capacità di passeggeri molto superiore alle piccole **stazioni dei treni passeggeri**, e soprattutto aumenta l'appetibilità per gli uffici commerciali.

La **monorotaia** e le **stazioni di monorotaia** possono essere un vero tocco di classe per la tua città. La **monorotaia** occupa lo stesso spazio dei normali binari, ma non interferisce con il traffico perché passa sopra le strade. Questo elegante mezzo di trasporto è costoso da installare e mantenere, ma in compenso assicura spostamenti velocissimi.

Le strade e le ferrovie non sono l'unica alternativa per soddisfare le esigenze di trasporto. Tutte le grandi città devono utilizzare diverse forme di trasporto pubblico.

Costruisci delle **fermate d'autobus** per fare in modo che i Sims lascino a casa le auto e si rivolgano ai trasporti pubblici, liberando le strade e i viali. Non mancare di disporre le stazioni in modo strategico, al centro dei quartieri residenziali e di quelli dove i Sims lavorano (commerciali e industriali), per dargli l'impressione che raggiungere la fermata a piedi non sia fatica sprecata.

Consiglio: usa lo strumento **Dati sul percorso** per scegliere la posizione delle fermate d'autobus, delle stazioni ferroviarie sopraelevate e di quelle della metropolitana. Siccome non sono dotate di parcheggi, se i tuoi Sims vorranno utilizzarle dovranno camminare, a meno che tu non costruisca un **garage di parcheggio pubblico** nei paraggi. I Sims sono disponibili a coprire a piedi solo una certa distanza, dunque tu dovrai creare le stazioni all'interno di questo raggio (di solito ammonta a circa 10 caselle, a seconda della lunghezza del viaggio successivo). Lo strumento **Dati sul percorso** ti mostrerà i più importanti percorsi dei pendolari in città. Clicca sulle strade con questo strumento per localizzare i gruppi di Sims che vivono nella stessa zona e lavorano in posti abbastanza vicini fra loro. Sono questi i punti dove dovrai costruire le stazioni.



Ferrovia sopraelevata e stazione ferroviaria sopraelevata

La **ferrovia sopraelevata** è effettivamente un'estensione della tua rete di **metropolitana** che si trova sopra il livello del suolo. Puoi immaginare la **ferrovia sopraelevata** e la **metropolitana**, connesse fra loro, come una singola rete di *trasporto rapido*, che offra treni molto frequenti e quindi sia molto più efficiente delle sole ferrovie di superficie per spostare i Sims su corte distanze. Si tratta di un'ottima scelta per il trasporto pubblico in città e nei dintorni.

La **ferrovia sopraelevata** è più economica da costruire e da mantenere della **metropolitana**, ma è più costosa delle ferrovie di superficie. Come la **monorotaia**, la **ferrovia sopraelevata** occupa lo stesso spazio dei binari di superficie, ma permette al traffico stradale sottostante di scorrere indisturbato.

Consiglio: se investi in un sistema integrato di **ferrovie sopraelevate** e **metropolitana**, assicurati che sia usato alla massima capacità. I Sims possono raggiungere a piedi le **stazioni ferroviarie sopraelevate** e quelle di **metropolitana**, ma collocando delle **fermate d'autobus** negli immediati paraggi, incoraggerai parecchi Sims più lontani a usare questa rete. Costruendo anche un **garage di parcheggio pubblico** accanto alla stazione di una zona residenziale, potrai convincere molti Sims a raggiungere la stazione in auto, per poi proseguire con i treni. Questa sì che è pianificazione urbana, sindaco!



Rampa di transizione

La **metropolitana** e la **ferrovia sopraelevata** utilizzano gli stessi treni e gli stessi orari, ma costruendo la tua rete potrai scoprire che esistono dei punti dove è meglio che la **metropolitana** esca all'aperto oppure che la **ferrovia sopraelevata** passi sottoterra: per esempio, il terreno può essere troppo scosceso per la ferrovia sopraelevata. Qui tornano utili le **rampe di transizione**, che collegano in modo efficiente la linea **sotterranea** a quella **sopraelevata**. Se disporrai queste rampe con maestria, chissà, forse un giorno la Società degli Ingegneri Sim potrebbe conferirti uno speciale riconoscimento.

Pronti a scavare! La **metropolitana** è un mezzo eccellente per raggiungere i posti di lavoro. Siccome corre sottoterra, non sottrae praticamente alcuno spazio allo sviluppo delle strutture di superficie, ma la disposizione delle **stazioni** è critica. La **metropolitana** è un sistema di transito costoso, ma se aspiri a fare concorrenza a megalopoli come Tokyo o Città del Messico, probabilmente non ne potrai fare a meno.

I trasporti pubblici sono un'ottima alternativa alle auto, in quanto limitano il traffico e l'inquinamento nella tua bella città. Però, se vuoi che i tuoi Sims li sfruttino al meglio, dovrai sempre ricordare che non amano percorrere lunghe distanze a piedi. Eureka! Arrivano i **garage di parcheggio pubblico** a salvare la situazione! Costruisci un **garage di parcheggio pubblico** presso una stazione di trasporti pubblici e coprirai un'area molto più vasta, in quanto un numero assai maggiore di Sims la potrà raggiungere con l'auto.



Metropolitana e stazione di metropolitana



Garage di parcheggio pubblico

Consiglio: cerca di costruire i **garage di parcheggio pubblico** nelle zone residenziali, presso i punti dove i Sims usano l'auto per raggiungere le stazioni. Costruirli nei quartieri dove lavorano è uno spreco di denaro, perché laggiù i Sims saranno a piedi. Infatti hanno lasciato le auto e preso i mezzi pubblici, ricordi?



Casello

Il traffico abbonda e il denaro scarseggia? Allora, ecco una bella idea: puoi trasformare questo affollamento in denaro contante costruendo strategicamente alcuni caselli. Ogni percorso che attraversa un casello significa nuovi simoleon che entrano nelle casse cittadine. Seleziona lo strumento **Casello** per costruire questi piccoli generatori di profitti su qualsiasi **via**, **strada**, **viale** o **autostrada**, purché lungo un segmento dritto.

Però sapevi che non può essere così facile, vero? Ogni medaglia ha il suo rovescio e i **caselli** non fanno nulla per risolvere i problemi del traffico, anzi, possono addirittura peggiorarli. Inoltre, pagare per usare una strada che prima era gratuita può suscitare nei Sims una certa irritazione. Ehi, cos'è successo alla tua **valutazione del sindaco**? È appena scesa?



Costruire aeroporti

Se vuoi un vertiginoso sviluppo commerciale, hai bisogno di un accesso ai cieli. Senza un **aeroporto**, nella tua città non si svilupperanno mai grandi quartieri commerciali. Inoltre, i collegamenti fra l'**aeroporto** e le zone commerciali dovranno essere efficienti, se vuoi che i tuoi Sims riescano a decollare. Devi inoltre ricordare che gli aeroporti sono ingombranti, rumorosi e generano molto traffico e inquinamento. I Sims che abitano nei paraggi non saranno contenti degli stormi di aerei che passeranno rombando sui loro tetti.

Se non sei un asso della gestione finanziaria, ti conviene costruire un **aeroporto** di dimensioni adeguate alle esigenze della città. Puoi scegliere fra tre tipi diversi: **pista di atterraggio**, **aeroporto municipale** e **aeroporto internazionale**. Ciascuno di essi potrebbe in seguito richiedere un'espansione con il crescere del traffico aereo. Dai sempre ascolto al tuo **consigliere dei trasporti**, che ti chiederà di espandere le strutture quando verrà il momento.

Trasporti sull'acqua

Se hai costruito una città sull'oceano o su un grosso specchio d'acqua, i **trasporti sull'acqua** potranno essere utili per spostare persone e merci esattamente come i trasporti terrestri per le comunità che vivono sulla terraferma.



Scalo di traghetti per auto e per passeggeri



Costruire un ponte che attraversi uno specchio d'acqua può essere un'impresa *molto* costosa. Un **sistema di traghetti** potrà invece permettere di raggiungere l'altra sponda fino a quando le casse cittadine non saranno in grado di finanziare strutture più costose. Costruisci due **scali di traghetti**, uno per ciascuna riva, e collegali alla rete stradale in modo che la gente possa raggiungere i **traghetti** con l'auto. Esistono due tipi di **traghetti**: uno per soli passeggeri e uno per auto e passeggeri. I traghetti di un tipo non attraccano agli scali per traghetti dell'altro tipo, dunque struttura la rete tenendo conto di questo vincolo.

Costruisci almeno due **scali di traghetti** dello stesso tipo sul medesimo specchio d'acqua, altrimenti nessuno utilizzerà questo mezzo. I **traghetti** possono portare i Sims nelle città vicine affacciate sullo stesso specchio d'acqua, e il viaggio è molto piacevole, almeno secondo quanto dicono gli interessati! Per incoraggiare l'uso dei traghetti, costruisci **fermate d'autobus** e **garage di parcheggio pubblico** vicino agli **scali di traghetti per passeggeri**.



Porti marittimi

Sei un sindaco che incoraggia l'industria pesante? Allora probabilmente avrai già costruito dei collegamenti alle comunità vicine. Un altro metodo per trasportare fuori città le merci industriali è costruire un **porto marittimo**, o anche due. Questa struttura potrebbe rivelarsi inutile se la tua città si trova nell'entroterra, ma nulla ti vieta di provare. L'importante è che i **porti marittimi** sorgano nei paraggi delle zone industriali e siano collegati in modo efficiente alla rete stradale, cosicché i veicoli pesanti possano raggiungerli in fretta.



Porto turistico

I **porti turistici** non offrono mezzi di trasporto, ma servono piuttosto come strutture ricreative per i Sims. Costruendo un **porto turistico**, migliori l'appetibilità delle zone residenziali vicine e ottieni nuovi veicoli acquatici da pilotare. Divertiti, e non dimenticare il giubbotto salvagente!

Ponti

E così, hai fondato la tua città su una baia. Una volta era uno scenario pittoresco, ma adesso questa ubicazione costituisce un grosso problema per i pendolari. Per fortuna, hai a disposizione i migliori ingegneri civili e puoi costruire **ponti** che risolvano i problemi dei pendolari, se hai denaro a sufficienza.

Per costruire un ponte, seleziona una rete di trasporto (**autostrada**, **strada**, **viale**, **ferrovia** o **monorotaia**) e trascina una linea che attraversi lo specchio d'acqua. Non puoi costruire ponti quando stai tracciando delle **vie** oppure stai costruendo in diagonale. Fai in modo che la linea tracciata abbia un buon appoggio sulla terraferma da entrambe le parti. Se i tuoi ingegneri avranno fatto bene i conti, la linea rossa si trasformerà in un bellissimo **ponte**. Quando rilascerai il pulsante del mouse, apparirà la **finestra di selezione del ponte**.



Scegli uno dei **ponti** a disposizione. Se sorge sopra uno specchio d'acqua, usa il cursore **Altezza del ponte** per specificare la distanza del ponte dall'acqua. Certi **ponti** hanno un limite minimo di lunghezza e potrebbero non apparire nella finestra. Lascia spazio a sufficienza per il passaggio dei traghetti sotto la nuova struttura, se la tua rete di trasporto utilizza questi vascelli. Clicca sul pulsante **OK**, et voilà! Sindaco, ora hai un nuovo **ponte**! I **ponti** possono essere costruiti anche per superare zone di terreno particolarmente scoscese, per esempio gole o burroni.

Gallerie

A volte è più semplice andare sottoterra, e poi una bella **galleria** renderà più pittoreschi gli spostamenti dei pendolari. Quando cercherai di costruire una rete di trasporto che attraversi una collina, una parte della linea di anteprima potrebbe diventare verde. In tal caso, quando rilascerai il pulsante del mouse, la sezione verde diventerà una **galleria**. È possibile creare **gallerie** per **strade, viali, vie a senso unico, binari, ferrovie sopraelevate e metropolitane**.



Strumenti per i servizi

Ah, il ronzio elettrico delle linee dell'alta tensione, il rumore metallico dell'acqua che inizia a scorrere nei tubi sotterranei, i versi dei gabbiani! Come sindaco, dovrai assicurare ai tuoi Sims le risorse necessarie per vivere: energia elettrica, acqua e un posto dove buttare i rifiuti. Bleah!



Costruisci sistemi elettrici

Nessun sindaco può fare molta strada senza energia elettrica. Anche se Abraham Lincoln leggeva alla luce delle candele, i tuoi Sims non saranno entusiasti di vivere senza corrente. Non riuscirai a creare nessuna città senza corrente elettrica. Vuoi provare ugualmente? Prego!



È apparsa l'**icona della mancanza di elettricità** sopra i tuoi edifici e le tue zone? Anche se può essere divertente vedere dappertutto il simbolo del fulmine, la tua città non sarà in grado di crescere.

All'inizio, le tue alternative energetiche sono limitate. Puoi costruire soltanto una **centrale elettrica eolica**, una **centrale elettrica a carbone**, una **centrale elettrica a gas naturale** oppure una **centrale elettrica a petrolio**. Ognuna ha vantaggi e svantaggi: la **centrale elettrica a carbone** è la più conveniente, ma è anche quella che inquina di più; l'**energia eolica** è molto pulita, ma è difficile produrne grandi quantità; il **petrolio** e il **gas naturale** sono vie di mezzo per quanto riguarda la potenza erogata e l'inquinamento.

Consiglio: può essere un'idea costruire le centrali inquinanti, le discariche e perfino le industrie sporche in un'altra città (cosa possibile nel gioco regionale). Non dimenticarti di creare adeguate vie di collegamento e di stringere accordi con le città vicine per accedere ai posti di lavoro e ai servizi. L'inquinamento non si diffonde facilmente da una città all'altra, dunque potrai concentrarti nel costruire quartieri residenziali e commerciali eleganti, puliti e appetibili. Se ci riesci, è un'ottima cosa. Invece, se devi proprio tenerti la sporcizia in città, prova a giocare su una mappa più grande e tieni il più possibile separate le strutture inquinanti e quelle non inquinanti.

I fattori che influenzano la tua scelta energetica sono due: i costi mensili e le esigenze dei Sims. Se scegli una fonte di energia inquinante, tienila il più lontano possibile dalle zone commerciali e residenziali, e costruisci delle linee elettriche per trasferire l'energia. Ricorda che l'elettricità scorre sia attraverso le linee elettriche che attraverso le zone, a condizione che non distino più di quattro caselle da un'altra zona alimentata. Dopo aver costruito una centrale, usa lo **strumento Interroga** per scoprire con quale efficienza fornisce elettricità ai Sims.

Con il crescere della città, appariranno nuove fonti alternative di energia, che saranno visibili nel menu **Costruisci sistemi elettrici**, ma rimarranno oscurate finché le condizioni

che permettono di costruirle non saranno soddisfatte. Leggi i suggerimenti di queste centrali per scoprire cosa devi fare per usarle.



Costruisci sistemi idrici

Vogliamo dare uno sguardo al futuro? Una fornitura pubblica di acqua è un importante segno di crescita socio-economica per la tua città e per i Sims. Non è necessario creare un **sistema idrico** nelle prime fasi dello sviluppo della città (pare che i Sims sappiano scavare pozzi piuttosto bene), ma se vuoi attirare dei Sims dal portafoglio ben fornito, devi dargli modo di fare una doccia calda. Anche le attività economiche più prestigiose (servizi e uffici commerciali ad alto reddito e industrie ad alta tecnologia) richiedono acqua. Qualsiasi sviluppo di media e alta densità richiede acqua, dunque tieni conto di questa esigenza se vuoi creare una fiorente megalopoli.

Fornire acqua

Come prima cosa devi costruire una fonte d'acqua, come un **serbatoio d'acqua a torre** o una **pompa dell'acqua**. Il **serbatoio d'acqua a torre** è più economico, ma fornisce meno acqua della **pompa dell'acqua**. Devi quindi valutare il bilancio e le esigenze della città. Quale delle due soluzioni funzionerà meglio? Dopo aver costruito la fonte d'acqua, dovrai pensare a un sistema per portarla a destinazione. I tuoi operai possono costruire **tubature dell'acqua** a tempo di record. Puoi perfino osservare mentre vengono costruite grazie all'utilissima **visuale sotterranea**. Costruisci le tubature sotto le zone che hanno bisogno d'acqua, tenendo conto che trasportano il prezioso liquido fino a sei caselle di distanza da ogni lato. Se l'acqua a disposizione diminuisce, si riduce anche la distanza a cui le tubature riescono a farla pervenire, dunque ci saranno dei Sims che dovranno fare a meno di lavarsi fino a quando non risolverai il problema. Ma vuoi davvero che i tuoi Sims restino sporchi per così tanto tempo?



L'**icona dell'assenza d'acqua** apparirà sopra tutti gli edifici che hanno bisogno d'acqua, ma non la ricevono.

Consiglio: non preoccuparti di fornire acqua ai Sims fino a quando non sarai pronto ad accogliere residenti ad alto reddito oppure a costruire strutture a media e/o alta densità. Contrariamente a quanto puoi pensare, nessun altro ne ha bisogno. Se ti accorgi che non appaiono strutture per Sims ad alto reddito oppure a media e/o alta densità, controlla la fornitura d'acqua.

