

4 SIMCITY™



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

LICENTIEOVEREENKOMST VOOR EINDGEBRUIKERS

VOOR DE EA DOWNLOAD MANAGER

Deze Licentieovereenkomst voor eindgebruikers ('Licentie') is een overeenkomst tussen jou en Electronic Arts Inc. ('EA'). Deze licentie heeft betrekking op het gebruik van deze toepassing en alle gerelateerde software, documentatie, updates en upgrades die de toepassing vervangen of aanvullen en niet worden gedistribueerd met een aparte licentie (samen de 'toepassing').

Door deze TOEPASSING te installeren of te gebruiken, verklaar je gebonden te zijn aan deze LICENTIE. Als je niet akkoord gaat met alle voorwaarden van deze LICENTIE, mag je de TOEPASSING niet installeren of gebruiken. Als je de toepassing INSTALLEERT, ga je volledig akkoord met de algemene VOORWAARDEN van deze LICENTIE.

1. Licentieverlening en gebruiksvoorwaarden.

- A. Licentieverlening.** EA verleent je een persoonlijke, niet-exclusieve licentie voor de installatie en het gebruik van de toepassing, uitsluitend voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik, zoals in deze licentie en de begeleidende documentatie wordt beschreven. Commercieel gebruik is onder geen enkele voorwaarde toegestaan. Het is uitdrukkelijk verboden om de toepassing of rechten op het gebruik van de toepassing in sublicentie te verstrekken, te verhuren, te leasen of anderszins te distribueren. De termijn van de licentie begint op de datum waarop je de toepassing downloadt, installeert of anderszins gebruikt en eindigt op de datum waarop je de toepassing verwijdt of de datum waarop EA deze licentie beëindigt indien deze datum eerder valt.
- B. Kopieën.** Je mag vanaf een gemachtigde bron het aantal kopieën downloaden dat is toegestaan door het digital rights management van de toepassing. Het aantal kopieën dat je tijdens een periode van opeenvolgende dagen kunt downloaden, is mogelijk beperkt. Je mag slechts één kopie van de toepassing tegelijkertijd gebruiken. Je mag geen kopie van de toepassing beschikbaar stellen op een netwerk, aangezien er dan meerdere gebruikers tegelijkertijd van deze kopie gebruik zouden kunnen maken. Je mag de toepassing niet beschikbaar stellen op een netwerk, aangezien meerdere gebruikers deze dan zouden kunnen downloaden. Zie de voorwaarden bij de distributie van de toepassing voor meer informatie over het digital rights management dat van toepassing is op de toepassing. Je licentie wordt onmiddellijk beëindigd als je probeert het digital rights management of andere voorwaarden te omzeilen die van toepassing zijn op de toepassing of de software die met de toepassing wordt meegeleverd.
- C. Validering licentie.** De toepassing moet de licentie valideren voor bepaalde producten die door EA worden verspreid. Je erkent en stemt ermee in dat de toepassing licentierechten automatisch valideert voor een aantal of alle producten van EA, zonder je daarvan apart in kennis te stellen. Dat betekent dat de toepassing op de computer geïnstalleerd moet blijven en over een verbinding met internet moet beschikken om de toepassing en bepaalde producten van EA te kunnen gebruiken. Je erkent en stemt ermee in dat de toepassing gegevens over je computer en het gebruik van de toepassing mag gebruiken om je licentierechten te valideren en de toepassing bij te werken. We kunnen deze informatie gebruiken om onze producten en diensten te verbeteren en we kunnen om dezelfde reden deze informatie delen met anderen, maar niet in een vorm waarmee je persoonlijk kunt worden geïdentificeerd. Je stemt er tevens mee in dat de toepassing automatisch de updates kan downloaden en installeren die EA noodzakelijk acht. Je erkent dat alle verplichtingen die EA mogelijk heeft om eerdere versies te ondersteunen, kunnen aflopen zodra er een update beschikbaar is.

- D. Voorbehoud van rechten en beperkingen.** De toepassing wordt onder licentie verstrekt en niet verkocht, uitsluitend onder de voorwaarden van deze licentie. Behoudens zoals uitdrukkelijk in deze licentie wordt vermeld, behoudt EA alle rechten op en belangen in de toepassing, alle software die via de toepassing wordt geleverd (met inbegrip van alle personages, verhaallijnen, afbeeldingen, foto's, animaties, video's, muziek en tekst) en alle bijbehorende auteursrechten, handelsmerken en andere intellectuele-eigendomsrechten. De licentie is beperkt tot de intellectuele-eigendomsrechten van EA en de licentiehouders op de toepassing en heeft geen betrekking op rechten op andere octrooien of intellectuele eigendommen. Behoudens en uitsluitend in die mate waarin het toepasselijk recht dit toestaat, mag je de toepassing op geen enkele wijze decompileren, disassembleren, ontleden, wijzigen, modificeren of uitbreiden, noch mag je werken van de toepassing afleiden. Je mag kennisgevingen inzake productidentificatie en auteursrechten of andere kennisgevingen inzake intellectueel eigendom in de toepassing of de software die via de toepassing wordt geleverd niet verwijderen, wijzigen of verbergen.
- 2. Toestemming voor het gebruik van gegevens.** Je stemt ermee in dat EA technische en gerelateerde gegevens over de computer (met inbegrip van het Internet Protocol-adres), het besturingssysteem, het gebruik van de software en de randapparatuur, zoals die periodiek worden vergaard om software-updates, dynamisch verwerkte content, productondersteuning en andere diensten, waaronder online games, te kunnen leveren mag vergaren, gebruiken, opslaan en verzenden. EA kan deze informatie ook gebruiken in samengevoegde vorm waarmee je niet persoonlijk wordt geïdentificeerd, ter verbetering van onze producten en diensten. Ook kunnen we anonieme samengevoegde informatie delen met externe leveranciers van diensten. **ALS JE NIET WILT DAT EA DE GEGEVENS DIE IN DEZE PARAGRAAF WORDEN BESCHREVEN VERGAART, GEBRUIKT, OPSLAAT, VERZENDT OF WEERGEEFT, MOET JE DE TOEPASSING NIET INSTALLEREN OF GEBRUIKEN.**
- 3. Toestemming voor publieke vertoning van gegevens.** Als je de toepassing online gebruikt, kunnen EA en haar partners tevens statistische gegevens inzake de gameplay (waaronder scores, plaatsen in klasseringen en trofeeën) vergaren, gebruiken, opslaan, verzenden en openbaar weergeven, ook om content te identificeren die door jou is aangemaakt en met andere spelers wordt gedeeld. Persoonlijk herleidbare gegevens worden vergaard, gebruikt, opgeslagen en verzonden in overeenstemming met het privacybeleid van EA dat te vinden is op privacy.ea.com.
- 4. Beëindiging.** Deze Licentie is geldig tot de beëindiging. Je rechten krachtens deze licentie vervallen onmiddellijk en automatisch zonder verdere kennisgeving van EA indien (i) je de algemene voorwaarden van deze licentie niet naleeft of indien (ii) EA de toepassing niet meer ondersteunt. Direct na beëindiging moet je al het gebruik van de toepassing staken en alle exemplaren van de toepassing die in jouw bezit zijn of onder jouw controle staan vernietigen. De beëindiging van EA beperkt geen andere rechten of verhaalmiddelen (op basis van de wet of billijkheid). Sectie 2-10 geldt tevens na het (om wat voor reden dan ook) beëindigen of verlopen van deze licentie.