Strutture per il trattamento dell'acqua

Lo sporco, i germi e gli scarichi industriali possono contaminare l'acqua che viene distribuita ai Sims dai serbatoi e dalle pompe che hai costruito. L'industria pesante non è l'unica colpevole: le fattorie, anche se sembrano così suggestive e innocue, sono una delle più importanti fonti di inquinamento per l'acqua. Se costruirai un serbatoio a torre o una pompa in una zona dove l'inquinamento idrico è elevato, l'afflusso d'acqua sarà assai ridotto, se non addirittura nullo. Qui devi far intervenire la tecnologia! Purifica l'acqua costruendo un **impianto di depurazione idrica** nelle zone molto inquinate.

Come avviene per i sistemi elettrici, potrai scegliere fra un numero sempre maggiore di strutture idriche man mano che la tua città crescerà. Dai un'occhiata alle strutture oscurate nel menu **Sistemi idrici** se vuoi scoprire cosa devi fare per costruirle.



Costruisci sistemi sanitari

Quando si impegnano, i Sims possono creare una quantità enorme di rifiuti. Se non fornirai dei metodi per smaltirli, si accumuleranno molto in fretta, con grande disagio olfattivo. Per fortuna, esistono diverse strutture dedicate a questo compito: puoi trasformare una zona in una **discarica**, costruire un **centro di riciclo** oppure un **centro di recupero energetico**, che è capace di generare energia smaltendo i rifiuti. Le discariche sembrano la scelta più conveniente, ma i costi mensili di manutenzione possono essere piuttosto alti. Trasforma in discarica solo lo spazio necessario. Inizia su piccola scala e fatti

un'idea della capacità di cui hai bisogno. Le discariche sono molto inquinanti, dunque tienile lontane dai quartieri residenziali, altrimenti il loro livello di appetibilità subirà un tracollo. Inoltre, non dimenticare di costruire delle **strade** dirette alla **discarica**, altrimenti i camion della nettezza urbana non potranno raggiungerla!

Anche se di primo acchito sembra strano, il **centro di recupero energetico** è una struttura ancora più inquinante, visto che l'energia non è mai gratuita. Il **centro di riciclo** è una scelta più compatibile con l'ambiente, ma non è molto efficace nello smaltire i rifiuti. In ogni caso, dopo aver costruito un **sistema sanitario**, non mancare di collegarlo alla città con le strade, altrimenti pagherai per servizi non ricevuti.

Collegare le città



I **collegamenti fra città** possono essere realizzati con reti di trasporto di qualunque tipo, linee elettriche e tubature dell'acqua. Per creare un collegamento, scegli lo strumento corrispondente alla rete di trasporto o ai servizi da usare e traccia una linea diretta verso i confini della città. Quando rilascerai il pulsante, apparirà una finestra di **creazione del collegamento**.



Clicca su **Accetta**, et voilà! Il collegamento è stato creato. Sulla rete apparirà una freccia gialla per indicare che esiste un collegamento verso una città vicina. Visualizza ora quest'ultima: presso i suoi confini vedrai l'estremità della tua linea, con una freccia gialla che indica il collegamento. Quando le estremità del collegamento sono collegate al centro di entrambe le città, queste ultime diventano comunicanti e possono condividere posti di lavoro e cittadini. Se costruirai in una città delle strutture come centrali elettriche, pompe dell'acqua e discariche, potrai vendere i relativi servizi all'altra città attraverso gli **accordi con i vicini**.



Strumenti civici

Se vuoi che i tuoi Sims vivano in una specie di paradiso, come sindaco dovrai fornirgli molti servizi. I tuoi cittadini sono protetti dai criminali e dagli incendi? Gli stai offrendo un adeguato sistema di istruzione, cure mediche, opportunità ricreative e altre

amenità che si trovano nel menu **Strumenti civici**? Un'oculata disposizione di questi servizi può avere un notevole impatto sulla demografia della città, nonché sull'appetibilità dei suoi quartieri.

Molto spesso, gli **edifici pubblici** hanno un raggio di azione. Per esempio, quando costruisci una caserma dei vigili del fuoco, puoi vedere la sua area di copertura sotto forma di un anello che la circonda. Tutti gli edifici che si trovano all'esterno non vengono serviti. Vuoi una copertura maggiore? Di solito, puoi espandere il raggio d'azione aumentando il livello di finanziamento di quell'edificio o del relativo dipartimento cittadino. Se invece preferisci costruire, ti basterà creare un altro edificio del tipo giusto per aumentare la copertura. Non preoccuparti di distruggere gli edifici civici già esistenti, perché il gioco non ti permette di costruire nulla sopra queste strutture. Invece, costruendo sopra gli edifici RCI, li distruggerai.

Consiglio: non costruire parchi, stazioni di polizia o caserme dei vigili del fuoco prima di potertele permettere. Nelle prime fasi dello sviluppo non ne avrai bisogno. È una buona regola costruire la prima caserma dei vigili del fuoco solo quando scoppia un incendio (ma sbrigati!).



Costruisci stazioni di polizia e prigioni

Il livello di criminalità dipende da diversi fattori. Non credevi che per diventare sindaco fosse necessario studiare criminologia, vero? Se lavori per migliorare le condizioni di vita, il salario medio e il livello di educazione dei Sims, il livello di criminalità in città diminuisce. Però, non è sufficiente avere molti cittadini felici e istruiti per eliminare il crimine. Qui entra in gioco la polizia, che ti aiuta a mantenere l'ordine pubblico e a fronteggiare diversi tipi di emergenze. Se la presenza delle uniformi blu in città sarà limitata, prima o poi arriveranno i criminali.

A seconda delle tue esigenze anticrimine, puoi scegliere stazioni di polizia di varie dimensioni, ciascuna delle quali è diversa come grandezza, capacità, costo e area di copertura. Inoltre, dispongono di un certo numero di auto della polizia che possono essere inviate nei casi di emergenza. Se scoppierà una sommossa, dovrai avere un numero sufficiente di auto della polizia da inviare per riportare l'ordine.

Quando gli agenti catturano dei criminali, li rinchiodano nelle celle incorporate in ogni stazione di polizia. Soltanto il **chiosco di polizia** non è in grado di ospitare criminali. Dunque, quando un agente cattura un sospetto, quest'ultimo viene condotto in una cella della stazione di polizia più vicina. Se tutte le celle delle stazioni in città sono piene, è arrivato il momento di costruire una **prigione cittadina**. Però, cerca di non riempirla troppo: le sommosse dei prigionieri fanno diventare i cittadini piuttosto nervosi.

Sei stai attraversando un'ondata criminale, ti conviene costruire nuove stazioni di polizia. Consulta la **visualizzazione dei dati sulla criminalità** per scoprire se il tuo impegno anticrimine sta avendo effetto. Non ridurre i fondi per le stazioni di polizia se riesci a malapena a controllare il crimine. Un livello inferiore di finanziamento diminuirà in modo notevole l'efficienza degli agenti.



Costruisci caserme dei vigili del fuoco

Purtroppo, gli edifici sono intrinsecamente infiammabili, alcuni più di altri, per esempio quelli industriali. Se vuoi impedire alla tua città di trasformarsi in un gigantesco rogo, assicurati di avere sufficienti caserme dei vigili del fuoco. Queste ultime, come le stazioni di polizia, hanno un raggio di copertura dentro il quale possono domare gli incendi prima ancora che vengano segnalati al sindaco. Fuori da questo settore, però, gli incendi possono divampare indisturbati, fino a bruciare tutta la città. Ecco perché dovrai essere pronto a intervenire, sindaco. Questi incendi verranno combattuti soltanto se tu chiederai manualmente l'intervento delle autopompe e degli aerei antincendio di cui sono dotate le caserme dei vigili del fuoco. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione **Strumenti di emergenza**.

Consiglio: attendi lo scoppio di un incendio prima di costruire la prima caserma dei vigili del fuoco, che dovrà sorgere nei paraggi delle fiamme. I pompieri si metteranno immediatamente in azione. Usando questa tecnica di costruire le strutture antincendio solo quando servono, potrai risparmiare.



Costruisci sistemi educativi

Un sistema educativo di alta qualità è essenziale se vuoi che nella tua città non ci siano soltanto lavori poco pagati e abitanti a basso reddito. Istruisci la popolazione e la città potrà diventare una fiorente e sofisticata metropoli popolata da ricchi Sims che svolgono attività prestigiose. L'educazione ha un ruolo anche nella riduzione della criminalità.

Per soddisfare le esigenze culturali della città, devi considerare l'età dei Sims. I Sims più giovani hanno bisogno di scuole elementari, medie e superiori, mentre quelli un po' più grandi devono andare ai college e all'università. I Sims adulti preferiscono invece l'arricchimento culturale offerto da biblioteche e musei. Probabilmente, all'inizio non potrai permetterti tutte queste strutture educative, dunque dovrai scegliere in base alle fasce di età predominanti in città. Se vuoi un prospetto dell'età dei residenti e del relativo livello di educazione, consulta le visualizzazioni dei dati sull'**educazione** e sull'**età media dei residenti**. Ti torneranno utili anche i grafici **Educazione**, **Educazione per età** e **Popolazione per età**. Le scuole hanno un loro raggio di azione, che viene visualizzato quando le costruisci o vi clicchi sopra per richiamare informazioni. Assicurati che i Sims residenti in questo settore soddisfino i criteri di età della scuola. Costruisci scuole *solo* nei quartieri residenziali. Le scuole che sorgono nelle zone industriali e commerciali non attirano studenti.

È una buona idea iniziare presto a creare un **sistema educativo**. Puoi risparmiare denaro regolando il livello di finanziamento per adattarlo alla popolazione servita. Quando quest'ultima cresce, aumenta di conseguenza i finanziamenti, altrimenti potrebbe verificarsi uno sciopero degli insegnanti, che si lamenterebbero per il numero eccessivo di studenti.

Consiglio: esiste un rapporto fra l'educazione e l'inquinamento. Investendo in un buon sistema educativo e costruendo quartieri molto appetibili per i Sims ad alto reddito, attiri l'industria ad alta tecnologia, che è poco inquinante e offre posti di lavoro ben remunerati. Con il passare del tempo, l'industria sporca, quella manifatturiera e le fattorie si sposteranno per lasciare il posto a questi nuovi stabilimenti.



Costruisci ospedali e cliniche

I Sims in buona salute lavorano meglio. Siccome la salute della città dipende dalla produttività dei cittadini, è essenziale un buon programma sanitario. Migliorando la salute dei Sims, aumenterai il numero di cittadini che possono lavorare (e chi vive più a lungo, lavora anche più a lungo). Dunque, il gettito fiscale della città sarà maggiore, stimolando la comparsa di nuove attività commerciali. Come puoi vedere, sindaco, è nel tuo interesse assicurare un buon servizio sanitario ai tuoi cittadini. I Sims si sentono più sicuri se vicino a casa loro sorge una struttura sanitaria, dunque costruisci queste strutture nelle zone residenziali, lasciando perdere quelle commerciali. Controlla il rapporto fra la popolazione e il livello di finanziamento delle tue **strutture sanitarie**. Il personale medico potrebbe andare in sciopero se gli fosse chiesto di servire troppi pazienti.



Costruisci edifici importanti

Hai costruito una colossale sfinge in un quartiere commerciale del centro? Che città fortunata. Gli edifici importanti sono costosi da costruire e mantenere, ma danno un tocco particolare. Inoltre, aumentano notevolmente l'appetibilità per le attività commerciali ad alto reddito, che a loro volta offrono posti di lavoro molto ben remunerati.



Crea ricompense e accordi d'affari

Prima di aggiungere alla città gli edifici offerti dal menu **Crea ricompense e accordi d'affari**, dovrai soddisfare certe condizioni. Se svilupperai bene la città, diventeranno disponibili gli **edifici ricompensa**. Se invece ti troverai in difficoltà, soprattutto finanziarie, diventeranno disponibili gli **accordi d'affari**. Pur essendo dei premi, gli **edifici ricompensa** hanno un costo di costruzione e a volte anche un costo di manutenzione mensile. Di solito, però, offrono servizi e opportunità che aumentano notevolmente la qualità della vita. Gli **accordi d'affari** non costano nulla e ti forniscono anche un reddito mensile, ma spesso ne dovrai pagare lo scotto (per esempio, trasformando la tua città nella più grande discarica di rifiuti tossici del mondo).

Gli **edifici ricompensa** possono apparire in diversi menu (per esempio, la **centrale elettrica a fusione** si trova sia fra gli **edifici ricompensa**, sia fra i **sistemi elettrici**). Leggi i suggerimenti di questi edifici per scoprire cosa devi fare per ottenerli. Esistono due modi per guadagnare **edifici ricompensa**: raggiungere un importante obiettivo di sviluppo, per esempio un certo livello di popolazione o di valutazione del sindaco, oppure completare con successo una o più missioni **Al volante**. Quando avrai guadagnato un **edificio ricompensa**, oppure quando ti troverai nella posizione di stringere un **accordo d'affari**, un **consigliere** ti chiederà ulteriori dettagli per procedere.



Costruisci parchi

A chi non piace fermarsi per un po' a riposare in una tranquilla piazza della città? Se vuoi rendere più appetibile un'area per i residenti, le attività commerciali o le industrie ad alta tecnologia, costruisci un **parco**. I **parchi** hanno un modesto costo di manutenzione mensile, ma ne vale la pena. I Sims sono più felici quando hanno molto verde a loro disposizione. Se noti un ristagno della richiesta di zone residenziali, probabilmente devi aggiungere dei parchi.

Demolisci



Anche il sindaco ha il diritto di cambiare idea. Quando l'unica alternativa è la distruzione, puoi usare lo **strumento Demolisci**. Cliccaci sopra, quindi clicca sull'edificio o sulla struttura che vuoi eliminare dalla città. È molto semplice, ma stai attento! La distruzione degli edifici privati in città, ovvero quelli che si trovano nelle zone, prevede costi aggiuntivi di acquisizione. In altri termini, prima di poterli distruggere li devi comprare. Dunque, pensaci due volte prima di radere al suolo un grattacielo: potrebbe rivelarsi catastrofico per il bilancio!

Lo **strumento Demolisci** rimuove gli edifici, ma non le zone. Per rimuovere le zone, devi usare lo **strumento Rialloca** nel **menu delle zone**.

Strumenti di emergenza



A volte, questo lavoro non ti lascerà dormire. Quando la città affronterà un'emergenza, dovrai chiamare in azione le tue forze. Se divampa un incendio, invia un'autopompa o un aereo antincendio verso le fiamme. Se è scoppiata una sommossa, sedala con i tuoi agenti inviando sul posto un'auto o un elicottero della polizia.

Quando si verifica un disastro, la simulazione si mette in pausa per darti modo di valutare la situazione. In questo caso, attorno allo schermo appare un bordo rosso. Se non hai disattivato la funzione **Autoinquadratura del disastro**, l'obiettivo inquadrerà automaticamente il luogo interessato. Se hai difficoltà a inquadrare il punto giusto, clicca sul pulsante **Inquadra il disastro** nel menu **Strumenti di emergenza**.

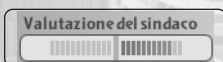
Ricordati che non puoi salvare la città quando si sta verificando un disastro. I Sims vogliono vedere che sai fronteggiare qualunque emergenza si possa verificare. Dunque, abbandona la partita *dopo* la fine dell'emergenza, altrimenti perderai tutte le strutture apparse dopo l'ultima volta che hai salvato.

Pannello del sindaco



Se sei un sindaco osservatore, probabilmente userai la **visuale cittadina** per capire quali sono i problemi della città. A volte, però, avrai bisogno di informazioni più approfondite. Il **pannello del sindaco** serve proprio a questo e ti comunica la popolazione, il numero di Sims che intendono trasferirsi nella tua città, l'attuale bilancio di cassa, dove viene speso questo denaro e vari dati storici aggiornati su diversi argomenti. Ti dà anche accesso ai **consiglieri cittadini**.

Valutazione del sindaco



Quale sindaco non vuole che i suoi Sims siano felici? Beh, *molti* sindaci sono sinceramente interessati al benessere e alla soddisfazione dei loro cittadini, per varie buone ragioni. Ogni settore della città ha un proprio valore di approvazione del tuo operato, che dipende da vari fattori. Per scoprire qual è la media generale di *tutti* i settori, guarda la barra della **valutazione del sindaco**. Se è spostata a sinistra ed è rossa, i tuoi Sims sono vicini a scatenare una rivolta. In tal caso, sappi che non è affatto divertente vedersi bruciare in effigie di fronte al municipio. Invece, se la barra è spostata a destra ed è verde, i cittadini sono molto soddisfatti del tuo lavoro. Congratulazioni.

Esistono due tipi di fattori che influenzano la **valutazione del sindaco**: i **fattori a lungo termine** e i **fattori a breve termine**.

Fattori a lungo termine:

- Indici di inquinamento (aereo, idrico, immondizia e radiazione)
- Qualità del sistema educativo
- Qualità del servizio sanitario
- Abbordabilità dei prezzi delle case
- Criminalità
- Flusso del traffico (in particolare, i tempi di trasferimento e le congestioni)
- Qualità dei parchi

Se il livello dell'inquinamento in città sarà alto, la tua **valutazione del sindaco** ne risentirà. Se invece avrai creato un efficiente sistema sanitario, la tua **valutazione del sindaco** sarà influenzata positivamente.