5. **Vrijwaring van garanties.** VOOR ZOVER DIT DOOR HET TOEPASSELIJK RECHT WORDT TOEGESTAAN, WORDT DE TOEPASSING IN DE FEITELIJKE STAAT GELEVERD, MET ALLE BIJBEHOORENDE FOUTEN, ZONDER ENIGERLEI GARANTIE. GEBRUIK IS VOLLEDIG VOOR EIGEN RISICO. HET VOLLEDIGE RISICO MET BETREKKING TOT DE BEVREDIGENDE KWALITEIT EN PRESTATIES RUST BIJ JOU. EA EN EA'S LICENTIEHOUDERS (GEZAMENLIJK 'EA' GENOEMD IN DEZE PARAGRAAF EN IN PARAGRAAF 6) GEVEN GEEN UITDRUKKELIJKE, IMPLICIETE OF WETTELIJK VERPLICHTE GARANTIES AF EN WIJZEN DEZE HIERBIJ AF, INCLUSIEF IMPLICIETE GARANTIES VOOR VERHANDELBAARHEID, BEVREDIGENDE KWALITEIT, GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, NIET-OVERTREDING VAN RECHTEN VAN EXTERNE PARTIJEN EN GARANTIES (INDIEN VAN TOEPASSING) DIE VOORTKOMEN UIT COMMERCIELE TRANSACTIES, GEBRUIK OF HANDELSGEBRUIK. EA GARANDEERT NIET DAT HET GEBRUIK VAN DE TOEPASSING NIET WORDT VERSTOORD, DAT DE TOEPASSING AAN JE WENSEN VOLDOET, DAT DE TOEPASSING ONAFGEBROKEN EN ZONDER PROBLEMEN FUNCTIONEERT, DAT DE TOEPASSING COMPATIBEL IS MET SOFTWARE VAN EXTERNE PARTIJEN OF DAT FOUTEN IN DE TOEPASSING WORDEN VERHOLPEN. GEEN ENKELE MONDELINGE OF SCHRIFTELIJKE MEDEDELING VAN EA OF VAN GEAUTORISEERDE VERTEGENWOORDIGERS KAN WORDEN BESCHOUWD ALS GARANTIEBEPALING. IN SOMMIGE RECHTSGEBIEDEN MOGEN IMPLICIETE GARANTIES OF TOEPASSELIJKE CONSUMENTENRECHTEN NIET WORDEN UITGESLOTEN OF BEPERKT, DUS HET IS MOGELIJK DAT ENKELE OF ALLE BOVENGENOEMDE UITSLUITINGEN EN BEPERKINGEN NIET VOOR JOU GELDEN.
6. **Aansprakelijkheidslimiet.** VOOR ZOVER TOEGESTAAN VOLGENS HET TOEPASSELIJK RECHT IS EA IN GEEN ENKEL GEVAL AANSPRAKELIJK VOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EIGENDOMMEN, VERLIES VAN OPBRENGSTEN, KOSTEN VOOR VERVANGENDE GOEDEREN OF DIENSTEN, OF ENIGE VORM VAN INDIRECTE, BIJZONDERE, INCIDENTELE, VOORTVLOEIENDE OF STRAFSCHADE ALS GEVOLG VAN ENIGE ACTIE DIE GERELATEERD IS AAN DEZE LICENTIE OF DE TOEPASSING, ONGEACHT OF DEZE VOORTKOMT UIT ONRECHTMATIGE DADEN (INCLUSIEF NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS EN ONGEACHT OF EA IS INGELICHT OVER DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. IN SOMMIGE RECHTSGEBIEDEN IS DE BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID VOOR DE DOOD, PERSOONLIJK LETSEL, FRAUDULEUZE VOORSTELLINGEN VAN ZAKEN, BEPAALDE OPZETTELIJKE EN NALATIGE HANDELINGEN, SCHENDING VAN SPECIFIEKE WETTEN OF DE BEPERKING VAN INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE NIET TOEGESTAAN, WAARDOOR DE BOVENSTAANDE BEPERKINGEN VAN AANSPRAKELIJKHEID MOGELIJK NIET (GEHEEL) OP JOU VAN TOEPASSING ZIJN. De totale aansprakelijkheid van EA voor alle schade strekt (behoudens zoals mogelijk wordt vereist door het toepasselijke recht) in geen geval verder dan het betaalde bedrag voor de toepassing.
7. **De beperking van aansprakelijkheid is een wezenlijke voorwaarde van deze licentie.** Je stemt ermee in dat de bepalingen over de aansprakelijkheidslimiet in deze Licentie essentiële voorwaarden van deze Licentie zijn. De voorgaande beperkingen van aansprakelijkheid gelden zelfs als de verhaalmiddelen die in deze licentie worden beschreven, het beoogde doel niet bereiken.
8. **Scheidbaarheid en voortbestaan.** Als een bepaling in deze licentie volgens het toepasselijk recht onwettig of onuitvoerbaar wordt verklaard, wordt het resterende deel van de bepaling gewijzigd om het doel van de oorspronkelijke voorwaarde zo dicht mogelijk te benaderen en blijven alle andere bepalingen volledig van kracht.

- 9. Beperkte rechten Amerikaanse overheid.** Deze bepaling is van toepassing op alle eindgebruikers die deel uitmaken van de overheid van de Verenigde Staten. De ontwikkeling van de software die in verband met deze licentie wordt geleverd, is volledig particulier gefinancierd, zoals gedefinieerd in FAR-sectie 2.101, DFARS-sectie 252.227-7014(a)(1) en DFARS-sectie 252.227-7015 (of equivalente regelgeving of daaropvolgende regelgeving van instellingen) als "commerciële items", "commerciële computersoftware" en/of "documentatie bij commerciële computersoftware." In overeenstemming met DFARS-sectie 227.7202 en FAR-sectie 12.212 en voor zover dit wordt vereist door het Amerikaanse federale recht vallen de minimale beperkte rechten zoals uiteengezet in FAR-sectie 52.227-19 (of equivalente regelgeving of daaropvolgende regelgeving van instellingen), alle vormen van gebruik en alle wijzigingen, reproducties, uitgaven, uitvoeringen, tentoonstellingen, openbaarmakingen en verspreidingen van de software door of voor de Amerikaanse overheid uitsluitend onder deze licentie en zijn deze verboden, behoudens zoals door deze licentie uitdrukkelijk wordt toegestaan.
- 10. Gerechtelijke ontbinding.** Je stemt ermee in dat schending van deze Licentie kan leiden tot onherstelbare schade voor EA die niet in geld kan worden verhaald en dat EA het recht heeft op billijk herstel naast enige schadeloosstelling krachtens deze Licentie of de wetgeving.
- 11. Geldende wetgeving.** Deze Licentie is onderworpen aan en opgesteld (zonder te letten op wettelijke bepalingen die hiermee in strijd zijn) volgens de wetgeving van de staat Californië, zoals van toepassing op overeenkomsten die zijn opgesteld en volledig zijn uitgevoerd in Californië tussen ingezetenen van Californië. Tenzij EA hier in een specifiek geval uitdrukkelijk schriftelijk afstand van doet en ongeacht de lokale wetgeving, is de staat Californië en de federale rechtbanken voor het rechtsgebied waarin het hoofdkantoor van EA is gevestigd, het enige en exclusieve rechtsgebied en de locatie voor juridische acties met betrekking tot het onderhavige onderwerp. Beide partijen onderkennen de rechtsbevoegdheid van deze rechtbanken en stemmen ermee in dat processen als zodanig worden gevoerd, met betrekking tot het uitvaardigen van kennisgevingen of anderszins, zoals bepaald door de wetgeving in Californië of door federale wetgeving. De partijen stemmen ermee in dat het VN-verdrag inzake het recht dat van toepassing is op internationale koopovereenkomsten betreffende roerende zaken (Wenen, 1980) niet van toepassing is op deze Licentie en evenmin op geschillen of transacties die volgen uit deze Licentie.
- 12. Exporteren.** Je verklaart je te houden aan de Amerikaanse wetten en andere toepasselijke wetten op het gebied van exportbeperking. Je verklaart de toepassing niet zonder de vereiste toestemming van de overheid te verzenden naar inwoners van het buitenland of nationale bestemmingen. Je verklaart dat je geen persoon bent met wie EA geen zaken mag doen volgens toepasselijke wetgeving.
- 13. Third Party Notices.** Adobe® Flash® Player. Copyright © 1996 - 2006 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved. Protected by U.S. Patent 6,879,327; Patents Pending in the United States and other countries. Adobe and Flash are either trademarks or registered trademarks in the United States and/or other countries.
- 14. Volledige overeenkomst.** Deze licentie is de gehele overeenkomst tussen jou en EA met betrekking tot de toepassing en vervangt alle eerdere of gelijktijdige afspraken met betrekking tot dit onderwerp. Aanpassingen aan of wijzigingen in deze Licentie zijn slechts geldig voorzover deze zijn opgesteld in schriftelijke vorm en zijn ondertekend door EA. Nalatigheid of uitstel bij de uitoefening van hieruit voortvloeiende rechten zal in geen geval gelden als een verklaring van afstand van deze rechten, noch zal enige of gedeeltelijke uitoefening van enig hieruit voortvloeiend recht verdere uitoefening van hieruit voortvloeiende rechten uitsluiten. In het geval van een geschil tussen deze Licentie en eventueel van toepassing zijnde verkoopvoorwaarden zullen de voorwaarden in deze Licentie bindend zijn.