Fattori a breve termine:

Gli effetti di questi fattori sono più effimeri; con il tempo si tende a dimenticarli. Essi sono:

- Cambiamenti della politica fiscale
- Nuove strutture civiche
- Abbellimenti cittadini (soprattutto i nuovi alberi)
- Incendi

Se aumenterai le tasse, per un certo tempo la tua valutazione del sindaco scenderà. Col tempo, però, i Sims si abitueranno al nuovo regime e l'effetto negativo svanirà.

\$392.866

Fondi

Una delle mancanze più frequenti dei nuovi sindaci è la tendenza all'irresponsabilità fiscale. Si possono sempre verificare delle occasioni in cui qualsiasi sindaco è costretto a mandare il bilancio in rosso, ma non vi può restare a lungo. Tieni sempre sott'occhio le tasse cittadine controllando la sezione **Fondi** del **pannello del sindaco**. Se non lo farai tu, il tuo **consigliere finanziario** non ti permetterà di dimenticarlo.

↑ 3.947

Popolazione

Uno dei migliori indici del tuo successo come sindaco è molto immediato: quante persone hanno scelto di vivere nella tua città? L'**indicatore della popolazione** nel **pannello del sindaco** ti fornisce un conteggio degli abitanti aggiornato all'ultimo minuto.

Indicatore di richiesta RCI



Questo è l'indicatore più importante nel **pannello del sindaco**. L'**indicatore di richiesta RCI** è composto da tre barre, che indicano rispettivamente gli sviluppi residenziali (R), commerciali (C) e industriali (I). Ogni barra simboleggia quante persone e quanta attività sono pronte a trasferirsi nella tua città. Più alte sono le barre, maggiore è la richiesta di nuove costruzioni del tipo indicato. Quando le barre saranno basse (si trovano sotto la linea centrale, che indica una richiesta negativa), comincerai a vedere edifici abbandonati, che può anche essere un'ottima cosa se vuoi creare una città fantasma. Usa l'**indicatore di richiesta RCI** per determinare se devi creare nuove zone residenziali, commerciali o industriali.

Se vuoi un prospetto più dettagliato della richiesta in base al tipo di occupanti, clicca sulle **barre di richiesta RCI**. Ecco un elenco dei **tipi di occupanti**:

Tipo di occupante	Abbreviazione	RCI
Residenziale a basso reddito	R-\$	R
Residenziale a medio reddito	R-\$\$	R
Residenziale ad alto reddito	R-\$\$\$	R
Servizio commerciale a basso reddito	Nc-\$	C
Servizio commerciale a medio reddito	Nc-\$\$	C
Servizio commerciale ad alto reddito	Nc-\$\$\$	C
Ufficio commerciale a medio reddito	Co-\$\$	C
Ufficio commerciale ad alto reddito	Co-\$\$\$	C
Industria agricola	I-Ag	I
Industria sporca	I-S	I
Industria manifatturiera	I-M	I
Industria ad alta tecnologia	I-AT	I

Consiglio: in certe occasioni, può esserci un'elevata richiesta per un settore, senza che appaiano nuovi sviluppi. Controlla se hai creato zone sufficienti per quel tipo di sviluppo e assicurati che siano anche appetibili per il tipo di occupante. Infine, assicurati che esista un valido sistema di trasporto fra le zone residenziali e quelle commerciali. Le congestioni del traffico possono avere un impatto molto negativo sullo sviluppo. Se la gente non riesce a recarsi al lavoro, la città non può crescere. In questo caso, potenzia i canali di comunicazione, trasformando le vie in strade, le strade in viali e i viali in autostrade. Così farai diventare più appetibile la città per i Sims.

Consiglio: vuoi attirare Sims ad alto reddito? Investi sull'educazione, costruendo scuole e innescando un circolo virtuoso di Sims ben istruiti, che vogliano lavori meglio retribuiti, che significano maggiori proventi fiscali e meno inquinamento. Quanti Sims desiderano vivere in una città bella, pulita, con buone scuole e lavori ben remunerati? Tutti, ovviamente. Ma quanti possono *permetterselo*?



Stile degli edifici



Come sindaco, puoi soddisfare anche le tue ambizioni estetiche. Per dare una particolare impronta alla città, specifica lo stile architettonico da usare per i nuovi edifici (residenziali, commerciali e industriali). Gli stili a disposizione sono:

- Chicago 1890
- New York 1940
- Houston 1990
- Europeo contemporaneo

Selezionando uno stile nel pannello **Stile degli edifici**, stabilirai (che bel suono ha questa parola, vero?) come si presenteranno tutti i *nuovi* edifici. Quelli già esistenti, però, non verranno influenzati. Naturalmente, se la precedente mancanza di gusto offende la tua sensibilità estetica, puoi sempre usare il simpatico **strumento Demolisci**. Oppure, che ne dici di un vulcano strategicamente piazzato?

Se invece non ti piace l'uniformità di stile architettonico, puoi selezionare diversi stili e fare in modo che si alternino dopo un certo numero di anni. Clicca sull'opzione **Cambia lo stile degli edifici ogni X anni** e specifica per quanti anni verrà mantenuto ogni stile. Quando selezionerai questa opzione, tutti i nuovi edifici avranno uno stile diverso, dando l'impressione di una città che si è sviluppata nel corso del tempo. Se invece sei un sindaco dai gusti eclettici, puoi far sviluppare simultaneamente tutti gli stili selezionando l'opzione **Costruisci insieme tutti gli stili**.



Visualizzazione dei dati



Come sindaco, dovrai sempre tenere sotto controllo le condizioni della città. Sapere che c'è qualche problema è soltanto il primo passo per diventare un bravo sindaco. Prima di risolvere qualsiasi problema, devi sapere di cosa si tratti e dove sia nato. Non è sufficiente dire che il tuo sistema educativo è scadente: devi scoprire dove la situazione sia particolarmente grave e conoscere le cause. Per ricavare queste informazioni, sindaco, rivolgiti ai tuoi esperti di statistica. La **visualizzazione dei dati** è una serie di strumenti diagnostici per valutare la situazione attuale e scoprire dove devi concentrare gli sforzi per migliorare la città.

Pericolo d'incendio

Qualsiasi costruzione è intrinsecamente vulnerabile al fuoco, ma certi edifici sono più infiammabili di altri. In particolare, quelli abbandonati sono vere e proprie calamite per gli incendi. Usa la visualizzazione dei dati sul **pericolo d'incendio** per capire quali settori della città corrano i rischi maggiori. Vedrai apparire anche tutte le caserme dei vigili del fuoco con le relative aree di copertura. La visualizzazione dei dati sul **pericolo d'incendio** è essenziale per decidere dove costruire nuove caserme dei vigili del fuoco.

Criminalità

Se non hai fornito ai tuoi Sims dei lavori ben pagati e un sistema educativo di qualità, probabilmente il tuo livello di criminalità è alle stelle. Un modo per combattere il crimine è creare un forte corpo di polizia. La visualizzazione dei dati sulla **criminalità** ti mostra le sacche di attività criminale e può aiutarti a decidere l'ubicazione migliore delle stazioni di polizia. Come avviene nella visualizzazione dei dati sul **pericolo d'incendio**, appaiono le stazioni esistenti e le relative aree di copertura.

Educazione

L'educazione è veramente uno dei fattori chiave per creare una città di successo. Se vuoi attirare attività economiche che forniscano lavori ben pagati ai tuoi Sims, devi avere una forza lavoro ben istruita. Com'è stato detto prima, una città con abitanti molto istruiti tende ad avere una bassa criminalità. È una bella lezione per tutti, vero? L'intelligenza dei tuoi Sims viene misurata dal **quoziente educativo** (Q.E.). Sapendo in quali zone della città il Q.E. è più basso, puoi decidere dove costruire scuole, biblioteche e altre strutture educative per avere il massimo impatto. In questa visualizzazione dei dati appaiono le strutture già esistenti, con le relative aree di copertura. Il **quoziente educativo** ha bisogno di tempo per migliorare: non scoraggiarti se una grossa macchia rossa non scompare subito dopo aver costruito una nuova scuola. Dopo qualche anno, comincerai a vedere la differenza.

Appetibilità

C'è una forte richiesta di strutture residenziali ad alto reddito? Ciò non significa nulla se non riuscirai a fornire zone appetibili. Per decidere quali zone costruire, devi sapere quali settori della città sono più appetibili. Clicca sull'**indicatore di domanda RCI** per richiamare un prospetto dei 12 tipi di occupanti.

Anche se non puoi influenzare direttamente i tipi di occupanti che verranno a vivere nella tua città, puoi controllare in modo indiretto l'appetibilità delle zone esistenti. Se vuoi migliorare l'appetibilità per ciascun tipo di occupanti, puoi fare ciò che segue:

Residenziali	Servizi commerciali	Uffici commerciali	Industria	Industria sporca e manifatturiera	Industria ad alta tecnologia
R-\$	Nc-\$				
R-\$\$	Nc-\$\$	Co-\$\$		I-S	
R-\$\$\$	Nc-\$\$\$	Co-\$\$\$	I-Ag	I-M	I-AT
Riduci l'inquinamento	Smaltisci i rifiuti	Smaltisci i rifiuti	Riduci l'inquinamento	Riduci la criminalità	Riduci l'inquinamento
Smaltisci i rifiuti	Riduci la criminalità	Riduci la criminalità	Smaltisci i rifiuti	Accorcia i percorsi dei treni merci	Smaltisci i rifiuti
Riduci la criminalità	Riduci l'inquinamento	Riduci l'inquinamento	Riduci il traffico	Riduci la criminalità	
Costruisci scuole	Aumenta il traffico	Crea edifici importanti	Accorcia i percorsi dei treni merci		Crea parchi
Crea parchi	Costruisci presso R	Aumenta il traffico	Riduci la criminalità		Accorcia i percorsi dei treni merci
Costruisci ospedali	Crea edifici importanti	Costruisci presso Co			
Riduci i tempi di trasferimento	Costruisci presso Co				
Riduci il rumore del traffico					

Per esempio, puoi aumentare l'appetibilità di un quartiere residenziale ad alto reddito riducendo l'inquinamento (fra le altre cose). Costruisci gli edifici inquinanti, come la centrale elettrica a carbone, lontano dalle zone residenziali e commerciali. Evita gli accumuli di rifiuti costruendo una discarica e riduci la criminalità costruendo una stazione di polizia nel quartiere.

Acqua

Anche se l'acqua all'inizio non è necessaria, se non costruirai un sistema idrico sarai limitato agli edifici a bassa densità e agli occupanti di basso e medio reddito. Quando vorrai accogliere cittadini ad alto reddito o costruire edifici a media e alta densità, dovrai far arrivare l'acqua. La visualizzazione dei dati dell'**acqua** indica dove la fornitura è adeguata e dove regna la siccità.

Energia

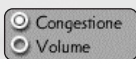
Niente in città può funzionare senza energia elettrica. Proprio niente. Usa la visualizzazione dei dati dell'**energia** per scoprire quali parti della città sono alimentate e dove i Sims leggono alla luce delle candele.

Traffico

Se non lo sai già, un'adeguata infrastruttura di trasporto per i Sims che si recano al lavoro è essenziale allo sviluppo della città. Trasporti inefficienti significano tanti Sims bloccati nel traffico, incidenti, esplosioni di rabbia e addirittura sommosse. Usando la **visualizzazione dei dati sul traffico** puoi localizzare le congestioni più gravi. Per migliorare la situazione, trasforma le vie in strade, le strade in viali e i viali in autostrade. Questa mappa ti servirà anche per diagnosticare eventuali problemi dei trasporti pubblici.

La **visualizzazione dei dati sul traffico** prevede due diverse modalità: **Congestione/Volume** e **Tempo di trasferimento**.

Congestione/Volume

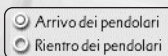


La mappa **Congestione** ti comunica quanto le reti di trasporto siano vicine alla saturazione. Usala per determinare quando hai bisogno di potenziare l'infrastruttura di trasporto. La mappa **Volume** indica invece dove sono concentrati i maggiori volumi di traffico e dove si dirigono. Mentre la mappa **Congestione** indica se hai dei problemi di capacità (traduzione: ingorghi, lunghe file, paralisi), la mappa **Volume** si limita a indicarti quanti viaggiatori utilizzano un dato percorso. Per esempio, potresti avere un'autostrada assai poco congestionata (che nella mappa **Congestione** apparirebbe verde) ma dal grande volume di traffico (che nella mappa **Volume** apparirebbe blu).

La mappa **Volume** ti presenta anche un quadro dei mezzi di trasporto disponibili in città. Vuoi vedere che rapporto esiste fra il numero di auto e quello di autobus? La visuale giusta è questa.



Tempo di trasferimento



Non sempre i Sims usano lo stesso percorso per andare e tornare dal lavoro. Ciò avviene soprattutto quando hai introdotto i sensi unici come strategia per controllare il traffico. Per questa ragione, la mappa del traffico può cambiare in modo notevole fra i due possibili **tempi di trasferimento**. Seleziona i trasferimenti del mattino e quelli della sera nella **mappa del traffico** per vedere la differenza.

Zone

A volte è utile sapere quali tipi di zone hai creato in città, soprattutto se non ricordi più dove si trovino quelle a bassa densità e quelle ad alta densità. La mappa **Zone** può far sparire gli edifici in qualsiasi momento per mostrare i tipi di zone.

Valore del terreno

Il **valore del terreno** può influenzare il livello di reddito dei Sims che vengono a vivere nella tua città. Spesso, le persone dal reddito modesto non possono permettersi di vivere dove il terreno ha un valore elevato. La visualizzazione dei dati sul **valore del terreno** ti presenta un quadro di questa situazione.

Valutazione del sindaco

La barra della **valutazione del sindaco** che appare nel **pannello del sindaco** rappresenta il livello *medio* del tuo successo in tutta la città. Se vuoi avere un'idea più specifica di come i cittadini delle varie zone considerino il tuo operato, la visualizzazione dei dati sulla **valutazione del sindaco** ti indica in quali quartieri sei più apprezzato e dove è meglio che non metta piede.

Età media dei residenti

Zone diverse della tua città attirano Sims di età diversa. Questa distribuzione può avere un impatto enorme sull'utilità delle tue strutture educative. Costruendo una scuola elementare in un quartiere dove prevalgono gli anziani, pagherai insegnanti e manutenzione per ottenere risultati assai modesti. Controlla la distribuzione delle fasce di età in questa visualizzazione dei dati per decidere dove costruire le strutture educative. Dai l'esempio, sindaco, e fai vedere a tutti che sai elaborare i dati come un computer!

Salute

La qualità delle strutture sanitarie è un fattore molto importante per determinare l'appetibilità delle zone residenziali e può avere un impatto notevole sul numero dei lavoratori in città. I Sims in buona salute vivono più a lungo e costituiscono una forza lavoro più ampia, che incentiva la richiesta di nuove attività. Questo può sembrare un punto di vista piuttosto utilitaristico, ma come sindaco la tua prima preoccupazione è far quadrare i conti. Benvenuto in politica! Usa la visualizzazione dei dati sulla **salute** per farti un'idea del livello di salute generale e locale. Costruisci cliniche e ospedali dove servono di più. Questa mappa mostra anche le strutture sanitarie già esistenti e la loro area di copertura.

Inquinamento aereo

Nessuno ama vivere nelle zone inquinate, però certi edifici disperdono nell'atmosfera enormi quantità di sostanze inquinanti. Se sai dove l'inquinamento sia particolarmente alto, saprai anche dove *non* creare nuove zone residenziali.

Consiglio: costruendo le industrie sporche (I-S e I-M) presso una città vicina, potrai tenere l'inquinamento ben lontano dalle zone "pulite" (commerciali e residenziali). L'inquinamento tende a non uscire dai confini della città. Se vuoi perfezionare l'opera, puoi costruire anche le centrali elettriche e le discariche nella città "sporca". In questo modo, potrai concentrare *tutti* i tuoi edifici inquinanti nella stessa città, ma ricordati di creare buone vie di comunicazione per i servizi e i posti di lavoro.

Inquinamento idrico

Un elevato inquinamento idrico può ridurre drasticamente l'erogazione delle tue strutture idriche. La visualizzazione dei dati sull'**inquinamento idrico** può aiutarti a decidere dove non devi costruire serbatoi e pompe dell'acqua e ti aiuta a scegliere l'ubicazione degli impianti di depurazione idrica, che riducono l'inquinamento.

Immondizia

Se non fornirai servizi di smaltimento dei rifiuti, in città si accumuleranno maleodoranti cataste d'immondizia. Ti sembrerà strano, ma l'immondizia nelle strade tende a ridurre l'appetibilità delle zone. La visualizzazione dei dati sull'**immondizia** ti indica dove i mucchi di spazzatura sono ormai diventati alti come la torre Eiffel. Chiama la nettezza urbana, presto!

Radiazione

Sì, proprio le radiazioni. Fanno paura, vero? Basta che la lancetta del contatore Geiger si discosti appena dallo zero per provocare l'immediato arresto di ogni sviluppo. I Sims cercano di evitare le situazioni tipo Chernobyl. Controlla la visualizzazione dei dati sulle **radiazioni** per scoprire dove non devi creare nuove zone. Naturalmente, se hai evitato di costruire **discariche di rifiuti tossici** o di provocare catastrofi nucleari, non avrai bisogno di questa mappa.



Pannello dei consiglieri

I tuoi **consiglieri** ti forniranno pareri, consigli e avvisi per evitare situazioni difficili. I loro suggerimenti ti saranno di enorme aiuto per capire quando è necessario il tuo intervento. Però, ogni **consigliere** ha degli obiettivi personali e a volte riceverai consigli interessanti, che renderanno più difficile prendere una decisione. Ma, dopotutto, essere sindaco prevede anche questo, vero?

Se hai scelto di giocare al livello "Basso", i consiglieri appariranno *ogni volta* che si verifica un problema. Se hai scelto il livello "Alto", appariranno soltanto nelle circostanze più disperate.



Pianificatore urbanistico

Il **pianificatore urbanistico** ti fornisce consigli per costruire la città e indicazioni per diventare un sindaco molto popolare. È anche il fortunato mortale che ti offrirà gli **edifici ricompensa**.



Consigliere finanziario

Il tuo **consigliere finanziario** ti terrà aggiornato sull'attuale situazione delle entrate e delle uscite. Si preoccuperà molto se vedrà il bilancio cittadino andare in rosso e in tal caso ti suggerirà degli **accordi d'affari** per risolvere la situazione.



Consigliere dei servizi

Il tuo **consigliere dei servizi** ti fornirà varie formazioni sull'acqua, sull'energia e sui sistemi sanitari. Ti farà anche sapere quando saranno imminenti dei problemi di capacità e ti informerà di eventuali **accordi con i vicini**.



Consigliere della Pubblica sicurezza

Il **consigliere della Pubblica sicurezza** ti tiene al corrente delle questioni riguardanti la criminalità, la copertura della polizia, degli incendi e i disastri.



Consigliere della salute e dell'educazione

Il tuo **consigliere della salute e dell'educazione** ti terrà aggiornato sulle questioni relative alle esigenze sanitarie ed educative dei tuoi cittadini.



Consigliere dei trasporti


Il tuo **consigliere dei trasporti** ti spiegherà ciò che devi sapere su tutti i sistemi di transito.



Consigliere ambientale

Il **consigliere ambientale** ti terrà al corrente dei livelli di inquinamento e delle richieste di verde.


Titoli nel pannello dei consiglieri





Pianificatore urbanistico - Neil Fairbanks

- ▶ L'industria necessita di spazio per espandersi
- ▶ La formula dell'abbassamento delle tasse può dare una scossa
- ▶ Il sindaco è un grande, dicono i cittadini di certi quartieri
- ▶ La legge e l'ordine di Brighton

Clicca sulla testa di uno dei tuoi **consiglieri** e vedrai apparire un elenco di titoli relativi a quel consigliere. A volte, l'elenco è molto lungo. I **consiglieri** amano dare consigli.

 Espandi i titoli cliccando sul pulsante **Espandi**.

-  Per leggere il messaggio corrispondente a un dato titolo, clicca su quest'ultimo oppure sulla freccia accanto a esso.
-  Se un messaggio non ti interessa più, clicca sulla X accanto al titolo per eliminarlo. Però, se non risolverai un problema, molto probabilmente ti arriveranno degli aggiornamenti. Che noia, vero?



Grafici

A differenza della **visualizzazione dei dati**, i **grafici** presentano soltanto dati relativi all'intera città e ti mostrano la loro evoluzione nel tempo. Come sindaco, ti sarà molto utile sapere come andavano le cose in città cinque, dieci e perfino cento anni fa. Controllando le tendenze storiche, potrai scoprire se aumentando il finanziamento del sistema educativo nel corso del tempo hai veramente migliorato il livello di istruzione. In questa sezione, troverai una ricca serie di istogrammi e grafici a barre che ti presenteranno le condizioni passate della città e ti mostreranno le proiezioni future in molti campi.

Criminalità

L'attività criminale sta aumentando o diminuendo? Controlla questo grafico per scoprire la tendenza. Puoi controllare il numero dei crimini e quello degli arresti.

Tempo di trasferimento

Scopri com'è cambiato il tempo di trasferimento dei Sims dal passato a oggi.

Elettricità

Questo grafico ti fa capire quando il fabbisogno energetico della città potrebbe superare la capacità produttiva delle centrali. È utile quando devi programmare grossi investimenti, per esempio nuove centrali. Puoi visualizzare sia l'assorbimento, sia la produzione di elettricità.

Acqua

Questo grafico assomiglia al precedente. Ti aiuterà a intervenire quando la fornitura d'acqua scarseggerà.

Inquinamento aereo

Usa il grafico dell'**inquinamento aereo** per vedere se le tue politiche ambientali stanno funzionando e i tuoi Sims respirano aria pulita.

Lavori e popolazione

Indica il numero di residenti e di lavori per tutti i 12 tipi di occupanti. Scopri se stai offrendo posti di lavoro a sufficienza e attirando il tipo di attività che desideri.

Inquinamento idrico

L'acqua della città è cristallina oppure assomiglia a una melma verdastra?

Immondizia

Se i rifiuti iniziano ad accumularsi nelle strade, il grafico dell'**immondizia** te lo segnala. Qualsiasi valore sopra lo zero indica che hai un problema e ti conviene trovare un modo per esportare immondizia verso un'altra città, oppure creare nuove discariche.

Educazione

I tuoi Sims stanno diventando più intelligenti o più stupidi? Questo grafico ti farà sapere se le tue politiche di educazione funzionano oppure no.

Educazione per età

Questo istogramma indica il **quoziente educativo** dei tuoi cittadini, diviso per fasce di età. Usa questo strumento per determinare se ti sei concentrato troppo sulle esigenze di una fascia di età a spese di qualcun'altra.

Popolazione per età

La tua città è piena di giovani oppure sta diventando una specie di casa di riposo per anziani? Questo istogramma ti indica la composizione della popolazione per fasce di età.

Aspettativa di vita

Se il tuo sistema sanitario sarà carente, l'aspettativa di vita dei Sims sarà tragicamente bassa. Questo grafico ti mostra se i tuoi Sims stanno raggiungendo età sempre più avanzate oppure se la città continua a farli invecchiare precocemente.

Entrate residenziali medie

Tutti vogliono guadagnare denaro, molto denaro. Il grafico delle **entrate residenziali medie** ti mostra se i tuoi Sims stanno vivendo da signori oppure in povertà.

Entrate/Uscite della città

Stai dissanguando la città con spese folli, oppure la tua politica oculata sta dando buoni frutti? Consulta il grafico **Entrate/Uscite della città** per mettere a confronto le entrate con le uscite. In generale, devi cercare di tenere la linea verde sopra quella rossa.

Fondi

La tua città è sull'orlo della bancarotta? Il grafico **Fondi** ti farà sapere quando le casse saranno vuote, se non cambierai la tua politica di spese.

Richiesta RCI

Questo grafico fornisce una versione più dettagliata dell'**indicatore RCI**. Infatti, è esattamente ciò che appare cliccando sopra l'**indicatore RCI**. Questo istogramma indica i livelli di richiesta per tutti i 12 tipi di occupanti. Usalo assieme alla **mapa dell'appetibilità** per decidere quali zone creare e dove.

Valutazione del sindaco

Controlla questo grafico per scoprire se la tua **valutazione del sindaco** è migliorata nel tempo.

Volume di traffico

I Sims fanno troppo affidamento sulle auto per recarsi al lavoro? Oppure hai costruito un'infrastruttura di trasporti pubblici molto usata? Se vuoi un prospetto del volume di traffico per vari mezzi di trasporto, consulta questo grafico.




Pannello del budget

La gestione del budget è un campo molto conosciuto e amato dai sindaci. La gestione del denaro cittadino è uno dei compiti importanti che avrai come sindaco. Controlla le spese, assicura un ragionevole gettito fiscale e tieni SEMPRE sotto controllo il bilancio finale. La tua città può indebitarsi fino a un certo punto, ma se il buco nel bilancio diventa così grande da vanificare ogni speranza di colmarlo, i tuoi Sims inizieranno a fare le valigie. Il pannello **Budget** ti indica quanto denaro hai e come lo stai spendendo. Utilizzalo per ritoccare le entrate e le uscite.

Riassunto del budget

Budget mensile	
Bilancio attuale	\$ 752.713
Entrate mensili	\$ 6.111
Uscite mensili	\$ 5.045
Saldo di fine mese	\$ 752.772

Se vuoi un veloce prospetto delle entrate e delle uscite, controlla il **riassunto del budget**.

 Clicca sul pulsante **Espandi** se ti interessa una visuale più dettagliata.

Budget espanso



La visuale del **budget espanso** ti fornisce un prospetto completo, suddiviso per dipartimenti, di dove arrivi e di come venga speso il denaro.



Per richiamare un prospetto ancora più dettagliato su ciascun dipartimento, oppure per modificare il budget di un dipartimento, clicca su uno dei pulsanti **Apri i dettagli**.

Molti pannelli dettagliati dei dipartimenti comprendono dei cursori per ritoccare i livelli di finanziamento.



In tutti i casi, la linea bianca verticale sotto il cursore indica un finanziamento del 100%. Spostando il cursore tutto a sinistra, si riduce il finanziamento a zero, mentre spostandolo a destra della linea bianca, si può superare il 100%, fino al 120%. Ma sei sicuro di voler spendere tanto?



Se ti interessa una descrizione di ciascun dipartimento, la troverai nelle pagine seguenti. Clicca come prima cosa sul pulsante **Apri i dettagli** per espandere il dipartimento **Tasse**.

Tasse

Tasse			
Entrate mensili residenziali			Stima mensile
Residenze a basso reddito (R-98)	7.0	%	\$ 700
Residenze a medio reddito (R-100)	7.0	%	\$ 754
Residenze ad alto reddito (R-100)	7.0	%	\$ 425
Subtotale			\$ 1,879
Entrate mensili commerciali			Stima mensile
Servizio commerciale a basso reddito (C-98)	7.0	%	\$ 255
Servizio commerciale a medio reddito (C-100)	7.0	%	\$ 422
Servizio commerciale ad alto reddito (C-100)	7.0	%	\$ 65
Ufficio commerciale a basso reddito (C-100)	7.0	%	\$ 120
Ufficio commerciale ad alto reddito (C-100)	7.0	%	\$ 30
Subtotale			\$ 832
Entrate mensili industriali			Stima mensile
Aggriti (I-Agr)	9.0	%	\$ 0
Industria sporca (I-S)	7.0	%	\$ 0
Industria manifatturiera (I-M)	7.0	%	\$ 0
Industria ad alta tecnologia (I-AT)	7.0	%	\$ 0
Subtotale			\$ 0
Accetta		Annulla	

Sei tu che decidi le tasse. Se la tua cassaforte è vuota, puoi aumentare le tasse per incrementare le entrate. Usa la finestra **Tasse** per modificare le aliquote fiscali di tutti i 12 tipi di occupanti. Ricorda, però, che aumentando le tasse diminuisce la richiesta per quella categoria e si riduce anche la tua valutazione del sindaco. Con il tempo, i Sims dimenticheranno l'aumento delle tasse e torneranno a trovarti simpatico, ma la richiesta ne risentirà a lungo termine. Anche se ridurrai le tasse, ci vorrà un po' prima che torni ai valori primitivi. Aumentare le tasse è una buona idea solo quando la città non è in grado di soddisfare la richiesta di un certo settore.

Ora basta con le brutte notizie. La capacità di modificare le aliquote fiscali può essere anche un potente strumento per influenzare il tipo di attività economiche e di residenti che si trasferiranno in città. Se vuoi tenere lontani i ricchi snob, dovrai soltanto aumentare la loro aliquota di tasse per spaventarli. Invece, se vuoi scoraggiare gli stabilimenti inquinanti come l'industria sporca (I-S) e quella manifatturiera (I-M), tassali senza pietà.

Consiglio: impara a controllare la richiesta con le tasse. Quando aumenti le tasse, osserva il calo della richiesta. E se riduci le tasse? La richiesta aumenta. Come sindaco, puoi specificare le aliquote fiscali per ogni tipo di occupanti, influenzando le categorie di Sims e di attività che si stabiliranno in città. *Influenzare*, però, non vuol dire controllare. Per far apparire l'industria ad alta tecnologia, avrai in ogni caso bisogno di lavoratori molto istruiti. Riducendo le tasse potrai dare maggiore impulso alla richiesta iniziale, ma non potrai fare miracoli.

Ordinanze

Ordinanze	
Entrate mensili	
<input checked="" type="checkbox"/> Legalizzo il gioco d'azzardo	Stima mensile: \$100
Subtotale: \$100	
Uscite mensili	
<input type="checkbox"/> Programma comune di addestramento RCP	Stima mensile
<input type="checkbox"/> Programma di risparmio idrico	\$1.133
<input type="checkbox"/> Programma di riduzione spreca dello certa	
<input type="checkbox"/> Programma per le cliniche gratuite	\$60
<input type="checkbox"/> Programma per i riflettori di fumo	
<input type="checkbox"/> Programma di monitoraggio dei quartieri	
<input type="checkbox"/> Programma di promozione turistica	\$52
<input type="checkbox"/> Programma sportivi giovanili	
<input type="checkbox"/> Altro di risparmio energetico	
Subtotale: \$1.245	
<input type="button" value="Accetta"/> <input type="button" value="Annulla"/>	

I sindaci che conoscono tutti i trucchi spesso usano le **ordinanze** per influenzare la crescita delle città. Questi piccoli strumenti politici, una volta entrati in vigore, possono presentare vantaggi o svantaggi, dunque servitene in modo oculato. Per esempio, se deciderai di varare l'ordinanza **Legalizza il gioco d'azzardo**, aumenterai le entrate della città, ma spesso farai anche aumentare il livello di criminalità.



Per ricavare ulteriori informazioni su una data ordinanza e sui suoi effetti potenziali, clicca sul pulsante **Apri i dettagli** accanto al titolo. Certe **ordinanze** diventano disponibili in momenti diversi dello sviluppo della città, dunque torna ogni tanto a controllare quali nuove leggi puoi promulgare.

Accordi con i vicini

Accordi con i vicini	
Entrate mensili	
Acqua	Valore a venduto: \$347
Boscon H8	1000 m line: \$347
Alti	Stipendio accordo: \$0
Edenridge	Stipendio accordo: \$0
Uscite mensili	
Acqua	Valore a acquistato: \$0
Boscon H8	Stipendio accordo: \$0
Edenridge	Stipendio accordo: \$0
Alti	Stipendio accordo: \$0
Edenridge	Stipendio accordo: \$0
Subtotale: \$347	
Uscite mensili	
Acqua	Valore a acquistato: \$0
Boscon H8	Stipendio accordo: \$0
Edenridge	Stipendio accordo: \$0
Alti	Stipendio accordo: \$0
Edenridge	Stipendio accordo: \$0
Subtotale: \$1.440	
<input type="button" value="Accetta"/> <input type="button" value="Annulla"/>	

Dopo aver collegato due città con strade, linee elettriche o tubature dell'acqua, poi vendere a una delle due le risorse dell'altra. Prima che sia possibile stringere un **accordo con i vicini**, devono essere soddisfatti i seguenti requisiti:

- La città venditrice deve avere un'eccedenza della risorsa specificata.
- La città acquirente deve essere al limite, oppure oltre il limite, nella produzione di questa risorsa (ovvero, esiste una chiara e dimostrabile esigenza).
- La città acquirente deve avere denaro a sufficienza per finanziare l'acquisto della risorsa per cinque anni.

Se questi criteri saranno soddisfatti, potrai visitare la sezione **Accordi con i vicini** del pannello del budget. Il tuo **consigliere dei servizi** ti farà sapere quando le condizioni saranno favorevoli a un accordo.

Il costo di un **accordo con i vicini** viene automaticamente determinato in base alle spese che la città sostiene per fornire questa risorsa, più un ragionevole margine di profitto. Sembra onesto, vero? L'accordo iniziale vale un anno, ma viene automaticamente rinnovato se le condizioni originali sono ancora valide al momento del rinnovo.

Consiglio: costruisci centrali elettriche e discariche nelle città vicine, poi crea un collegamento (una linea elettrica per la centrale e una strada per la discarica) per iniziare a stringere accordi. Consulta la sezione **Collegare le città** per scoprire come funzionano i collegamenti. Se la tua città decide di acquistare l'elettricità piuttosto che produrla in proprio, puoi stringere un **accordo con i vicini** in base alle sue esigenze. In questo modo, pagherai soltanto le risorse effettivamente usate.