Epilepsiewaarschuwing

Lees deze informatie voordat jij of je kind een game speelt.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of lichtpatronen een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken. Een dergelijke aanval kan ook optreden tijdens het kijken naar beelden of het spelen van bepaalde games. Mensen die nooit eerder last hebben gehad van één epileptische aandoening of aanval lopen ook risico. Als jij of een van je familieleden in het verleden tijdens blootstelling aan flikkerende lichten symptomen hebt ondervonden die aan epilepsie zijn verwant, zoals aanvallen of verlies van bewustzijn, dan raden wij je aan om vóór het spelen van een game een arts te raadplegen.

Wij adviseren ouders om hun kinderen tijdens het spelen van games in de gaten te houden. Stop ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg de huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een game een of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige reflexen of stuipen.

Voorzorgsmaatregelen tijdens het spelen

- Houd afstand tot het scherm. Ga op flinke afstand van het scherm zitten, zover als de lengte van de kabel het toestaat.
- Speel de game bij voorkeur op een klein scherm.
- Speel de game niet bij vermoeidheid of slaapgebrek.
- Speel de game in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een game elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

Inhoudsopgave

Epilepsiewaarschuwing	5	Met een stad spelen	17
Voorzorgsmaatregelen tijdens het spelen	5	Het algemene besturingsscherm	17
De game installeren	7	Overzichtskaart	17
De game starten	8	Datum	17
Inleiding	9	Camerabesturing	21
Het spel beginnen: tips voor nieuwe burgemeesters	10	Instellen simulatiesnelheid	21
Ben je hier voor 't eerst?	10	Speltypen	21
Wat moet je als eerste weten ?	10	Opties voordat de stad is gesticht	22
Waar kun je nog meer te weten komen?12		God-opties	22
Referentieids –		Randen egaliseren	25
<i>SimCity 4: Deluxe Edition</i>	12	Rampen veroorzaken	25
Regio's	12	Lengte dag en nacht instellen	27
Basisbeginselen regio's	13	Een stad ontwikkelen	27
Spellen opslaan	13	Moeilijkheidsgraad instellen	27
Venster voor regio-opties	13	Opties na de stichting van de stad	28
Een nieuwe regio creëren	13	God-opties	28
Regio laden	13	Burgemeestersstand	29
Regio wissen	14	Speltype Eigen Sim	65
Namen van steden tonen	14	Zelf rijden	66
Stadsgrenzen tonen	14	Opties	77
Satellietbeeld	14	Camerastand	78
Vervoerskaart	14	Fotoalbum	78
Verbinding maken met SimCity.com	14	Beeldopties	78
Stadsinfo	15	Geluidsopties	80
Stadsinfo van een onontwikkelde stad	15	Spelopties	81
Info over de regio	16	Overige opties in het Stad-venster	82
		Stad opslaan	82
		Terug naar regio	82
		Stoppen	82
		Sneltoltsen	82
		Tips om de spelprestatie te verbeteren	86
		Problemen met het uitvoeren van de game	86
		Algemene tips bij het oplossen van problemen	86
		Customer Support	87
		Garantie	89

De game installeren

Opmerking: Kijk op www.electronicarts.nl of www.electronicarts.be voor systeemvereisten.

Installeren (disc):

Plaats de disc in je speler en volg de instructies op het scherm.

Als het menu 'Autorun' niet automatisch verschijnt, start je het installatieprogramma handmatig in Windows® 7, Windows® XP of Windows Vista® door **Start > Uitvoeren** te openen, **D:\AutoRun.exe** te typen in het tekstvak en daarna op 'OK' te klikken (vervang 'D:' door de juiste letter van het cd/dvd-romstation).

Zodra het spel is geïnstalleerd, kun je het starten vanuit het menu 'Autorun' van het spel of door het spel te zoeken via het menu **START**.

Installeren (EA Store):

Opmerking: Voor meer informatie over de direct downloads van EA, ga je naar www.eastore.ea.com en klik je op MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (meer over direct downloads).

Zodra de game door de EA Download Manager is gedownload, klik je op het installatie-icoontje en volg je de instructies op het scherm.

Start de game (zodra het is geïnstalleerd) direct vanuit de EA Download Manager.

Opmerking: Als je een eerder aangeschafte titel wilt installeren op een andere pc, moet je eerst de EA Download Manager op de andere pc installeren. Start vervolgens de applicatie en log in met je EA-account. Selecteer de juiste titel in de lijst en klik op start om de game te downloaden.

Installeren (online gebruikers derde partij):

Neem contact op met de digitale verkoper van wie je deze game hebt gekocht voor instructies over hoe je de game kunt installeren, of hoe je een nieuw exemplaar kunt downloaden en opnieuw kunt installeren.

De game starten

Start de game als volgt:

Games op Windows Vista of Windows 7 bevinden zich in het menu **Start > Spelverkenner** en op eerdere versies van Windows in het menu **Start > Programma's** (of **Alle programma's**).

Opmerking: In Windows Vista met de klassieke START-menustijl vind je de game in het menu **Start > Programma's > Spellen > Spelverkenner**

Inleiding

Is het tijd om burgemeester te worden?

Lukt het jou een imperium op poten te zetten en een metropool vol torenhoge wolkenkrabbers op de kaart te zetten? Heb je gevoel voor stijl en kun je een stad stichten die er echt te gek uitziet? Lijkt het je gaaf een hele wereld naar je hand te zetten (een verbrede rivierbedding hier, wat extra belasting daar) om te zien wat voor uitwerking dat heeft op de inwoners van je stad? Of neem je het niet zo nauw met de regels en accepteer je missies waarin je met tanks over de snelwegen raast? Of je nu kiest voor de goddelijke of de menselijke aanpak, in *SimCity 4: Deluxe Edition* kun je eindeloos bouwen aan de metropool van je dromen (en hem daarna weer vernietigen)!

In *SimCity 4: Deluxe Edition* heb je de macht om berglandschappen te scheppen, maar ook om het budget voor de plaatselijke lagere school aan te passen. Wil je dat een bepaalde Sim met een springstok naar zijn werk gaat? Dan gebeurt dat ook. Je kunt een bergstad scheppen met hightech-industrie, of een druk fabriekscentrum midden in een stad. In *SimCity 4: Deluxe Edition* kun deze twee steden zelfs met elkaar verbinden, om banen, goederen en diensten uit te wisselen. Je kunt je creativiteit gebruiken om onafhankelijke steden te ontwikkelen, maar je kunt je Sims ook een bredere horizon bieden, door steden te creëren die onderling met elkaar verbonden zijn. Je moet in ieder geval een wereld scheppen die welvarend is en aantrekkelijk om in te wonen. Dat kan een behoorlijke uitdaging zijn, maar maak je geen zorgen. Als je gefrustreerd raakt doordat de dingen niet gaan zoals jij wilt, dan kun je altijd nog een meteorenregen op je stad loslaten.

Hoe kom je erachter of je als burgemeester succes hebt? Daarvoor heb je talloze informatiebronnen tot je beschikking. De statistici in je stad werken onvermoeibaar door om je van gegevens, grafieken en rapporten te voorzien, die je helpen de situatie in de stad in de gaten te houden. Je kunt zien in welk deel van je stad de meeste criminaliteit voorkomt, waar de hoogopgeleide Sims wonen en op welke wegen de meeste files staan. Maar dat is nog niet alles. In *SimCity 4: Deluxe Edition* kunnen je Sims je persoonlijk vertellen wat ze vinden van je bestuurlijke kwaliteiten. Als je eens *echt* onder de mensen wilt komen, dan kun je de Sims op straat vragen naar hun mening. Heb je niet genoeg aan gewone voorbijgangers? Wil je *nog* meer invloed uitoefenen op het leven van je Sims? Importeer dan je favoriete Sims uit *The Sims™* en laat ze in jouw stad wonen! Voor het geval je zelf geen Sims hebt gecreëerd, hebben we alvast een paar personages voor je in de game gestopt. Je kunt deze Sims sturen en volgen terwijl ze hun leven in de stad leiden. Bepaal het voertuig waarin ze rijden, via welke routes ze naar hun werk gaan en waar ze wonen. Je Sims beginnen te klagen als je de belasting verhoogt.