Accordi d'affari

Accordi d'affari	
Entrate mensili	Stima mensile
Accordi d'affari	\$ 1.750
Prigione federale	\$ 250
Casino	\$ 300
Discarica di rifiuti tossici	\$ 400
Poligono missilistico	\$ 450
Base militare	\$ 350
Subtotale	\$ 1.750
Accetta	Annulla

La tua città ha problemi di bilancio? Non ti preoccupare, sindaco. Potrai stringere diversi **accordi d'affari** per ricavare dei profitti. Ognuno di essi ti fornirà ogni mese una certa somma se la tua città ospiterà una delle seguenti strutture:

Prigione federale	\$250
Casino	\$300
Base dell'esercito	\$350
Area 5.1	\$380
Discarica di rifiuti tossici	\$400
Rampa di lancio missilistico	\$450

Se i criteri per stringere questi accordi saranno soddisfatti (l'accordo per il casinò appare soltanto se hai promulgato un'ordinanza relativa al gioco d'azzardo), nell'elenco degli **edifici ricompensa** apparirà un nuovo edificio. Dal momento in cui lo costruirai, l'accordo avrà inizio e il denaro inizierà ad arrivare. Se deciderai di non avere più bisogno di queste insolite strutture, le potrai demolire pagando una penale abbastanza elevata.

Dipartimento dei trasporti

Trasporti	
Entrate mensili	Stima mensile
Manutenzione stradale	\$ 0
Pedaggio	\$ 0
Trasporto di massa	\$ 305
Taxi	\$ 305
Subtotale	\$ 610
Uscite mensili	Stima mensile
Ponti	\$ 0
Aeroporto	\$ 1.750
Manutenzione stradale	\$ 1.322
Stazione	\$ 5
Stadio	\$ 763
Autostrada	\$ 205
Viali	\$ 160
Manutenzione metropolitana	\$ 0
Trasporto di massa	\$ 257
Subtotale	\$ 3.140
Accetta	Annulla

Hai costruito strade senza ritegno? Allora hai una rete di trasporto che non teme confronti, ma ricorda: ogni volta che costruisci una struttura di trasporti, il relativo costo mensile di manutenzione viene aggiunto alle spese del tuo budget. Ahia! Richiamando i dettagli del budget del **dipartimento dei trasporti** potrai regolare il finanziamento in diverse categorie. Il **trasporto pubblico** comprende autobus, metropolitane, ferrovie sopraelevate, monorotaie, traghetti, treni passeggeri e merci. Se ridurrai troppo il finanziamento, la tua rete prima poi ne risentirà e i treni inizieranno a deragliare, influenzando negativamente le condizioni del traffico. E guardati in giro: se noti un'improvvisa epidemia di buche nel manto stradale, probabilmente devi aumentare i fondi per la manutenzione delle strade. Anzi, se hai abbandonato le strutture a sé stesse per troppo tempo, ti conviene aumentare il finanziamento oltre il 100% per coprire i costi delle riparazioni. Fa male al portafoglio, vero?

Dipartimento di Pubblica sicurezza

Pubblica sicurezza		Stima mensile
Uscite mensili		
	Corpo dei vigili del fuoco	\$ 1.494
	Dipartimento di polizia	\$ 1.296
	Dipartimento correttivo	\$ 450
Subtotale		\$ 3.240

Il budget del **dipartimento di Pubblica sicurezza** comprende i costi operativi delle **stazioni di polizia**, delle **caserme dei vigili del fuoco** e delle **prigioni**. Tagliando i fondi del dipartimento, ridurrai il finanziamento di tutti gli edifici di polizia, le caserme dei vigili del fuoco e le prigioni in città. Per conseguenza, i tuoi agenti non cattureranno più lo stesso numero di criminali, i pompieri non saranno efficienti come una volta e un numero sempre crescente di prigionieri evaderà. Riduci questo budget solo se la situazione è davvero grave. Le istituzioni di Pubblica sicurezza dovrebbero essere sempre efficienti.

Puoi anche modificare il livello di finanziamento delle singole stazioni di polizia e caserme dei vigili del fuoco. Se pensi che un certo quartiere possa fare a meno di un'efficace protezione della polizia, riduci il finanziamento della stazione locale.

Clicca sul pulsante **Apri i dettagli** del dipartimento di polizia. Apparirà un elenco di tutti i dipartimenti della città, con un cursore di finanziamento per ogni stazione.



Puoi modificare il finanziamento di una singola stazione anche usando lo **strumento Interroga** su di essa e spostando il cursore del finanziamento nella sua **finestra di interrogazione**.

Salute ed educazione

Sanità ed istruzione		Stima mensile
Uscite mensili		
	Salute	\$ 6.127
	Clinica medica	\$ 1.550
	Grande centro medico	\$ 4.448
	Lab. ricerche patologiche	\$ 129
	Istruzione	\$ 6.370
	Scuola elementare	\$ 1.892
	Scuola superiore	\$ 698
	Museo	\$ 628
	Università	\$ 1.041
Subtotale		\$ 16.851

Puoi usare la finestra del budget di **salute ed educazione** per regolare il livello di finanziamento di **scuole**, **cliniche** e **ospedali**. Le tue strutture educative e sanitarie sono abituate a servire un volume di persone variabile in base alle dimensioni della città, alla densità di popolazione nell'area di copertura e ai cambiamenti del tessuto demografico locale. Regolando il cursore della salute o dell'educazione, modifichi il finanziamento dei

medici e degli insegnanti di tutte le strutture sanitarie e scolastiche. Puoi modificare anche il finanziamento delle ambulanze e degli scuolabus. Riducendo i fondi per gli insegnanti o i medici, diminuirai il numero di studenti o di pazienti che si possono servire. Invece, modificando il finanziamento degli scuolabus e delle ambulanze, cambierai le dimensioni dell'area di servizio delle scuole o delle strutture sanitarie. Nel pannello del budget di **salute ed educazione**, puoi modificare il finanziamento del dipartimento dell'educazione su scala cittadina.



Clicca sul pulsante **Apri i dettagli** sotto la voce **Educazione** per richiamare un elenco di tutte le strutture educative in città.

Budget totale per l'educazione

Edificio	Finanziamento	Presenze scolastiche	Capacità	Stima mensile
Scuola elementare	1000000	1000000	1000000	1000000
Scuola secondaria	1500000	1500000	1500000	1500000
Scuola superiore	2000000	2000000	2000000	2000000
Scuola superiore	2500000	2500000	2500000	2500000
Scuola superiore	3000000	3000000	3000000	3000000
Scuola superiore	3500000	3500000	3500000	3500000
Scuola superiore	4000000	4000000	4000000	4000000
Scuola superiore	4500000	4500000	4500000	4500000
Scuola superiore	5000000	5000000	5000000	5000000
Scuola superiore	5500000	5500000	5500000	5500000
Scuola superiore	6000000	6000000	6000000	6000000
Scuola superiore	6500000	6500000	6500000	6500000
Scuola superiore	7000000	7000000	7000000	7000000
Scuola superiore	7500000	7500000	7500000	7500000
Scuola superiore	8000000	8000000	8000000	8000000
Scuola superiore	8500000	8500000	8500000	8500000
Scuola superiore	9000000	9000000	9000000	9000000
Scuola superiore	9500000	9500000	9500000	9500000
Scuola superiore	10000000	10000000	10000000	10000000

Accetta Annulla

Ciò ti permette di regolare in modo indipendente il finanziamento di ogni struttura. Cliccando sul nome di una scuola, la visuale si centrerà su di essa.

Nel budget del dipartimento della salute, puoi regolare il finanziamento per il numero di medici e di ambulanze.



Clicca sul pulsante **Apri i dettagli** sotto la voce **Salute** per richiamare un elenco di tutte le strutture sanitarie in città. Potrai regolare separatamente il livello di finanziamento per ciascuna di esse, a seconda delle esigenze locali.

Puoi modificare il finanziamento locale delle **strutture sanitarie ed educative** anche usando lo **strumento Interroga** per richiamare la relativa **finestra di interrogazione**.

Servizi

Servizi

Uscite mensili	Stima mensile
Nettezza urbana	\$ 797
Manutenzione	\$ 0
Raccolta e distribuzione	\$ 797
Discarica	\$ 0
Elettricità	\$ 6.858
Produzione elettrica	\$ 0
Centrale nucleare	\$ 2.408
Centrale a energia solare	\$ 3.231
Imp. recupero energetico	\$ 800
Subtotale	\$ 16.766

Accetta Annulla

Il budget del **dipartimento dei servizi** contiene un resoconto delle spese per il dipartimento dell'**elettricità**, quello **idrico** e quello **sanitario**. Puoi regolare separatamente i relativi finanziamenti, ma ricordati che quando le strutture dei servizi vengono usate al limite della loro capacità, si usurano molto più in fretta. La loro vita utile è limitata.

Nel **dipartimento dell'elettricità**, puoi fissare in modo indipendente il finanziamento di ogni centrale elettrica.



Clicca sul pulsante **Apri i dettagli** sotto la voce **Elettricità** per richiamare un elenco di tutte le strutture elettriche in città. Il finanziamento del sistema **idrico** e di quello **sanitario** può essere cambiato solo su scala cittadina.

Budget generale energetico			
Edificio	Finanziamento	Capacità	Stima mensile
Centrali a carbone	100%	2490/3599	\$ 2.115
Centrali a gas	100%	2746/3257	\$ 9.807
Centrali a gas	100%	2746/3257	\$ 9.807
Centrali a gas	100%	808/1102/6	\$ 2.400
Centrali a gas	100%	3211/3794	\$ 9.204
Centrali a gas	100%	2746/3257	\$ 9.807
Centrali a gas	100%	800	\$ 9.800
Centrali a gas	100%	2746/3257	\$ 9.810
Subtotale			\$ 6.898

Accetta Annulla

Puoi modificare il livello di finanziamento di queste strutture anche nelle relative **finestre di interrogazione**.

Abbellimenti cittadini

Abbellimenti cittadini		Stima mensile
Uscite mensili		
Edifici famosi		\$ 440
Cathway Arch		\$ 180
Campidoglio di Washington		\$ 260
Parchi e aree ricreative		\$ 200
Campo da softball	2	\$ 70
Campo da calcio	2	\$ 70
Parco verde grande	1	\$ 25
Piazza grande	1	\$ 35
Subtotale		\$ 640

Accetta Annulla

Gli **edifici importanti** e i **parchi** ricadono nella categoria **Abbellimenti cittadini**. Se ridurrai il finanziamento di questi dipartimenti, i parchi e gli edifici importanti in città inizieranno ad avere un aspetto trascurato, e la loro influenza positiva diminuirà. Potrai sempre rimetterli in piena forma riportando al 100% il loro finanziamento.

Budget governativo

Governo		Stima mensile
Uscite mensili		
Manutenzione degli edifici		\$ 1.186
Casa del sindaco		\$ 6
Tribunale		\$ 225
Bureau della Burocrazia		\$ 240
Centro congressi		\$ 165
Magnifico status del sindaco		\$ 113
Colosseo status del Sindaco		\$ 225
Municipio		\$ 210
Subtotale		\$ 1.186

Accetta Annulla

Molti **edifici ricompensa** prevedono delle spese di manutenzione mensili, elencate nel pannello del **budget governativo**. Prima di iniziare a brontolare, sindaco, ricorda che questi edifici aumentano sia l'appetibilità, sia la valutazione del sindaco nelle zone dove sorgono. Se ridurrai il relativo finanziamento, diminuirà anche il loro impatto positivo.

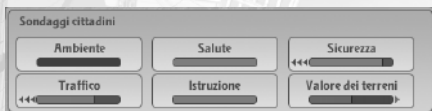
Chiedi un prestito

Prestiti			
Prestiti attuali			
Tempo rimanente	Totale	Importo dovuto	Pagamento
5 anni 11 mesi	\$ 200.000	\$ 198.937	\$ 2.479
5 anni 11 mesi	\$ 110.000	\$ 109.416	\$ 1.363
Subtotale			\$ 3.842
Prestiti ricevuti			\$ 310.000
Prestito massimo ottenibile			\$ 2.000.000
Ottieni un nuovo prestito			
Importo	Termine	Pagamento mensile	
\$ 5.000	10 anni 0 mesi	\$ 61	
Incaso nuovo prestito			Annulla

Se soltanto avessi qualche simoleon in più, potresti veramente cambiare l'aspetto della città. Ebbene, sindaco, c'è una soluzione: chiedere un prestito. L'entità massima di ogni prestito è pari a 200.000 \$ e un sindaco ne può chiedere fino a dieci. Però, il denaro non è mai gratis. Il tasso d'interesse su questi prestiti è dell'8,5% e ogni mese, per dieci anni, dovrai versare una rata del prestito con i relativi interessi. Dunque, se la situazione finanziaria non è tragica, è meglio evitare i prestiti. E poi, non sarebbe una buona idea chiedere un prestito soltanto per costruire il Louvre accanto alla tua casa. Neppure se la tentazione è forte.



Sondaggi cittadini



Se vuoi scoprire velocemente come vanno le cose in città, usa i **sondaggi cittadini**, che ti daranno un'idea del livello di sviluppo in sei categorie. Le barre verdi indicano che l'opinione dei cittadini in quel campo è positiva, mentre le barre rosse segnalano che la situazione è negativa. Le frecce ai lati delle barre mostrano se la situazione stia migliorando o peggiorando.

Ambiente

Questa barra riflette il livello di inquinamento totale in città. Se vuoi migliorare la situazione, riduci i livelli di inquinamento aereo, idrico e da radiazioni eliminando strutture inquinanti come l'industria sporca, le fattorie e le discariche di rifiuti tossici. Inoltre, assicurati di aver creato un buon sistema di smaltimento dei rifiuti prodotti dai tuoi simpatici cittadini.

Salute

Ti fornisce una valutazione globale della qualità e della capillarità delle strutture sanitarie in città. Per migliorare la situazione, costruisci cliniche e ospedali in tutte le zone residenziali, assicurandoti che siano finanziate in modo adeguato alle esigenze dei Sims.

Sicurezza

Scopri con quanta efficienza la polizia e i vigili del fuoco proteggono la città. Vuoi fornire ai tuoi Sims un ambiente più sicuro? Costruisci stazioni di polizia e caserme dei vigili del fuoco in tutte le zone, assicurandoti che siano finanziate a sufficienza.

Traffico

Indica il livello medio di congestione stradale in città. Se la tua rete di trasporti zoppica, prova a sostituire le vie e le strade intasate con arterie di capacità maggiore. Puoi migliorare la situazione anche costruendo un sistema di trasporto pubblico, oppure fornendo molti percorsi alternativi ai Sims che devono recarsi al lavoro.

Istruzione

Le tue scuole e strutture educative stanno servendo bene i Sims? Per migliorare la qualità media delle conversazioni, crea scuole, biblioteche e musei nelle zone residenziali. Come sempre, dopo aver costruito queste strutture, assicurati che siano finanziate in modo adeguato. Se riuscirai a mantenere nella zona verde il livello di questo sondaggio, il quoziente educativo dei tuoi Sims migliorerà.

Valore dei terreni

Questo sondaggio ti dà un'idea del valore medio del terreno in città. Per aumentarlo, costruisci parchi, scuole, ospedali e altre amenità nelle zone residenziali.

Finestra delle notizie

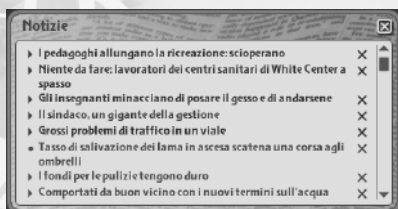
Il sindaco, un gigante della gestione
Grossi problemi di traffico in un viale



Ogni buon sindaco si tiene sempre aggiornato sugli eventi e sulle ultime novità locali. Per sapere che cosa si dice in città sulla tua amministrazione, tieni sempre sott'occhio la **finestra delle notizie**, dove sono costantemente visibili i due messaggi più importanti. I messaggi cambiano con il mutare delle condizioni e possono essere generati dai **consiglieri** oppure dai **Sims**.

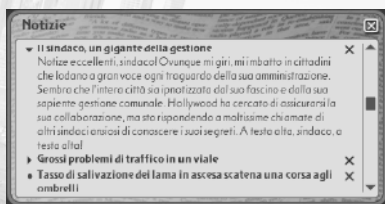
- Per visualizzare un elenco completo di questi messaggi, clicca sul pulsante **Apri la finestra delle notizie**.

Vedrai apparire la finestra delle **notizie**:



Espandere i messaggi

- Per leggere tutto il messaggio relativo a un titolo, clicca su quest'ultimo oppure sulla freccia accanto a esso.
- ✕ Se un messaggio non ti interessa più, clicca sulla X accanto al titolo per eliminarlo.



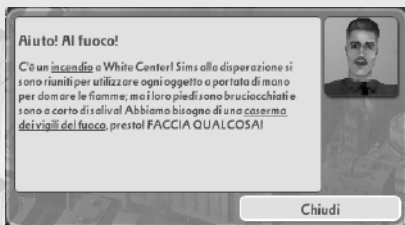
A volte, questi messaggi contengono dei collegamenti su cui puoi cliccare per attivare un dato strumento o raggiungere un punto della città. Questi collegamenti si presentano come scritte blu sottolineate nel corpo del messaggio.

▼ **Niente da fare: lavoratori dei centri sanitari di White Center a spasso** ✕
Sindaco, se che le questioni mediche spesso finiscono in fondo alla sua agenda, ma non può accadere oggi. C'è uno sciopero generale presso il centro di assistenza sanitaria di White Center e ciò renderà le nostre capacità di tutela una ferita aperta. Non mettiamo a repentaglio un servizio medico di qualità al costo di pochi spiccioli o a causa di uno staff sotto pressione. Incrementi i finanziamenti sanitari o costruiamo un'altra clinica subito e rimandi quei lavoratori ai loro posti prima che accada un disastro.

Chiudere i messaggi

✖ Dopo aver capito il succo di un messaggio, lo puoi eliminare cliccando sulla X a destra del titolo.

Messaggi urgenti



Non preoccuparti, sindaco: non perderai nessun messaggio **veramente** importante. Tutti i messaggi urgenti appaiono su schermo quando è richiesta la tua attenzione immediata. Giocando al livello “Basso”, vedrai apparire anche messaggi importanti ma non particolarmente urgenti. Non vuoi essere disturbato dai consiglieri troppo ansiosi? Preferisce cavartela da solo? Puoi disattivare i messaggi urgenti nel pannello delle opzioni di gioco.

Modalità Mio Sim



Come si vive *veramente* nella tua città? Hai creato un gigantesco centro manifatturiero dove i tuoi Sims sono contenti di recarsi ogni giorno al lavoro? Oppure si recano alla fermata dell'autobus col cuore in gola perché hai deciso di tagliare il budget della Pubblica sicurezza? Scoprirlo è facile. In modalità **Mio Sim**, puoi importare dei Sims da *The Sims* e dirigere le loro vite, ascoltare le opinioni di qualunque Sim in strada e, per dimostrare al di là di ogni dubbio che sei un grande sindaco, usare la modalità **Al volante** per assumere il controllo dei veicoli in città e combattere il crimine o risolvere problemi.



Strumento Microfono

Vuoi conoscere l'opinione del “Sim della strada”? Clicca sullo **strumento Microfono**, quindi clicca su qualunque Sim in città per scoprire le sue impressioni sul tuo lavoro. L'opinione dei cittadini sulle condizioni locali e sulle reti di trasporto viene mostrata sotto forma di icona.



Al volante

Non vuoi limitarti a un lavoro di ufficio? Allora indossa il casco e i guanti: è arrivato il momento di affrontare la vita nelle strade. In questa modalità non sarai più uno spettatore degli eventi, ma potrai deciderne l'esito. Usa **Al volante** per fare un giro in città con i veicoli che hai guadagnato. Ma non finisce qui, perché la modalità **Al volante** ti offre numerose missioni in cui potrai combattere il crimine, o addirittura *incoraggiare* il crimine, a seconda di che sindaco sei.

Sindaco, c'è urgente bisogno di te! È finalmente arrivato un cuore da trapiantare ed è *tuo* compito prelevare la piccola Jenny per portarla velocemente al centro medico. Oppure, il tuo lato malefico preferisce portare degli ignari passeggeri nell'ultimo viaggio in traghetto della loro vita? Se preferisci le imprese dei fratelli Wright, ci sono dei campi che hanno bisogno di essere irrorati con gli antiparassitari, e tu sei il pilota più adatto. Completando con successo le missioni, non importa se benefiche o malefiche, guadagnerai delle ricompense per te e per la città, sotto forma di maggiore prestigio o denaro contante.

Missioni

Esistono più di 80 missioni per i veicoli della modalità **Al volante**. Per richiamare un elenco di queste missioni e scoprire come farle iniziare, controlla il **prospetto delle missioni**. Per ogni tipo di veicolo (auto, carro armato, imbarcazione, aereo, treno) esiste una missione di addestramento che ti permetterà di familiarizzare con i comandi e di capire come si svolge l'azione. Per annullare una **missione**, premi **ESC** in qualsiasi momento.

Completando con successo le **missioni** benefiche, migliorerai la tua **valutazione del sindaco** e potresti anche vincere qualche **edificio ricompensa**, che spesso aggiunge nuovi veicoli al tuo catalogo. Per scoprire i premi di ogni missione, controlla il **prospetto delle missioni** in questo manuale. Le missioni benefiche ti aiutano a costruire una città fiorente. Completando con successo una **missione** malefica, guadagnerai denaro ma potresti creare dei problemi in città, e la valutazione del sindaco peggiorerà.

Scegli una missione

Esistono due modi per scegliere una **missione Al volante**: cliccando su un **indicatore di missione** oppure selezionando un veicolo nei **cataloghi dei veicoli guadagnati**.



Indicatori di missione

Gli **indicatori di missione** seguono in tutta la città i veicoli pronti a una missione. Cliccando su un **indicatore di missione**, apparirà una **finestra di missione**.

Indicatori di missione On/Off

Sei stanco di vedere gli **indicatori di missione** che affollano la **visuale cittadina**? Usa questo strumento per disattivarli. Li potrai riattivare in un secondo tempo. Inoltre, potrai richiamare le missioni dai **cataloghi dei veicoli guadagnati**, indipendentemente dallo stato degli **indicatori di missione**.

Cataloghi dei veicoli guadagnati



Veicoli guadagnati



Imbarcazioni guadagnate

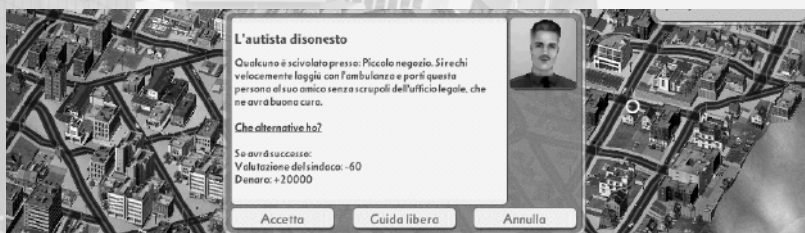


Aeromobili guadagnati

La modalità **Al volante** ti offre molte diverse esperienze di pilotaggio. Consulta i **cataloghi dei veicoli guadagnati** sotto **Al volante** in modalità **Mio Sim**. Clicca su **Veicoli guadagnati** per richiamare un elenco di tutti i veicoli terrestri. Clicca su **Imbarcazioni guadagnate** per visualizzare (sorpresa, sorpresa!) tutti i veicoli acquatici. Clicca su **Aeromobili guadagnati** per scoprire con cosa puoi decollare. Scegli uno dei veicoli a disposizione, quindi procedi con la **guida libera**, che ti permette di muoverti liberamente in città. I veicoli oscurati sono bloccati e non possono essere usati. Per scoprire come sbloccarli, lasciati sopra il puntatore: apparirà un **suggerimento** che ti dirà quale edificio è necessario costruire. Quando un veicolo nel catalogo è circondato da un profilo giallo, significa che è disponibile una **missione**. Clicca su quel veicolo per selezionare una **missione**.

Consiglio: per sbloccare i veicoli della modalità **Al volante** devi costruire certi edifici. Ti interessa l'elicottero militare? Osserva il **suggerimento** per scoprire quale struttura devi costruire in città. Cosa? Dici che esiste già, ma il veicolo non è disponibile? Se stai usando una città di una versione precedente di *SimCity 4*, purtroppo dovrai ricostruire l'edificio in questione. La modalità **Al volante** infatti non riconosce le versioni precedenti degli edifici.

Finestra di missione



Questa finestra fornisce una descrizione degli obiettivi di **missione** e specifica quali ricompense riceverai in caso di successo. La maggior parte dei veicoli possono essere usati per fini benefici o malefici. Per scoprire il lato oscuro (o quello virtuoso) di una **missione**, clicca su **Che alternative ho?** nella **finestra di missione**. Potrai accettare la **missione** oppure limitarti a usare il veicolo nella **guida libera**, ammirando lo scenario che hai creato.

Se accetterai una missione, potrà capitarti di inseguire dei ladri oppure di obbedire a un genio del male che vuole provocare una perdita "accidentale" di melma verde tossica.

Pannello di comando



Una volta entrato in modalità **Al volante** (per la **guida libera** o per una **missione**), vedrai un bordo verde attorno allo schermo. Il **pannello di comando** appare nella parte inferiore dello schermo, al centro. È diverso per ogni veicolo e ti presenta utili informazioni servendosi di indicatori, mappe e altre indicazioni. Se non sai a cosa serve un indicatore, lasciaci sopra il puntatore del mouse per qualche istante e apparirà un **suggerimento** esplicativo.

Vuoi vedere una porzione maggiore di schermo quando sei ai comandi? Per ridurre il pannello di comando, clicca sul pulsante **Riduci a icona** in basso a sinistra.

Finestra di stato



Quando sarai ai comandi nella **guida libera** e nelle **missioni**, vedrai apparire in alto a destra una **finestra di stato** che elenca i tasti di comando da usare per il veicolo. Nella sezione **Comandi da tastiera** troverai un elenco completo dei tasti di comando e scoprirai come far andare più veloci le auto, come sollevare l'elicottero da terra e persino come lanciare missili. Molti veicoli sono dotati di comandi speciali, per esempio la sirena delle auto della polizia oppure il faro da ricerca dell'elicottero. Quando avrai memorizzato questi tasti, potrai ridurre a icona la **finestra di stato**.

Ti stai divertendo così tanto ai comandi che hai dimenticato l'obiettivo della **missione**? Controlla la **finestra di stato** in alto a destra, che presenta un breve sintesi di ciò che devi fare. Quando stai affrontando una **missione** vi appare una breve descrizione, altrimenti la scritta **Guida libera**.

In molte **missioni** è previsto un limite di tempo. Nella **finestra di stato** appare un cronometro che indica quanto tempo rimane. Hai creato una rete di trasporti efficiente? Augurati di non incontrare ingorghi stradali quando dovrai accorrere per spegnere un incendio.



Bersagli delle missioni

Molte missioni prevedono di raggiungere un **bersaglio**, o una serie di bersagli. A volte il **bersaglio** si muove (un ladro di auto in fuga), altre volte deve essere distrutto (soprattutto quando controlli il carro armato). I **bersagli** sono indicati nella **visuale cittadina** da un mirino, che dovrebbe aiutarti a capire qual è la direzione giusta.

Guida libera

La **guida libera** è disponibile in qualsiasi momento per tutti i veicoli sbloccati. Seleziona **Guida libera** per muoverti liberamente in città senza alcun obiettivo o limite di tempo, giusto per vedere come vanno le cose. Per uscire dalla modalità **Al volante**, premi in qualsiasi momento il tasto **ESC**.

Prospetto delle missioni

Ecco un elenco dei veicoli, dei relativi obiettivi di **missione** e delle ricompense.

VEICOLO	NOME MISSIONE	QUANDO DIVENTA DISPONIBILE	EDIFICI RICOMPENSA SBLOCCATI
Veicoli terrestri			
Tutti i veicoli	Addestramento	Addestramento sui veicoli terrestri non completato e caselle residenziali > 0	Completare questa missione è un pre-requisito per tutte le altre missioni con i veicoli terrestri
Auto della polizia	Sulla pista	Stazioni di polizia > 0 e caselle commerciali > 100 e caselle residenziali > 50	Completa le quattro missioni benefiche con l'auto della polizia per sbloccare la stazione di polizia avanzata
Auto della polizia	Segnalazione di disturbi	Stazioni di polizia > 0 e caselle residenziali > 50	Completa le quattro missioni benefiche con l'auto della polizia per sbloccare la stazione di polizia avanzata
Auto della polizia	Catturare i ladri	Stazioni di polizia > 0 e caselle commerciali > 50	Completa le quattro missioni benefiche con l'auto della polizia per sbloccare la stazione di polizia avanzata
Auto della polizia	Prova di collaudo	Stazioni di polizia > 0 e Nc-\$ > 100	
Furgone della polizia	Il poliziotto cattivo	Stazioni di polizia avanzate > 0 e Nc-\$ > 100	
Auto della polizia	Il ladro d'auto	Stazioni di polizia > 0	Completa le quattro missioni benefiche con l'auto della polizia per sbloccare la stazione di polizia avanzata
Veicolo rubato	Libertà di espressione	Stazioni di polizia > 0 e caselle commerciali > 50	
Furgone per la fuga	Fuga col bottino	Stazioni di polizia avanzate > 0 e caselle commerciali > 50	
Autopompa	Al fuoco!	Caserme dei vigili del fuoco > 0	Completa tre volte questa missione per sbloccare la pista per aerei antincendio
Autopompa	Giù i gatti dagli alberi	Caserme dei vigili del fuoco > 0 e caselle residenziali > 500	
Autopompa	Qualcuno salvi i gattini	Caserme dei vigili del fuoco > 0 e caselle residenziali > 500	

Scuolabus	Portare a scuola il piccolo Binghamton	Scuole elementari > 0 e caselle residenziali > 50	Scuola privata
Scuolabus	Analisi di profitto	Scuole elementari > 1 e scuole medie e superiori > 0 e caselle commerciali > 50	Centrale elettrica nucleare
Camion della nettezza urbana	Lo zio Vinnie chiede un favore	Stazioni di polizia > 0 e caselle commerciali > 0 e capacità della discarica > 0	Prigione federale
Camion della nettezza urbana	Uno speciale carico di rifiuti	Stazioni di polizia > 0 e caselle commerciali > 0 e capacità della discarica > 0	Discarica di rifiuti tossici
Ambulanza	Scivolare sullo sterco di lama	Ospedali > 0 e caselle commerciali > 50	Centro di ricerca medica
Ambulanza	Sinistro conducente di ambulanza	Ospedali > 0 e Nc-§ > 50 e Co-§§ > 50	Tribunale
Limousine del sindaco	Lei PUÒ lanciare soldi nella sua direzione	Casa del sindaco > 0 e caselle commerciali > 50	Municipio
Limousine del sindaco	Grande giocatore	Casa del sindaco > 0	Casinò d'azzardo in città
Limousine del sindaco	Il sindaco <<Nome del sindaco>> visita un edificio importante	Edifici importanti > 0 e casa del sindaco > 0	
Limousine del sindaco	Taglio di nastri per <<Nome del sindaco>>	Caselle commerciali > 200 e casa del sindaco > 0	
Autobus cittadino	Conducente di autobus ammalato	Fermate d'autobus > 3	Centro congressi
Autobus cittadino	Il dottor Vu ruba un autobus	Fermate d'autobus > 1 e caselle residenziali > 50	
Camion dell'esercito	Pronti al lancio	Rampe di lancio missilistico > 0 e basi dell'esercito > 0	
Camion dell'esercito	Furto di un ordigno	Basi dell'esercito > 0 e stazioni di polizia avanzate > 0	
Carro armato	Addestramento sul carro armato	Addestramento sul carro armato non completato e caselle residenziali > 0 e basi dell'esercito > 0	Completare questa missione è un pre-requisito per tutte le altre missioni con il carro armato
Carro armato	Collaudo di un nuovo missile	Basi dell'esercito > 0	Rampa di lancio missilistico
Carro armato	In giro con un carro armato	Stazioni di polizia avanzate > 0 e basi dell'esercito > 0	
Carro armato	Una lezione per gli scioperanti	Basi dell'esercito > 0 e caselle commerciali > 0	
Carro armato	Il dottor Vu riceve un carro armato	Stazioni di polizia > 0 e caselle residenziali > 50 e casa del sindaco > 0 e basi dell'esercito > 0	Studio cinematografico
Carro funebre	Consegna di una salma al funerale	Cimiteri > 0 e caselle residenziali > 50	Luogo di culto
Carro funebre	Arancia Simlenziosa	Cimiteri > 0 e caselle commerciali > 50	Base dell'esercito
Taxi	Scienziata in ritardo per il suo volo	Piccole piste di atterraggio > 0 e caselle residenziali > 50	Teatro lirico

Taxi	Il taxi folle!	Piccole piste di atterraggio > 0 e caselle residenziali > 50	
Furgone della TV	I calzini nuovi del sindaco	Casa del sindaco > 0 e stazioni TV > 0	Bureau della Burocrazia
Furgone della TV	Paparazzo	Casa del sindaco > 0 e stazioni TV > 0	
Qualsiasi treno	Addestramento sul treno	Addestramento sul treno non completato e (stazioni dei treni merci > 0 oppure stazioni dei treni passeggeri > 0) e binari > 20	Completare questa missione è un pre-requisito per tutte le altre missioni con i treni
Treno passeggeri	Giro in treno	Stazioni dei treni passeggeri > 3 e binari > 20	Trappola per turisti
Treno passeggeri	Furto del treno	Stazioni di polizia avanzate > 0 e stazioni dei treni passeggeri > 0 e binari > 20	
Treno a vapore	Carburante per razzi in carrozza	Stazioni dei treni merci > 0 e binari > 20	Parte dello spaziorpoto
Treno a vapore	Vendere la formula del carburante segreto	Stazioni dei treni merci > 0 e stazioni di polizia avanzate > 0 e binari > 20	Parte dell'Area 5.1
Treno merci	Super tessuto per cinture di sicurezza spaziali	Stazioni dei treni merci > 1 e binari > 20	Parte dello spaziorpoto
Treno merci	Giro delle stazioni ferroviarie	Stazioni dei treni merci > 3 e binari > 20	Grande stazione ferroviaria
Monorotaia	Corsa in monorotaia	Stazioni di monorotaia >= 2 e binari di monorotaia > 20	Centrale elettrica solare
Camion dei rifiuti tossici	Melma per le masse	Discariche di rifiuti tossici > 0 e caselle residenziali > 100	Cimitero
Camion dei gelati	Consegna di gelati	Scuole elementari > 2	Fiera statale
Camion dei gelati	Gelato puramente malefico	Scuole elementari > 2	Parte dell'Area 5.1
Veicolo del Mio Sim-\$	Commissioni da sbrigare	Lotti Nc-\$ >= 2 e Mie Sims-\$ > 0 e Nc-\$ > 50	
Veicolo del Mio Sim-\$	Fai capovolgere: <<Obiettivi di missione>>	Stazioni di polizia > 0 e caselle residenziali > 1 e Mie Sims-\$ e lotti Nc-\$ > 2	
Veicolo del Mio Sim-\$\$	<<Nome del Mio Sim>> va a far spese	Caselle residenziali > 100 e Mie Sims-\$\$ > 0 e lotti Nc-\$\$ > 2	
Veicolo del Mio Sim-\$\$	Crimine da colpetto bianco	Caselle residenziali > 1 e Mie Sims-\$\$ > 0 e lotti Nc-\$\$ > 0	
Veicolo del Mio Sim-\$\$\$	Una pausa al casinò	Caselle residenziali > 1 e Mie Sims-\$\$\$ > 0 e casinò > 0	
Veicolo del Mio Sim-\$\$\$	<<Nome del Mio Sim>> va a comprare regali	Caselle residenziali > 500 e Mie Sims-\$\$\$ > 0 e lotti Nc-\$\$\$ > 2	
Veicolo del Mio Sim-\$\$\$	Colpo grosso al casinò	Casinò > 0 e caselle residenziali > 1 e Mie Sims-\$\$\$	
Veicolo del Mio Sim (qualsiasi reddito)	<<Nome del Mio Sim>> vuole visitare: <<Obiettivo di missione>>	Caselle residenziali > 1 e Mie Sims (qualsiasi reddito) > 0 ed edifici importanti > 0	