Als ze in de buurt wonen van een bron van vervuiling worden ze ziek. Als ze geen werk kunnen vinden, verlaten ze zelfs je stad! In de ideale stad werken je Sims hard, overlijden ze vreedig op hoge leeftijd en dragen ze de fakkel over aan de volgende generatie.

Aha, je wilt dus *nog meer* direct contact met de mensen in je stad? Je bent niet snel tevreden, burgemeester, maar ook hier hebben we op gerekend. Je kunt nu namelijk nog complexere en nog meer gevarieerde openbaarvervoerssystemen bouwen, die het hart vormen van de handel en industrie in je stad. Als je het fileprobleem uit de hand laat lopen, zie je hoe de autowrakken zich opstapelen! En misschien ben jij als burgemeester zelf wel de oorzaak van een aantal van die botsingen. Met de nieuwe optie **Zelf rijden** kun je in *SimCity 4: Deluxe Edition* missies aanvaarden om het welzijn van je burgers te vergroten. Maar je kunt ook voor chaos in de stad zorgen met voertuigen, vliegtuigen en boten die je *zelf* bestuurt. Lukt het je om Jenny op tijd naar het ziekenhuis te brengen voor haar harttransplantatie, of help je de boosaardige Dr. Vu om een giftige groene smurrie te verspreiden in het centrum van de stad? Breng je missies tot een goed einde, burgemeester, dan word je rijkelijk beloond.

Groei uit tot een hardwerkende burgemeester met het hart op de goede plaats, tot een corrupte burgemeester of tot een burgemeester die al het kwaad van de wereld afroept over zijn arme, nietsvermoedende Sims. Het maakt niet uit waar je prioriteiten liggen, iedere beslissing die je neemt heeft blijvende gevolgen voor de gemeenschap die je creëert. Leer de fijne kneepjes van het burgemeestersambt via een reeks nieuwe tutorials die in de game zijn opgenomen en maak een keuze uit drie moeilijkheidsgraden. Binnen de kortste keren heb je de kunst van het steden bouwen onder de knie. Daarna kun je alles doen wat je maar kunt bedenken. Je bent gekozen, burgemeester! Aan de slag!

Het spel beginnen: tips voor nieuwe burgemeesters

Ben je hier voor ‘t eerst?

In dit gedeelte vind je een korte introductie in de kunst van het burgemeesteren. Als je de topositie van de stad voor het eerst bekleedt, kan deze informatie je helpen je burgemeesterlijke draai te vinden. Als je al in functie bent, kun je deze informatie doornemen als opfriscursus over hoe je je ontlukende stad een rooskleurige toekomst kunt bezorgen.

Wat moet je als eerste weten ?

Deze gedetailleerde stappen kunnen je helpen je stad op poten te zetten.

Selecteer het gebied waar je je stad wilt bouwen.

Dubbeltklik op een onontwikkelde sectie in een regio naar wens.

Ontwikkel de omgeving.

Laat bergen verrijzen en water stromen door het land vorm te geven, of richt je meteen op je stad. Klik op de knop Burgemeestersstand als je klaar bent om je stad te ontwikkelen. Voer de naam van je stad en de burgemeester in en kies voor de moeilijkheidsgraad MAKKELIJK. Klik vervolgens op STAD STICHTEN.

Wek energie op.

Selecteer de kolencentrale in het menu Energiecentrales bouwen. Plaats hem aan de rand van je stad, zodat de stad niet zoveel last heeft van vervuiling. De kolencentrale is een goedkope maar vervuilende energiebron.

Voeg industrie toe.

Selecteer Gemiddeld bebouwd industriegebied in het menu Industrieel gebied toewijzen. Sleep een industriegebied, zodat het de energiecentrale raakt. Industriële gebouwen voorzien je Sims van werk.

Geef je Sims onderdak.

Selecteer Lichtbebouwde wijk in het menu Woongebieden toewijzen. Lichtbebouwde gebieden zijn minder duur dan gemiddeld- en dichtbebouwde gebieden. Bovendien wordt er in dichtbebouwde gebieden pas gebouwd als je bevolking over voldoende middelen beschikt. Sleep een woonwijk naar een plaats in de buurt van de energiecentrale en het industriegebied. Op deze manier zorg je ervoor dat de vervuiling van je woonwijk tot een minimum beperkt blijft.

Maak je Sims mobiel.

Selecteer Weg in het menu Wegen aanleggen en sleep een weg van je W-gebied naar je I-gebied, zodat je Sims kunnen pendelen van en naar hun werk. Wegen hebben een grotere capaciteit en hogere maximumsnelheid dan de straten die automatisch worden gemaakt als je een zone aanlegt.

Haal de handel binnen.

Selecteer Lichtbebouwd commercieel gebied in het menu Commercieel gebied toewijzen. Sleep een C-gebied tussen de I- en W-gebieden, zodat alle gebieden met elkaar in verbinding staan. Energie stroomt van het ene gebied naar het andere, dus al je gebieden zijn nu voorzien van energie. Vergeet niet alleen gebieden aan te leggen die je nodig hebt. Houd de WCI-vraagmeter in de gaten, zodat je weet wanneer het tijd is om meer C-gebieden aan te leggen.

Beheer je budget.

Je belangrijkste inkomensbron is belasting. Binnen een paar jaar na de 'geboorte' van je stad moet je ervoor zorgen dat de bevolking toeneemt en je meer Sim-dollars binnenkrijgt dan je besteedt. Je kunt experimenteren met de hoogte van de belastingen, maar als de belasting te hoog wordt, zal de vraag omlaag gaan, omdat je mensen afschrikt met je graaizucht.

Houd de WCI-vraagmeter in de gaten.

De vraagmeters van Woonwijken, Commerciële en Industriële gebieden (WCI) geven aan welk soort gebied je moet aanleggen om je stad door te laten groeien. Klik op de meters voor meer details over de vraag in je stad.

Bekijk de Gegevens over aantrekkelijkheid.

Hiermee kun je uitzoeken waar je bepaalde gebieden het beste kunt plaatsen. Als je een gebied aanlegt op een ongewenste locatie, hoef je er niet op te rekenen dat de gebouwen uit de grond schieten.

Verbeter de pendeltijden.

Als je verkeersongelukken ziet gebeuren, je Vervoersadviseur over verkeersopstoppingen moppert en je Eigen Sims klagen over de verschrikkelijke reis naar hun werk, wordt het misschien tijd je verkeerssysteem te verbeteren. Verander je straten in wegen, je wegen in hoofdstraten en je hoofdstraten in snelwegen. Misschien is het ook handig openbaar vervoer in je stad te introduceren, zoals bussen, metro, veerboten of railnetwerken.

Zorg voor opleidingen en inentingen.

Plaats een basisschool en ziekenhuis in of in de buurt van je woonwijken en zorg ervoor dat ze genoeg geld ontvangen om de bevolking die ervan afhankelijk is van dienst te kunnen zijn.

Bestrijd vuur met...

Plaats snel een brandweerkazerne als de eerste brand uitbreekt.

Meer blauw op straat.

Plaats een politiebureau als je Adviseur Openbare Veiligheid over misdaad klaagt.

Houd de straten schoon.

Als je een vuilnisbelt toewijst (natuurlijk niet in de buurt van je W- en C-gebieden), blijven de straten van je stad schoon en blijft het humeur van je propere Sims opgeruimd.

Zoek contact met je burens.

Breng verbindingen met je burens tot stand door wegen van je Industriegebieden naar de rand van de kaart te slepen. Hiermee stimuleer je de industriële groei.

Zoek het hogerop.

Als je een goede positieve kasstroom hebt ontwikkeld en je stad voorzien is van een aanzienlijke bevolking (in ieder geval meer dan 1.000), kun je dichter bebouwde gebieden toewijzen (W, C en I) en een watervoorzieningssysteem (pijpleidingen en pompen) aanleggen om de bouw van grotere, duurdere gebouwen te stimuleren.

Waar kun je nog meer te weten komen?

Met deze informatie ben je al een aardig eind op weg. Verder vind je in deze handleiding ook nog een paar strategische tips. Maar vergeet niet dat iedere burgemeester zijn of haar eigen stijl heeft. Als je het bouwen van steden eenmaal onder de knie hebt, ga je je eigen strategieën ontwikkelen. De mogelijkheden om te experimenteren zijn onbeperkt.