Aeromobili

Addestramento su aeromobili	Addestramento su aeromobili e caselle residenziali > 0 e almeno un aeromobile sbloccato	Addestramento su aeromobili non completato	Completare questa missione è un pre-requisito per tutte le altre missioni con gli aeromobili
Elicottero medico	Una mano e un cuore per Jenny	Caselle residenziali > 50 e ospedali > 0	
Elicottero medico	Traffico di organi	Caselle industriali > 50 e ospedali > 0	Università
Caccia a reazione	Attacco al complesso industriale di <<Nome della città>>	Caselle industriali > 100 e centrali elettriche > 0 e Area 5.1 > 0	Centrale elettrica a fusione
Elicottero militare	Eliminare il rifugio "segreto" del dottor Vu	Caselle industriali > 100 e basi dell'esercito > 0	Centro di ricerca avanzato
Elicottero militare	Attacco a <<Nome della città>>	Stazioni ferroviarie > 0 e fonti d'acqua > 0 e basi dell'esercito > 0 e case del sindaco > 0	
Elicottero della TV	Servizio sulla crisi degli ostaggi	Caselle residenziali > 50 e caselle commerciali > 50	Stazione radio
Elicottero della TV	Caccia alla storia del criminale	Caselle commerciali > 50 e stazioni TV > 0	
Elicottero della polizia	Cattura aerea del delinquente	Stazioni di polizia avanzate > 0 e caselle commerciali > 50	Studio televisivo
Elicottero della polizia	Disturbo della quiete	Caselle residenziali a bassa densità >= 100 e stazioni di polizia avanzate > 0	
Aereo antincendio	Acqua sul fuoco	Piste per aerei antincendio > 0	Zoo cittadino
Aereo antincendio	Che bruci pure!	Piste per aerei antincendio > 0	
Aereo pubblicitario	Chi ti ama, tesoro?	Piccole piste di atterraggio > 0	Stadio da primo campionato
Aereo pubblicitario	Codice segreto nel cielo	Piccole piste di atterraggio > 0	
Aereo antiparassitario	Parassiti alla fattoria	Piccole piste di atterraggio > 0 e caselle di fattoria >= 50	Mercato ortofrutticolo
Aereo antiparassitario	Polvere di zombi	Piccole piste di atterraggio > 0 e cimiteri > 0	Parte dell'Area 5.1
Aereo per paracadutisti	Infiltrazione nella riunione segreta di Vu	Piccole piste di atterraggio > 0 e caselle industriali > 50	
Aereo per paracadutisti	Spettacolo di paracadutismo presso <<Obiettivo di missione>>	Piccole piste di atterraggio > 0 ed edifici importanti > 0	

Imbarcazioni

Missione di addestramento su natanti	Missione di addestramento su natanti	Addestramento su natanti non completato e porti turistici > 0 o traghetti per auto > 0 o traghetti per passeggeri > 0	Completare questa missione è un pre-requisito per tutte le altre missioni con le imbarcazioni
Traghetto	Giro di avvistamento balene	Traghetti per auto > 0	Porto turistico
Traghetto	Navigazione malefica	Traghetti per auto > 0	
Autoscafo	Prelievo e consegna di radiografie	Porti turistici > 0 e porti marittimi > 0	Hotel turistico
Autoscafo	Congegno impermeabile di controllo mentale	Porti turistici > 0 e porti marittimi > 0	Molo per navi da crociera
Barca da pesca	Vieni qui, pesciolino	Porti turistici > 0	Faro
Barca da pesca	Cena con specie protette	Porti turistici > 0	Borsa valori
Imbarcazione a motore	Fuga sull'acqua	Stazioni di polizia avanzate > 0 e porti turistici > 0	
Moto acquatica	Spettacolo di moto acquatiche	Porti turistici > 0	
Rimorchiatore	SOS	Porti turistici > 0	Museo artistico principale
Yacht	Osservazione di pesci rari	Porti turistici > 0	Country club



I Miei Sims




Li hai creati tu. Li hai osservati e guidati mentre facevano le loro scelte di vita. Ora puoi portare i tuoi Sims nella tua città! Se non hai ancora sperimentato le meraviglie di *The Sims*, non temere: *SimCity 4: Deluxe Edition* comprende una serie di Sims impazienti di trasferirsi nella tua città. Se hai installato *The Sims™ 1.x* sullo stesso PC dove si trova *SimCity 4: Deluxe Edition*, puoi importare i Sims di tua creazione per farli vivere in un nuovo quartiere: il tuo.

Clicca su uno spazio vuoto nel **pannello dei Miei Sims** per importare un **Sim**. Puoi avere fino a cinque **Miei Sims** nella tua città. Apparirà il pannello di **selezione del Mio Sim**.



Ordinare i Sims

Hai molti Sims fra cui scegliere? Allora ti sarà utile organizzarli in base a questi fattori:

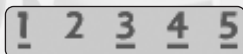
-  Sesso
-  Segno zodiacale
-  Alfabeticamente, per nome

Importare Sims da The Sims



Se vuoi attingere al tuo catalogo di Sims di *The Sims™ 1.x*, devi solo cliccare sul pulsante **Scarica altri Sims** per cercare tutti i potenziali candidati al trasferimento nella tua città. Ricorda che soltanto i Sims assegnati a una casa di un quartiere di *The Sims* potranno essere importati in *SimCity 4: Deluxe Edition*.

Se hai importato un gran numero di Sims, una sola pagina del pannello di **selezione del Mio Sim** potrebbe non bastare per visualizzarli tutti. Non è un problema: clicca sui numeri blu sotto le teste per cambiare pagina.



Quando selezioni un Sim dall'elenco, ne puoi modificare il nome o il segno zodiacale.

Trasferire un Mio Sim

Sei pronto a trasferire il fortunato Sim nella tua città? Clicca sul pulsante **Trasferisci il Mio Sim**. Potrai cercare la sua nuova dimora spostando il puntatore sopra una casa. Apparirà il nome della casa, il suo livello di reddito e altre importanti informazioni sulle condizioni del quartiere. Pensi che sia la residenza giusta per il tuo Sim? Allora clicca sulla casa per dare il benvenuto al nuovo membro del quartiere. Purtroppo, non puoi far vivere i **Sims** nelle strutture commerciali o industriali. Sembra che quel tipo di edifici li confondano.



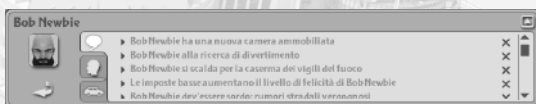
Quando il **Sim** si è trasferito, assume gli attributi del nuovo quartiere. Dunque, se lo avrai inserito in un quartiere ricco, diventerà ricco a sua volta. Se invece dovrà vivere in un quartiere di analfabeti, anche lui avrà delle difficoltà con le parole complesse.

Usare il pannello dei Miei Sims



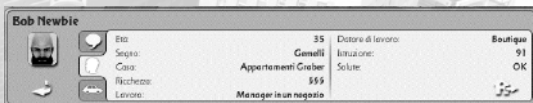
Il **pannello dei Miei Sims** ti mostra quali Sims vivano attualmente nella tua città. Se vuoi informazioni più approfondite su uno di essi, clicca sulla sua immagine nel pannello. Scoprirai cosa pensa di te e della tua città, dove viva, dove lavori e cosa stia facendo. Vedrai inoltre apparire alcuni strumenti per indirizzare le sue azioni mentre esplora le strade da te create.

Notizie Mio Sim



Nel pannello **Notizie Mio Sim** vedrai apparire che cosa pensi il Sim della tua città. Per espandere i dettagli di ogni notizia, clicca sul pulsante **Espandi**. Per espandere le singole notizie, clicca sul titolo oppure sulla freccia accanto al titolo. Quando avrai letto un messaggio, eliminalo cliccando a destra del titolo.

Profilo Mio Sim



Il pannello **Profilo Mio Sim** ti fornisce moltissime informazioni sul tuo Sim: età, segno zodiacale, residenza, livello di reddito, impiego, posto di lavoro, livello di educazione e salute. Questo pannello ti aiuterà non solo a conoscere meglio il tuo Sim, ma anche a valutare rapidamente lo stato delle cose nel quartiere.



Sfratta il Mio Sim

I **Miei Sims** possono diventare lamentosi o addirittura noiosi. Vuoi che facciano le valigie? Per sfrattarli è sufficiente cliccare sul pulsante **Sfratta questo Sim**. Ciao ciao, Sim!

Mezzi di trasporto dei Miei Sims



Il **pannello dei trasporti** ti spiega come si sposta il tuo Sim, specificando anche quali veicoli guida, dove lavora e dove vive.



Invia il Mio Sim

Invia il tuo **Sim** in qualunque punto della città con il dispositivo **Invia il Mio Sim**. Mentre procede verso la sua destinazione, vedrai apparire i suoi pensieri in un apposito fumetto. È un altro modo per conoscere meglio la tua città.



Guida il veicolo del Mio Sim

Assumi il controllo dell'auto del tuo Sim cliccando sul pulsante **Guida il veicolo del Mio Sim**. Non è un furto perché tu sei il sindaco, giusto? Puoi fare un giro in città o provare una **missione**, se ce n'è qualcuna disponibile.



Scegli il veicolo del Mio Sim

Il tuo Sim viaggia su una tranquilla berlina o un vecchio catorcio? Oltre a guidare la sua auto, puoi anche scegliere quale dovrà usare! Le scelte possibili dipendono dal suo livello di reddito. Certo, magari *vorrebbe* possedere una costosa auto sportiva, ma dovrebbe lavorare tutta la vita guadagnando il doppio solo per pagarla.



Scegli lo stile di camminata del Mio Sim

Come si muove in giro il tuo **Sim** quando non usa un veicolo? Per raggiungere la fermata d'autobus va a piedi o indossa i pattini? Oppure forse preferisce la bicicletta? Fai la tua scelta e osserva i Sims muoversi per le vie della città nel modo da te stabilito.



Cambia la casa del Mio Sim

Sei stanco di vedere il tuo **Sim** vivere vicino a un fast food? Credi che abbia bisogno di cambiare ambiente? Puoi trasferirlo in qualsiasi momento. Questo, però, non può essere un modo per migliorare la sua situazione finanziaria. Il reddito della nuova zona deve corrispondere a quello della zona dove abitava prima.

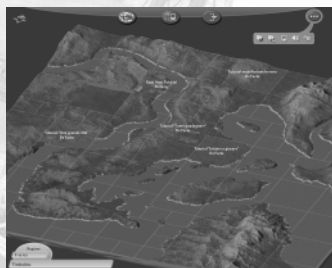


Cambia il lavoro del Mio Sim

Fai provare qualche carriera diversa al tuo **Sim**. Come avviene per la casa, anche il nuovo lavoro deve avere lo stesso livello di reddito di quello precedente. Se il tuo Sim deciderà di prendere un titolo accademico, potrà essere promosso e persino trovare un nuovo lavoro e una nuova casa. Sarà lui a fartelo sapere.



Opzioni



Le **opzioni** di gioco di *SimCity 4: Deluxe Edition* si possono raggiungere dalla **visuale regionale** e da quella **cittadina**. Potrai modificare le impostazioni della grafica, dell'audio e del gioco.

Modalità Foto



C'è qualche momento speciale che vuoi catturare? Clicca sulla **Modalità Foto** per scattare un'istantanea. In **Modalità Foto**, premi la **BARRA SPAZIATRICE** per modificare il formato dell'immagine e premi **INVIO** per catturare l'immagine. Per uscire dalla **modalità Foto**, premi **ESC**.

Album fotografico

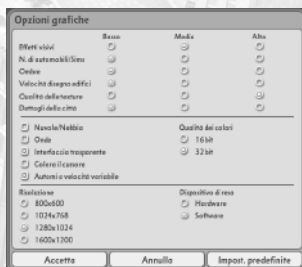


Le immagini scattate vengono automaticamente memorizzate nell'**album fotografico** della città. Per consultare la tua collezione di foto, clicca sull'icona **Album fotografico**. Nel **pannello dell'album fotografico**, seleziona un album e muoviti fra le fotografie cliccando sui pulsanti **Mostra l'immagine successiva** e **Mostra l'immagine precedente**.



Vuoi aggiungere una descrizione a una foto? Inseriscila nella sezione “**(inserisci qui la descrizione)**”. Per eliminare immagini, clicca su **Elimina l'immagine**.

Opzioni grafiche



Siccome esiste una grande varietà di configurazioni di PC, *SimCity 4: Deluxe Edition* offre le **opzioni grafiche** per personalizzare le prestazioni del tuo sistema. Durante l'installazione, il gioco sceglierà le opzioni grafiche più adatte alle specifiche del tuo sistema. Se usi un PC a basse prestazioni, ti conviene tenere tutte le seguenti impostazioni al minimo.

Effetti visivi

Gli **effetti visivi** possono essere impostati a tre livelli diversi e comprendono elementi come i fuochi artificiali, le esplosioni, gli incendi, il fumo e l'inquinamento. Scegliendo il livello più basso, si limita il numero di effetti visibili e la loro complessità.

N. di automobili/Sims

Controlla il numero di veicoli e di pedoni che potrai vedere lungo le strade della tua città.

Ombre

Questa opzione regola la nitidezza delle ombre proiettate dagli edifici e dalle altre strutture.

Velocità disegno edifici

SimCity 4: Deluxe Edition elimina e carica continuamente immagini per conservare memoria mentre esplori la tua città. Questa impostazione specifica la velocità con cui i modelli e le texture vengono caricate quando cambi la **visuale cittadina**. Se il tuo sistema ha poca memoria, specifica l'impostazione minima.

Qualità delle texture

L'opzione **Qualità delle texture** controlla la resa dettagliata delle texture degli edifici e di altre strutture. Se utilizzi un sistema o una scheda video con poca memoria, dovresti scegliere una bassa **qualità delle texture**.

Dettaglio cittadino

Gli edifici di *SimCity* non sono costruiti nel vuoto. I quartieri sono ornati da strutture aggiuntive come altalene, giardini, statue, cespugli e molto altro ancora (usa lo **strutture Interroga** se non riesci a identificare un oggetto). L'opzione **Dettaglio cittadino** limita il numero di queste strutture aggiuntive. Se il tuo sistema ha poca RAM, l'impostazione del **dettaglio cittadino** ha un grosso impatto sulla velocità di aggiornamento della **visuale cittadina**.

Nuvole/Nebbia

Attiva o disattiva la visualizzazione di nuvole e nebbia.

Onde

Sei stanco di vedere le onde che si infrangono sulle spiagge? Qui puoi attivare o disattivare gli effetti delle onde.

Traslucidità IU

Questa opzione permette una rapida transizione fra il pannello degli strumenti e lo sfondo. Puoi attivarla o disattivarla.

Colora il cursore

Alcune schede video non sono in grado di visualizzare cursori colorati. Disattiva questa opzione se la tua scheda grafica è una di queste.

Qualità dei colori

L'opzione **Qualità dei colori** ti permette di specificare il numero dei colori utilizzati. Puoi scegliere fra 16 bit di colore (65.536 colori) o 32 bit di colore (16,7 milioni di colori).

Automi a velocità variabile

Quando questa opzione è attiva, la velocità delle auto e dei Sims cambia in base a quella della simulazione. Alla velocità del **ghepardo**, le auto si muoveranno velocissime, mentre quando attiverai la pausa tutto si fermerà. Disattivando questa opzione, le auto e i Sims si muoveranno a velocità costante, indipendentemente dalla simulazione.

Risoluzione

SimCity 4: Deluxe Edition può utilizzare diverse risoluzioni. Più la risoluzione è bassa, più veloce è il gioco. Certe schede video e certi monitor non sono in grado di visualizzare risoluzioni elevate. Controlla le relative specifiche prima di scegliere una risoluzione media o alta.

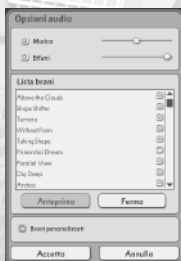
Dispositivo di resa

Certe schede video non supportano la **resa grafica hardware**. In tal caso, devi selezionare la **resa grafica software**.

Impostazioni predefinite

Clicca su questo pulsante per riportare tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

Opzioni audio



Ti piace la buona musica? Potrai modificare non solo il volume della musica e degli effetti sonori, ma anche scegliere i brani da ascoltare durante il gioco.

Volume della musica

Alza o abbassa il **volume della musica** in base ai tuoi gusti, oppure escludi la musica disattivando la casella a sinistra.

Volume degli effetti

Non riesci a sentire gli effetti sonori? Alza o abbassa il **volume degli effetti** fino a trovare il livello giusto. Disattiva la casella per escludere gli effetti sonori.

Elenco di riproduzione

Ti verrà presentato un elenco dei brani da ascoltare durante il gioco. Seleziona i brani che ti interessano per creare il tuo **elenco di riproduzione** personale.

Brani personalizzati

Vuoi essere il tuo stesso DJ? Per ascoltare brani MP3 di tua scelta, copiali nelle cartelle **Radio\Stations\Mayor\Music** e **Radio\Stations\Region\Music**. I brani nella cartella **Region\Music** vengono riprodotti quando usi la visuale regionale, mentre quelli nella cartella **Mayor\Music** sono riservati alla visuale cittadina. Attiva la casella **Brani personalizzati**. Se vuoi ascoltare solo i brani da te scelti, deseleziona tutti quelli presenti nell'**elenco di riproduzione**.

Opzioni di gioco



Le **opzioni di gioco** ti consentono di personalizzare diversi elementi del gioco.

Autoinquadratura del disastro

Questa opzione inquadra automaticamente qualsiasi disastro che si verifichi in città. È molto utile per rispondere prontamente alle emergenze. La visuale si centrerà su eventi potenzialmente perniciosi come le sommosse e gli incendi. I disastri richiamati dal **menu dei disastri** – piogge di meteorite, vulcani, eccetera – appariranno nella **visuale cittadina** solo se la azionerai manualmente.

Scorrimiento dei margini

Attiva questa opzione se vuoi far scorrere la **visuale cittadina** spostando il puntatore verso i suoi margini.

Autouniformazione dei margini

Quando entri in una città, ti viene automaticamente chiesto se vuoi uniformare i suoi margini con quelli delle città vicine. Per sopprimere questa richiesta, disattiva l'opzione **Autouniformazione dei margini**.

Finestre di avviso urgente

Di norma, i consiglieri ti presenteranno dei messaggi urgenti nei casi di emergenza e per comunicarti che hai guadagnato edifici e veicoli. Puoi escludere questa funzione disattivando la casella **Finestre di avviso urgente**. In questo caso, però, stai sempre attento ai disastri.

Suggerimenti sugli strumenti espansi

Lasciando il puntatore fermo su uno strumento di *SimCity*, appariranno il suo nome e alcune informazioni per usarlo. Per disattivare i **suggerimenti espansi** e vedere soltanto il nome dello strumento, disattiva la casella **Suggerimenti sugli strumenti espansi**.

Ripristina i tutorial

Se hai superato tutti i tutorial ma li vuoi affrontare di nuovo, clicca sul pulsante **Ripristina i tutorial**. Attento, però! Se hai continuato a sviluppare una città dopo aver completato un tutorial, cliccando sul pulsante perderai la città sviluppata, ripristinando quella originale.

Riconoscimenti

Vuoi scoprire chi sono gli abili Maxoidi che hanno lavorato su questo gioco? Clicca su **Riconoscimenti** per richiamare l'elenco.

Opzioni aggiuntive della visuale cittadina



Salva la città



La tua città fa buoni progressi? Non dimenticarti di salvarla. I file delle città vengono salvati nella cartella Documenti\SimCity 4\Regions\.

Torna alla regione



Clicca qui per uscire dalla **visuale cittadina** e passare a quella **regionale**.

Esci



Sono le tre di notte e sai bene che i sindaci più produttivi hanno bisogno di dormire almeno qualche ora ogni giorno. È arrivato il momento di cliccare su **Esci** e concludere la giornata.

Comandi da tastiera

1	Livello 1 di zoom
2	Livello 2 di zoom
3	Livello 3 di zoom
4	Livello 4 di zoom
5	Livello 5 di zoom
6	Livello 6 di zoom
– oppure – TastNum	Zoom indietro
+ oppure + TastNum	Zoom avanti
CTRL+\ o CTRL+PAUSA	Pausa
CTRL+1	Velocità della tartaruga
CTRL+2	Velocità del rinoceronte
CTRL+3	Velocità del ghepardo
Q	Crea una zona residenziale a bassa densità
W	Crea una zona residenziale a media densità
E	Crea una zona residenziale ad alta densità
A	Crea una zona commerciale a bassa densità
S	Crea una zona commerciale a media densità
D	Crea una zona commerciale ad alta densità
Z	Crea una zona agricola
X	Crea una zona industriale a media densità
C	Crea una zona industriale ad alta densità
R	Strumento Strada
MAIUSC+R	Strumento Viadotto
CTRL+R	Strumento Viale

ALT+R	Strumento Via
CTRL+MAIUSC+R	Strumento Fermata d'autobus
T	Strumento Binario
MAIUSC+T	Strumento Binario sotterraneo
CTRL+T	Strumento Binario sopraelevato
ALT+T	Costruisci una stazione ferroviaria sopraelevata
CTRL+MAIUSC+T	Costruisci una stazione dei treni passeggeri
MAIUSC+ALT+T	Costruisci una stazione della metropolitana
CTRL+ALT+T	Costruisci un deposito merci
I	Strumento Tubatura
L	Strumento Linea elettrica
Y	Crea una zona di discarica
P	Costruisci una piccola stazione di polizia
MAIUSC+P	Costruisci una prigione
CTRL+P	Invia un'auto della polizia
ALT+P	Costruisci una grande stazione di polizia
F	Costruisci una piccola caserma dei vigili del fuoco
CTRL+F	Invia un'autopompa
ALT+F	Costruisci una grande caserma dei vigili del fuoco
H	Costruisci una clinica
ALT+H	Costruisci un ospedale
K	Costruisci una scuola elementare
MAIUSC+K	Costruisci un istituto superiore cittadino
ALT+K	Costruisci una scuola media superiore
V	Rialloca
B	Demolisci
M	Costruisci uno scalo di traghetti passeggeri e veicoli
CTRL+M	Costruisci uno scalo di traghetti passeggeri
ù	Strumento Interroga
ALT+ù	Strumento Dati sul percorso
CTRL+MAIUSC+O	Elimina la città
ESC	Chiudi/Disattiva strumento
G	Griglia On/Off
CTRL+MAIUSC+C	Contorno del terreno On/Off
CTRL+ALT+MAIUSC+F	Aggiorna
PAGSU	Ruota la visuale in senso antiorario
PAGGIÙ	Ruota la visuale in senso orario
HOME	Ruota un edificio/un'etichetta in senso orario
FINE	Ruota un edificio/un'etichetta in senso antiorario
Tasto freccia GIÙ	Scorri verso il basso
Tasto freccia DESTRA	Scorri a destra

Tasto freccia SU	Scorri verso l'alto
Tasto freccia SINISTRA	Scorri a sinistra
BARRA SPAZIO	Centra la visuale sul puntatore
F1	Modalità Dio
F2	Modalità Sindaco
F3	Modalità Mio Sim
F4	Pannello delle opzioni
F5	Solo giorno
F6	Solo notte
F7	Ciclo di giorno e notte
F8	Torna alla regione
F9	Opzioni grafiche
F10	Opzioni audio
F11	Opzioni di gioco
F12	Esci
CTRL+S	Salva
CTRL+ALT+S	Salvataggio rapido (la miniatura della regione non viene aggiornata)
CTRL+MAIUSC+S	Modalità Foto
CTRL+MAIUSC+A	Album fotografico
CTRL+X	Inserisci trucchi
Comandi da tastiera per gli strumenti di trasformazione della terra	
MAIUSC	Aumenta le dimensioni e l'efficacia degli strumenti
CTRL	Riduci le dimensioni e l'efficacia degli strumenti
MAIUSC+1...0	Modifica le dimensioni degli strumenti di trasformazione della terra
MAIUSC+F1...F10	Modifica l'efficacia degli strumenti di trasformazione della terra
Comandi da tastiera generici per i veicoli	
PAGSU	Ruota la visuale in senso antiorario
PAGGIÙ	Ruota la visuale in senso orario
Tasto freccia SU	Fai accelerare il veicolo
Tasto freccia GIÙ	Fai rallentare il veicolo
Tasto freccia SINISTRA	Gira a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Gira a destra
ESC	Esci dalla modalità di guida
BARRA SPAZIATRICE	Azione speciale 1
INVIO	Azione speciale 2
Comandi da tastiera per le auto	
W	Accelera
S	Rallenta
A	Gira a sinistra
D	Gira a destra
MAIUSC	Attiva/Disattiva la modalità fuoristrada

Pulsante destro del mouse	Mira il getto d'acqua (solo per l'autopompa)
Comandi da tastiera per aeroplani ed elicotteri	
E	Sali
C	Scendi
W	Accelera
S	Rallenta
A	Vira a sinistra
D	Vira a destra
HOME	Sali
FINE	Scendi
Pulsante destro del mouse	Orienta il faro da ricerca (solo per l'elicottero della polizia)
Pulsante sinistro del mouse	Fuoco (solo per l'elicottero militare e il caccia a reazione)
Comandi da tastiera per il carro armato	
W	Accelera
S	Rallenta
A	Gira a sinistra
D	Gira a destra
MAIUSC	Strade On/Off
E	Alza la canna
C	Abbassa la canna
,	Riduci la potenza del cannone
.	Aumenta la potenza del cannone
HOME	Alza la canna
FINE	Abbassa la canna
Pulsante destro del mouse	Mira con il cannone
Pulsante sinistro del mouse	Fuoco
Comandi da tastiera per il treno	
W	Accelera
S	Rallenta
INVIO	Cambia comandi automaticamente
Pulsante destro del mouse	Cambia comandi manualmente
BARRA SPAZIATRICE	Fischio del treno

Consigli sulle prestazioni

Problemi di esecuzione del gioco

- Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i driver più recenti per la scheda video e la scheda audio.
Per le schede video NVIDIA, visita www.nvidia.com per individuare e scaricare i driver.
Per le schede video ATI, visita www.ati.amd.com per individuare e scaricare i driver.
- Se esegui la versione su disco del gioco, prova a reinstallare la libreria DirectX dal disco, di solito presente nella cartella DirectX, all'interno della cartella principale del disco. Se hai accesso a Internet, puoi visitare www.microsoft.com per scaricare la versione più recente di DirectX.

Consigli generici per la risoluzione dei problemi

- Se possiedi la versione su disco del gioco e la schermata di AutoPlay non compare automaticamente per l'installazione/esecuzione, fai clic con il pulsante destro del mouse sull'icona dell'unità disco, all'interno di Risorse del computer, e seleziona AutoPlay.
- Se il gioco viene eseguito lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disattivare le altre attività eseguite in background in Windows (tranne l'applicazione EADM, se applicabile).

Assistenza clienti

In caso di problemi con il gioco, puoi rivolgerti all'Assistenza clienti EA.

Il file della guida interattiva di EA fornisce soluzioni e risposte alle difficoltà e alle domande più frequenti sul corretto utilizzo del prodotto.

Per accedere al file della guida di EA, dopo avere installato il gioco:

Se utilizzi Windows Vista o Windows 7, seleziona **Start > Giochi**, fai clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del gioco e seleziona il relativo collegamento al file dal menu a discesa.

Se utilizzi versioni precedenti di Windows, fai clic sul collegamento Supporto tecnico nella directory del gioco, contenuta nel menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**).

Per accedere al file della guida di EA, prima di avere installato il gioco:

1. Inserisci il disco del gioco nell'unità DVD-ROM.
2. Fai doppio clic sull'icona di Risorse del computer sul Desktop. In Windows XP, potrebbe essere necessario fare clic prima su Start, poi sull'icona Risorse del computer.
3. Fai clic con il pulsante destro del mouse sull'unità DVD-ROM in cui è inserito il disco del gioco, poi seleziona APRI.
4. Apri il file **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Se i problemi persistono anche dopo avere consultato le informazioni contenute nel file della guida di EA, puoi contattare il servizio di Supporto tecnico EA.

Assistenza clienti EA su Internet

Se hai accesso a Internet, assicurati di visitare il nostro sito web di Supporto tecnico EA all'indirizzo:

<http://eusupport.ea.com>

Sul sito potrai reperire preziose informazioni su DirectX, controller di gioco, modem e reti, oltre a informazioni sulla corretta manutenzione e sulle prestazioni dei sistemi. Il nostro sito web contiene informazioni aggiornate sui problemi più diffusi, assistenza ai giochi e le domande più frequenti (FAQ). Le stesse informazioni sono utilizzate dai nostri addetti all'assistenza per risolvere i problemi relativi alle prestazioni dei giochi. Per trovare soluzioni immediate ai problemi, consulta prima il nostro sito di assistenza online, che viene aggiornato quotidianamente.

Numeri per contattare l'Assistenza clienti

Se desideri ricevere ulteriore assistenza e preferisci parlare con un tecnico, contatta il nostro team dell'Assistenza clienti (dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00):

Telefono: 848.800.729

Nota: l'Assistenza clienti non fornisce suggerimenti o codici di gioco.

Fax: 02 57316422

Telefonate e fax hanno il costo delle chiamate nazionali. Per i dettagli, rivolgiti alla tua compagnia telefonica.

Per aiutarci a individuare il problema, prima di contattarci genera un rapporto di diagnostica DirectX nel modo seguente:

Fai clic su **Start > Esegui** e digita **dxdiag**. Fai clic su OK e, una volta completato il rapporto, fai clic su SALVA TUTTE LE INFORMAZIONI, quindi salva il rapporto sul desktop di Windows.

Dalla **Svizzera** chiama al numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

Garanzia

Nota: la seguente garanzia è valida esclusivamente per i prodotti venduti al dettaglio e non per quelli venduti online attraverso EA Store o terze parti.

Garanzia limitata

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto software per computer che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiali e di lavorazione per 12 mesi dalla data d'acquisto. Durante tale periodo, i supporti difettosi saranno sostituiti se il prodotto originale verrà restituito a Electronic Arts all'indirizzo sotto riportato, unitamente alla relativa prova di acquisto datata, a una descrizione dei difetti, ai supporti difettosi e all'indirizzo dell'acquirente stesso. Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente. Inoltre, la presente garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, danni o eccessivo deterioramento.

Restituzione del prodotto con garanzia scaduta


Electronic Arts provvederà a sostituire i supporti danneggiati dall'utente, scorte di magazzino permettendo, dietro restituzione dei supporti originali. È necessario fornire una descrizione dettagliata del difetto, il tuo nome, indirizzo e, se possibile, un numero telefonico diurno al quale possiamo contattarti.

Electronic Arts Italia S.r.l.

Via Agnello 6/1

20121 Milano

Electronic Arts esclude qualsiasi garanzia relativa al prodotto se esso viene acquistato di seconda mano e se il cliente non è il primo utente finale del prodotto.



Software e documentazione © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, EA, EA GAMES, il logo EA GAMES, Maxis e il logo Maxis sono marchi o marchi registrati negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. EA GAMES™ e Maxis™ sono marchi di Electronic Arts™.

Il software SimCity 4 è parzialmente basato sul lavoro di Independent JPEG Group.

Questo prodotto contiene software per caratteri concesso in licenza da Agfa Monotype

Corporation e dai suoi fornitori, e non può essere distribuito, copiato, riformattato, disassemblato o decompilato per alcun motivo. L'utente può trasferire il software per caratteri come parte integrante del prodotto a terzi, a condizione che (i) detti terzi accettino tutti i termini del presente accordo e che (ii) tutte le copie del software per caratteri in proprio possesso siano distrutte, inclusa quella installata sul proprio computer, immediatamente dopo il trasferimento di detto prodotto. Il software per caratteri è inoltre protetto dai diritti d'autore e qualsiasi copia o distribuzione dello stesso, con o senza il prodotto, costituisce sia violazione dei diritti d'autore, sia furto di una proprietà di valore. L'utente non acquisisce alcun diritto, titolo o interesse riguardo al software per caratteri, eccetto il diritto personale di utilizzare detto software, nel rispetto delle regole del presente accordo, come parte del prodotto installato sul proprio computer. Tutti i diritti riservati.

Per visualizzare l'accordo di licenza completo per l'utente finale di Agfa Monotype Corporation relativo al software per caratteri, visita il sito web della società all'indirizzo

www.agfamonotype.com