Je kunt de volgende middelen gebruiken om je te helpen je burgemeestersvaardigheden te verfijnen:

Adviseurs

Deze toegewijde helpers geven je een heleboel informatie bij het bouwen van je stad. Sla hun advies niet in de wind, maar blijf opletten! Adviseurs denken vaak alleen aan hun eigen behoeften en hebben niet altijd zicht op het grote geheel.

Tutorials

Gebruik de tutorials Aan de slag, Vormgeven van het land, Geld verdienen, De grote stad en Rush Hour om de basisbeginselen en de rest van *SimCity 4: Deluxe Edition* onder de knie te krijgen.

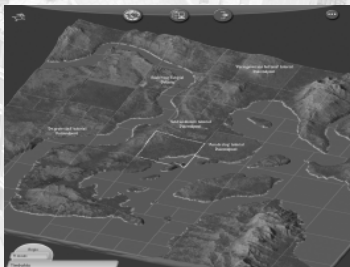
SimCity.com

Altijd in de buurt als je hulp nodig hebt. Bekijk de handige hints en tips en gooi je problemen en ontdekkingen in de groep met andere burgemeesters.

Referentieids – *SimCity 4: Deluxe Edition*

Misschien wil je je als pas benoemde burgemeester meteen op het bestuur van je stad storten. Het is ook mogelijk dat je liever eerst kennismakt met het personeel en de middelen die tot je beschikking staan als burgemeester. Lees verder als je wilt weten welke middelen binnen handbereik liggen. Ervaren burgemeesters kunnen de nieuwe onderdelen bekijken, of hun kennis over bepaalde aspecten van hun baan opfrissen.

Regio's



Basisbeginselen regio's

Een **Regio** is een verzameling steden die onderling kunnen worden verbonden en van elkaar afhankelijk kunnen zijn. Als de steden naast elkaar liggen en met elkaar zijn verbonden door een weg, spoorweg of een snelweg, kunnen je Sims in de ene stad wonen en in de andere stad werken. Steden kunnen ook **middelen** van elkaar kopen of verkopen (energie, water of locaties voor vuilnisbelten) als je de juiste connecties tot stand hebt gebracht.

Een **Regio** kan bestaan uit ontwikkelde en onontwikkelde steden. Ontwikkelde steden zijn door jou ontwikkeld en opgeslagen. Onontwikkelde steden moeten nog tot leven worden gebracht. Je kunt met een **Regio** spelen als een samensmelting van onderling verbonden steden of als een verzameling geïsoleerde woongebieden.

Neem het burgemeesterschap van een van de bestaande steden over, of bouw de gemeenschap van je dromen vanaf de grond op. Heb je je zinnen gezet op een ecologische stad in de bergen of denk je meer aan het bouwen van een wereldstad vol industrie? Worden je Sims eilandbewoners of zet je ze neer op de vlaktes van het vasteland? Je moet zoveel keuzes maken. De beslissingen die je nu neemt, bepalen hoe je stad zich in de toekomst kan ontwikkelen.

Spellen opslaan

Voordat je begint met het bouwen van een stad, moet je bepalen in welke regio je je nieuwe metropool wilt vestigen en op welke plek binnen die regio. Nadat je deze beslissing hebt gemaakt, sla je steeds de laatste versie van je stad op. Als je met een stad speelt maar hem niet opslaat, verandert hij weer in de laatst opgeslagen versie. Vergeet niet dat de plaats van een stad ten opzichte van andere steden erg belangrijk kan zijn, omdat je de steden onderling kunt verbinden. Je *kunt* je stad wel verplaatsen naar een nieuwe locatie met de optie **Importeren**, maar dat kan een dramatisch effect hebben op de ontwikkeling van de stad, in positieve of negatieve zin.

Venster voor regio-opties



In het **Venster voor regio-opties** kun je regio's laden, creëren en wissen. Je kunt hier ook het uiterlijk van de regio wijzigen.



Een nieuwe regio creëren

Klik hier om een nieuwe **Regio** vanuit het niets te creëren. Je kunt kiezen of je wilt beginnen met een oceaan of met land.



Regio laden

Klik hier om naar de bestaande (en soms bekende) **Regio's** te gaan die bij *SimCity 4: Deluxe* worden geleverd. Hier vind je ook de regio's die je zelf creëert en opslaat.



Regio wissen

Met deze optie kun je de hele **Regio** wissen, inclusief alle steden.

Namen van steden tonen

Met deze optie kun je het tonen van de **namen van de steden** AAN- of UITzetten.

Stadsgrenzen tonen

Klik op deze optie om de rasters die de **Stadsgrenzen** aangeven wel of niet te laten zien.

Satellietbeeld

Met **Satellietbeeld** kun je een overzicht van de hele regio zien, met alle ontwikkelde en onontwikkelde steden. Het **Satellietbeeld** is je standaard camerastandpunt. In eerdere versies van de game, was dit je *enige* camerastandpunt. Nu kun je kiezen tussen **Satellietbeeld** en **Vervoerskaart** om je domein te inspecteren.

Vervoerskaart

Een slimme burgemeester moet weten waar **ALLE** wegen heen leiden. Met deze nieuwe optie is dat heel makkelijk. Selecteer de **Vervoerskaart** van je regio. Je krijgt dan een overzicht van de complete vervoersinfrastructuur die je steden met elkaar verbindt. De kaart is voorzien van een legenda.

Opmerking: de vervoerskaart werkt alleen voor steden die zijn gebouwd in de *Deluxe Edition*. Als je de vervoerskaart voor oudere steden wilt zien, dan moet je deze eerst laden en vervolgens opslaan.



Verbinding maken met SimCity.com



Je denkt toch niet dat burgemeesters een afgezonderd leven leiden? Echt niet. Kijk voor de allernieuwste informatie, updates, nieuwe downloads en aanpassingen voor *SimCity 4: Deluxe Edition* op **SimCity.com**. Klik op deze knop om een kijkje te nemen. Je hoeft hiervoor je stad zelfs niet af te sluiten! Communiceer met *SimCity*-experts en met andere burgemeesters door berichten op het bulletinboard te plaatsen en te lezen. Of download gratis uitbreidingen voor *SimCity 4: Deluxe Edition* zoals historische monumenten, bureaubladachtergronden en hulpmiddelen om aanpassingen te maken. Raak nooit in paniek: voor het laatste nieuws en informatie over *SimCity* hoeft je maar één keer te klikken.



Stoppen

Klik hier om te stoppen met *SimCity 4: Deluxe Edition* en terug te gaan naar je bureaublad.

Stadsinfo

Wil je de steden in je **Regio** verkennen? Als je op een van de stukken grond waar de stad op is gebouwd klikt, verschijnt de **Stadsinfo**. Dit venster ziet er anders uit als een stad is *ontwikkeld* (een opgeslagen stad met een naam) of *onontwikkeld* (een onbeschreven blad).

Stadsinfo van een onontwikkelde stad



Er bevinden zich een aantal **Onontwikkelde steden** in je regio. Dit betekent dat deze steden nog geen **burgemeester**, **naam**, **inwoners** of **industrieën** hebben. Met andere woorden, je begint met helemaal niets. Als je op zo'n onontwikkelde stad klikt, verschijnt deze **Stadsinfo**.



Stad importeren

Als je een bestaand stuk grond met een stad erop wilt omruilen met een eerder gebouwde en opgeslagen stad uit deze of een andere regio, of uit de map downloads, klik je op de knop **Stad importeren**. Het **venster Stad importeren** verschijnt.



Hierin staan alle beschikbare regio's die op dit moment beschikbaar zijn en alle steden die je naar de gewenste locatie kunt importeren. Er zijn drie soorten steden: klein, middelgroot en groot. Je kunt alleen steden met dezelfde grootte omruilen. Hoe graag je het ook zou willen proberen, je krijgt niets te zien als je Los Angeles op een gebied laat vallen ter grootte van een dorpje. Sorry.



Klik hierop om de **Regio**-kaart uit te vouwen en alle steden te zien die je kunt **importeren**.



Klik hier om de kaart te minimaliseren en de inhoud van de **Regio** te verbergen.

Gedownloade steden

Heb je een paar steden van de **SimCity.com** website gedownload? Slimme burgemeester. Deze worden automatisch in een speciale map met de naam **Downloads** geplaatst, die je in het venster **Regio importeren** kunt vinden. Je moet een gedownloade stad eerst **importeren** naar een **Regio** (het maakt niet uit welke regio) voordat je ermee kunt spelen.



Stad verwijderen

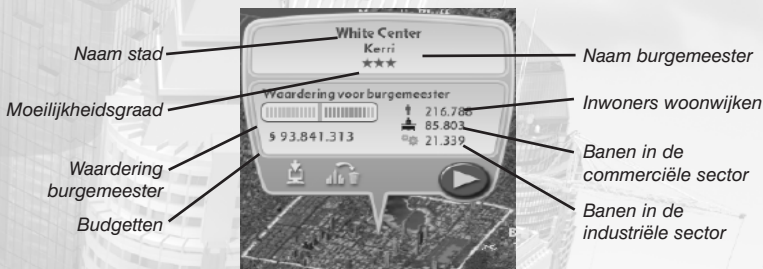
Klik hier om een stadsbestand te verwijderen. Als je een stad verwijdert is dat voor altijd, dus hou je koppie erbij!



Met deze stad spelen

Ben je klaar om je nieuwe stad aan te pakken? Klik op de knop **MET STAD SPELEN** en ga ervoor.

Stadsinfo van een ontwikkelde stad



Kijk, nu kun je aan de slag. **Ontwikkelde steden** zijn niet alleen meer het paradepaardje van de burgemeester. Het zijn levende, bruisende centra geworden, die zijn gemaakt en opgeslagen door jou of iemand anders. De **Stadsinfo van een ontwikkelde stad** toont waardevolle informatie over je stad, van de naam tot en met het aantal industriële banen.

De **Moeilijkheidsgraad** van de stad wordt weergegeven door het aantal sterren onder de naam van de burgemeester. Een stad met één ster is een beginnersstad, een stad met twee sterren heeft een gemiddeld spelniveau en een stad met drie sterren is voor burgemeesters die het zichzelf graag moeilijk maken.

Info over de regio



Het venster met informatie over de regio bevindt zich onder in het **Regiovenster**. Je kunt er de naam van de regio zien en het totale aantal inwoners van ALLE steden in de regio.

Met een stad spelen



Ben je klaar om je burgemeesterspak aan te trekken en gebruik te maken van goddelijke krachten? Hoe ga jij om met de vaak tegenstrijdige behoeften van je stad in ontwikkeling? Zullen je Sims je pogingen echt waarderen, of knijpen ze ertussenuit? Daar ga je dan: hier begint je burgemeesterstaak pas *echt*. In dit gedeelte vind je een overzicht van alle opties die je kunt gebruiken om je droomstad te bouwen en in de vernieling te helpen.

Het algemene besturingsschermb



In het **algemene besturingsschermb (abs)** staan de superhandige opties **Overzichtskaart**, **Camerabesturing**, **Datum**, **Informatie-optie**, **Route-informatie**, **Instellen simulatiesnelheid** en je **Stadsnaam** (dan weet je tenminste waar je bent). Hier kun je ook de knop **Helpopties verbergen** vinden, voor als je de chaos van al die opties op je scherm niet meer aankunt.

Overzichtskaart



Met de **Overzichtskaart** kun je makkelijk navigeren. Klik waar je maar wilt op dit bovenaanzicht van je stad om je **Stad-venster** op die locatie te centreren.

23-12-11

Datum

Hier staat de huidige datum, zoals die geldt voor de Sims in je stad. Elke stad begint in het jaar '00' (dat was een erg goed jaar), maar je kunt regio's opbouwen met steden uit verschillende tijdperken. Steden kunnen jaren geleden zijn opgericht en kunnen zich tot ver in de toekomst blijven ontwikkelen. Hoe hoger je de **simulatiesnelheid** instelt, hoe sneller de tijd verstrijkt. Als je even tot rust wilt komen terwijl je een bepaalde situatie probeert in te

schatten of een belangrijke beslissing moet maken, kun je de simulatie pauzeren. Je kunt dan nadenken terwijl de tijd stilstaat.

09:00

Je kunt zien hoe laat je Sims leven door je cursor op de datum te plaatsen. De tijd op een dag verstrijkt onafhankelijk van je **simulatiesnelheid** en gaat altijd even snel. De zon komt op en gaat onder in overeenkomst met een tijdrekening van 24 uur per dag, en de ochtend- en avondspits vinden ook echt plaats tijdens het spitsuur.



Informatie-optie

Dit eenvoudige stukje gereedschap kan een van de beste manieren zijn voor een burgemeester om die o zo noodzakelijke informatie te verzamelen over de toestand van de stad. Je kunt de **Informatie-optie** gebruiken om informatie op te vragen over elk bouwwerk in je stad. Er bestaan twee soorten informatie: **hulpteksten** en **informatieschermen**.

Hulpteksten

Klik op de Informatie-optie en beweeg je cursor over de gebouwen in je stad. Terwijl je scrollt, verschijnt er belangrijke informatie over elk gebouw dat je aanraakt met de cursor.



Bij **woningen**, **commerciële** en **industriële** gebouwen zie je de naam van het gebouw, wie er gebruik van maakt en de top drie van omstandigheden die het grootste effect hebben op de aantrekkelijkheid van het gebied.



Als je informatie opvraagt over andere gebouwen, zie je de naam van het gebouw en informatie over de functionele capaciteit van het gebouw. De vijf icoontjes die je bij deze **hulpteksten** ziet, geven aan of het gebouw onvoldoende wordt gefinancierd of te veel produceert (met andere woorden, is het gebouw efficiënt?). Als je minder dan vijf volle icoontjes ziet, moet je misschien je burgemeesterlijke strategie wijzigen. Als de omstandigheden echt verslechteren (bijvoorbeeld als je leraren wordt gevraagd het stof van hun krijtjes op te sparen als bezuinigingsmaatregel), dan zou je wel eens op een staking getraakteerd kunnen worden.



Telkens als je je afvraagt: 'Wat is dat?', kun je even snel een **hulptekst** opvragen. Zelfs over de kleinste dingen in je stad kun je informatie opvragen.

Informatieschermen

Als je meer gedetailleerde informatie over een bepaald gebouw wilt weten, kun je het beste het **informatiescherm** gebruiken. Selecteer de **Informatie-optie** en klik op het gewenste gebouw. Het **informatiescherm** geeft precieze informatie over het gebouw.

Huis met 2 verdiepingen

Huidgebruikingsgraad	9/11
Inkomen	\$ 5
Waardering burgemeester	Hog
Grondprijs	Hog
Voorzien van energie	Ja
Voorzien van water	Ja
Factoren voor aantrekkelijkheid	
Vervuiling	Geschild
Afval	Geschild
Kwaliteit school	Hog
Kwaliteit ziekenhuis	Hog
Kwaliteit	Lang
Verkeerslawas	Geschild
Reinig	Geschild
<input type="checkbox"/> Historisch verklaren	

Sluiten

Hint: als je niet wilt dat een gebouw ten prooi valt aan nieuwe ontwikkelingen, klik je op **Historisch verklaren**. Als de omstandigheden ernaar zijn, kunnen deze gebouwen worden verlaten en in verval raken, maar ze blijven wel bestaan. Deze benaming kan alleen worden gegeven aan toegewezen WCI-gebouwen, niet aan gemeentelijke gebouwen.

In het **informatiescherm** van een huis lees je details over het gebruik van het gebouw, het vermogen van de inwoners, de aansluiting op het energie- en waternet en de aantrekkelijkheid van de omgeving. Wat wil je als burgemeester nog meer weten?

Kolencentrale

Efficiëntie 

Lokaal budget  \$ 215

Maximale capaciteit	6000
Staat van de centrale	89%
Werkelijke capaciteit	3549
Verbruikte energie	2994
Gebruikte capaciteit	84%
Kosten per megawatt/uur (MWU)	\$0.08

Sluiten

Als je informatie opvraagt over een energiecentrale, kun je zien wat de maximumcapaciteit is en het huidige stroomaanbod. Het **informatiescherm** heeft nog een heel nuttige functie: het aanpassen van de **lokale budgetten**. Als je merkt dat je te veel geld uittrekt voor de energiecentrale, kun je geld besparen door het budget te verlagen. In het **informatiescherm** kun je ook de **lokale budgetten** van scholen, ziekenhuizen, politie en brandweerkazernes aanpassen.

Hint: als je scholen en ziekenhuizen bouwt, zorg er dan voor dat je het budget aanpast aan het aantal mensen dat er gebruik van maakt. Verlaag in het informatiescherm het budget voor elke school en elk ziekenhuis tot de capaciteit iets hoger is dan het aantal mensen dat van de faciliteit gebruikmaakt. Maak je geen zorgen als het personeel staakt. In dat geval verhoog je het lokale budget, zodat de staking ophoudt.

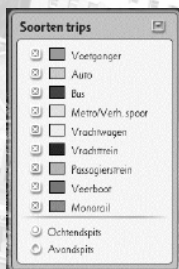
Route-informatie

Met de optie **Route-informatie** kun je informatie opvragen over de routes die je Sims gebruiken om te pendelen en vracht af te leveren. Selecteer de optie **Route-informatie** en plaats de cursor op gebouwen en wegen. Deze optie werkt net als de **Informatie-optie**.

- Houd de cursor boven een gebouw; je ziet nu het aantal tochtjes van en naar dat gebouw, en de route die de Sims nemen om er komen.
- Klik op het gebouw; je ziet nu de afgelegde route naar en van het gebouw.
- Plaats de cursor op een vervoersnetwerk; je ziet het aantal Sims dat gebruikmaakt van het netwerk en hoe ze zich verplaatsen. Je ziet ook de routes voor *alle* Sims die gebruikmaken van het netwerk.
- Klik op een vervoersnetwerk om de routes te zien van *alle* Sims die gebruikmaken van dat netwerk.


Deze krachtige optie kan je helpen erachter te komen waar de knelpunten zitten in je vervoerssysteem. Als niemand gebruikmaakt van een bushalte, kun je de optie **Route-informatie** gebruiken op de huizen in de omgeving om te zien hoe de mensen naar hun werk gaan. Door dicht bij hun bestemming een nieuwe bushalte te bouwen, kun je deze Sims stimuleren gebruik te maken van het openbaar vervoer. Cool.


Omdat de Sims zoveel manieren hebben om zich te verplaatsen, krijg je een legenda te zien voor de verschillende routes als je de optie **Route-informatie** selecteert.





Camerabesturing

Wil je eens iets anders zien? Gebruik dan deze besturingsaanwijzingen om het gezichtspunt van je **Stad-venster** te wijzigen.

 **Camera met de klok mee draaien:** hiermee draai je je camera in de richting van de klok.


 **Camera tegen de klok in draaien:** hiermee draai je je camera tegen de richting van de klok in.


 **Inzoomen:** iedere keer als je klikt zoomt het **Stad-venster** één niveau in. Er zijn zes niveaus. Bekijk van dichtbij waar je Sims mee bezig zijn. Het zou je wel eens kunnen verbazen.


 **Uitzoomen:** iedere keer als je klikt zoomt het **Stad-venster** één niveau uit. Je moet overzicht hebben om de ontwikkeling van je stad in de gaten te houden.


Instellen simulatiesnelheid

Regel hoe snel de tijd verstrijkt in je stad met de optie **Instellen simulatiesnelheid**.

 Klik op de enkele pijl om met een slakkengang te spelen.

 Klik op de dubbele pijl om op normale snelheid te spelen.

 Wil je op ijtempo spelen? Klik op de driedubbele pijl (helluppie!).

 Klik op de pauzeknop om de tijd te laten stilstaan. Klik nog een keer om de simulatie weer te laten verlopen op de eerder ingestelde snelheid.

Newcastle

Naam stad


Hiermee kom je te weten of je met Parijzenaars te maken hebt of met kinkels. Dit kan invloed hebben op je aanpak van de burgemeesterstaken.


Helpopties verbergen


Als je niet wilt dat je zicht op de stad wordt belemmerd, dan kun je **Helpopties verbergen** gebruiken om het **algemene besturingsvenster** AAN/UIT te zetten. Je kunt nog steeds met de **Sneltoetsen** dingen voor elkaar krijgen (zie *Sneltoetsen* op pag. 80).

Speltypen

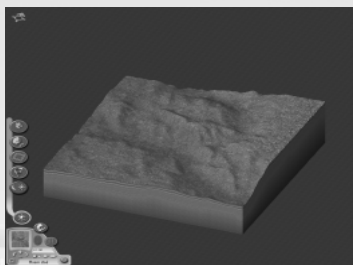
Met de knoppen rondom het **algemene besturingsscherm** kun je op verschillende manieren invloed uitoefenen op je stad. Elk speltype wordt hieronder beschreven.

 **God-opties:** onder meer Land vormgeven, vernietigen, spelen met de dag- en nachtcyclus. In een onontwikkelde stad is **God-opties** het enige beschikbare speltype.

 **Burgemeestersstand:** hier vind je de complete administratie. Alleen in de **Burgemeestersstand** kun je je stad ontwikkelen, de infrastructuur van je stad aanleggen, budgetten aanpassen en beleidsbeslissingen maken.

 **Speltype Eigen Sim:** importeer Sims vanuit *The Sims*, of creëer ter plekke je eigen personages. Je kunt ook de optie **Zelf rijden** gebruiken in het **Speltype Eigen Sim**, waarmee je de kans krijgt rond te rijden tijdens **Burgemeestersmissies** waarin je je Sims op straat kunt leren kennen. Gebruik dit speltype om beslissingen te maken die een persoonlijker effect hebben op je burgers.

Opties voordat de stad is gesticht



Wil je met een ongerept landschap werken? Schreeuwt de kunstenaar in je om een onbeschreven blad? Betreed dan de wereld van de onontwikkelde stad, een maagdelijk gebied. Als je vanuit het niets begint met je pogingen tot stadsontwikkeling, kun je andere opties gebruiken dan wanneer je aan de slag gaat met een ontwikkelde stad. Je kunt zoveel tijd als je wilt stoppen in het maken van bergen of het aanpassen van kustlijnen; het kneden van het landschap dat de basis vormt van de toekomstige grote metropool. En wat nog mooier is: het is helemaal gratis. Profiteer van je goddelijke macht om het terrein te vormen, want als je stad eenmaal is ontwikkeld, kost het VEEL geld om god te mogen spelen.



God-opties

In het begin zijn er geen wegen, burgemeesters, zonne-energiecentrales of Sims om je stad mee te bevolken. Hoor je de wind fluiten? Je bent omgeven door kale vlaktes. Tot je je stad hebt ontwikkeld, kun je alleen met **God-opties** spelen. Daar is helemaal niets mis mee. De **God-opties** voor het oprichten van een stad hebben veel voordelen. Hier volgt een lijst van opties.



De optie Vormgeving van het land

Je eerste taak bij het creëren van een nieuwe stad is het vormen van het terrein. Dit heet *Vormgeving van het land*. Met de **God-opties** heb je alle mogelijkheden in handen om een succesvol landschapskunstenaar te worden. Sommige burgemeesters zijn langer bezig met het vormgeven van het land, dan met het bouwen van wegen. Elke optie van Vormgeving van het land is uniek, maar er zijn een paar algemene functies.

Zoomniveau

Gebruik de zoomniveaus om de omvang en de impact van de **Vormgeving van het land-opties** aan te passen. Hoe verder je uitzoomt, hoe groter het gebied waar ze invloed op hebben en hoe sterker de uitwerking. Als je meer inzoomt, kun je met meer precisie subtiele aanpassingen maken in het landschap.

Shift-toets

Je kunt het formaat en de kracht van de **Vormgeving van het land-opties** ook vergroten door de **Shift-toets** ingedrukt te houden als je de optie toepast. Als je de **Shift-toets** loslaat wordt het effect van de optie weer normaal.

Ctrl-toets

Houd de **Ctrl-toets** ingedrukt als je de opties gebruikt, om het formaat en de kracht ervan te verminderen. Laat de **Ctrl-toets** los en de effecten van de opties worden weer normaal.

Shift + 1 tot 0

Het bereik van elke **Vormgeving van het land-optie** kan worden aangepast door de **Shift**-toets te gebruiken in combinatie met de nummertoeetsen (**1 tot 0**). Selecteer een optie en druk op **Shift + 1** om het bereik van de optie heel klein te maken, of op **Shift + 0** om het bereik heel groot te maken. Als je de **Shift**-toets gebruikt in combinatie met een cijfer daartussen, pas je het bereik van de optie op verschillende niveaus aan. Klik weer op de optie om naar de oude instelling terug te keren.

Shift + F1 tot F10

De kracht van elke **Vormgeving van het land-optie** kan worden aangepast door de **Shift**-toets te gebruiken in combinatie met de **F**-toetsen (**F1 tot F10**). Selecteer een **Vormgeving van het land-optie** en druk op **Shift + F1** om de uitwerking van de optie heel klein te maken, of op **Shift + F10** om de uitwerking van de optie heel groot te maken. Druk op de **Shift**-toets tegelijk met een van de andere **F**-toetsen om de optie verschillende uitwerkingen te laten hebben. Klik weer op de optie om terug te keren naar de oude instelling.



Bergen maken

Selecteer het menu **Bergen creëren** in de **Vormgeving van het land-opties** om allerlei hoogtes te creëren, van hoge bergtoppen tot lieflijk glooiende heuvels.



Berg

Laat enorme bergen verrijzen.



Heuvel

Creëer zacht glooiende heuvels.



Bergplateau

Creëer steile plateaus met een vlakke top. Houd de muisknop op één plek voor het beste resultaat.



Steile heuvel

Creëer heuvels met steile hellingen.



Rotsen

Creëer rotsen met steile wanden.



Valleien uitdiepen

Met deze opties kun je het terrein verlagen. Wil je een diep ravijn maken aan de grenzen van je stad? Als je rivieren wilt zien of meren wilt creëren, gebruik je deze opties om het terrein te verlagen tot onder het zeeniveau. Daarna kun je de vorm van je waterreservoirs naar eigen keuze aanpassen.



Vallei

Creëer grote valleien.



Vallei met steile wanden

Creëer een vallei met steile wanden.



Ravijn

Creëer ravijnen met steile rotsen.



Ondiepe vallei

Creëer ondiepe valleien met zachte hellingen.



Krater

Creëer kraters. Klik en houd de krater-optie op één plek voor het beste resultaat.



Ondiep ravijn

Creëert ondiepe ravijnen met schuin aflopende wanden.



Terrein egaliseren

Met dit menu van de **Vormgeving van het land-opties** kun je het terrein egaliseren om verschillende effecten te creëren.



Erosie

Klik en sleep over een gebied om onregelmatig gevormde bergruggen, kustlijnen en vlakten te creëren.



Vlakten

Egaliseer de hoogteverschillen in het terrein.



Superegalisatie-optie

Gebruik deze optie voor een snelwerkend egalisatie-effect. Deze optie brengt al het terrein binnen de radius van de cursor op hetzelfde niveau als de plaats waar de cursor zich bevindt.



Verzachten

Strijkt het terrein glad en verwijdert de scherpe randjes, voor mooie vlakke stranden of zacht glooiende heuvels.



Plateau

Creëert vlakke plateaus en effent het terrein.



Bossen aanplanten

Klik en sleep deze optie over het land om het met bomen te bedekken en bossen te zien groeien!



Fauna creëren

Hoeveel burgemeesters ken je, die met één handbeweging neushoorns kunnen laten verschijnen? Nadat je bossen hebt aangeplant, moet je besluiten welke dieren je Sims kunnen tegenkomen als ze een wandeling door de bergen maken. Selecteer een diersoort en sleep je cursor over het gebied waar je ze wilt laten leven. Hele kudde van je gekozen diersoort beginnen rond te dartelen. Sleep je cursor over een groot gebied om veel dieren te creëren. Als je de cursor op dezelfde plek houdt, verschijnen er maar een paar of helemaal geen dieren.



Paarden

Creëer kudde wilde paarden.



In het bos levende dieren

Twee reebruine ogen... En de rest van het beestje. Creëer hoefdieren, voornamelijk herten en elanden.



Wilde dieren

Creëer kudde en groepen wilde dieren. Jij vroeg om neushoorns, dan krijg je ook neushoorns.



Terreineffecten

Creëer door de wind uitgeslepen vlakten of corrigeer het zeeniveau. Als je op zoek bent naar algemene effecten waarmee je met één klik het hele stadsterrein kunt veranderen, dan ben je hier aan het goede adres.



Eroderen

Klik hier om de eroderende krachten van de tijd los te laten op je hele terrein. Klik net zo vaak tot je het gewenste resultaat hebt bereikt.



Gladstrijken

Met elke klik effen je het landschap een beetje. Klik net zo vaak tot je het gewenste resultaat hebt bereikt.



Terrein verhogen

Iedere klik verhoogt de hoogte van het terrein gelijkmatig over het gehele landschap.



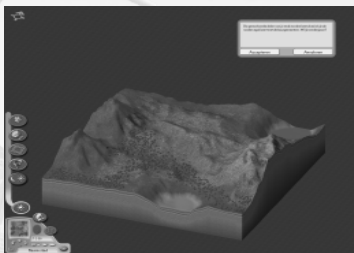
Terrein verlagen

Iedere klik verlaagt de hoogte van het terrein gelijkmatig over het gehele landschap.



Randen egaliseren

Als je het terrein van een stad aanpast, is het mogelijk dat je vergeet de randen van het terrein naadloos te laten aansluiten bij aangrenzende terreinen. Oeps. Maak je geen zorgen. Met de optie **Randen egaliseren** pas je de hoogte aan van de randen van de stad waarmee je speelt, zodat er een oplossing komt voor dat plotselinge hoogteverschil van 900 meter (waardoor die snelwegverbinding wel eens een erg groot technisch probleem zou kunnen opleveren). Als je op de knop **Randen egaliseren** klikt, worden de betreffende gebieden in rood aangegeven.



Alles wat zich in het rode gebied bevindt, wordt vernietigd, dus wees voorzichtig met deze optie in een ontwikkelde stad met inwoners. Als je besluit dat het egaliseringsproces je te veel kost, klik je op **Annuleren**. Als het egaliseren van het terrein de moeite waard is, klik je op de knop **Accepteren**.



Rampen veroorzaken

Heb je een nare dag gehad? Dan kun je natuurlijk yogaoefeningen doen, maar wat dacht je ervan om een meteorietenstorm los te laten op je ongelukkig Sims? Zie je wel? Je voelt je gelijk een stuk beter. Dit is absoluut het onderdeel waarin de macht die je als burgemeester hebt makkelijk naar je hoofd stijgt. Je kunt **Rampen** veroorzaken, zowel in onontwikkelde als in ontwikkelde steden. Misschien vind je het leuk een stad te bouwen rond de kraters van oude meteorietinslagen of gedoofde vulkanen. Of misschien is je dag niet compleet als je niet dubbel hebt gelegen om een gigantische robot die de boel in je stad op stellen zet en gebouwen kort en klein slaat. Om het allemaal nog leuker te maken, kun je elk willekeurig deel van de stad met een ramp treffen. Is Jantje Sim de laatste tijd een beetje zeurderig? Richt een bliksemschicht op zijn garage! Wie zei ook alweer dat stadsbestuurders zich netjes moeten gedragen?



Autosaurus

Klik op een locatie in het **Stad-venster** om een verzameling autowrakken in de vorm van een dinosaurus op je stad los te laten. Zodra **Autosaurus** verschijnt, kun je zijn koers bepalen door er met je muis op te klikken en in de gewenste richting te slepen. Je kijkt op monstertrucks zal nooit meer hetzelfde zijn.



UFO

Sinds *SimCity 4™* hebben burgemeesters ook contacten buiten de dampkring. Je kunt je destructieve neigingen nu ook botvieren door aliens in te schakelen. Selecteer de **UFO-ramp** en klik op het **Stad-venster** om een bestemming voor het moederschap te selecteren. Nadat 'mama' is gearriveerd, spuugt ze kleinere UFO's uit. De aliens zijn zelfs zo aardig om jou een stukje te laten 'vliegen'. Klik met de muis op deze UFO's en sleep vervolgens naar de plek waar je ze naartoe wilt sturen. UFO's zijn echter tamelijk complexe machines, dus aardbewoners hebben soms moeite ze te besturen. Zelfs burgemeesters.



Vulkaan

Klik op de locatie in het **Stad-venster** waar je je vulkaan wilt neerzetten. Laat de muisknop los. Hallo, lava.



Vuur

Ben je een pyromaan in de dop? Als je **Vuur** kiest als vernietigingsmiddel, verandert je cursor in een fakkel. Klik, houd de muisknop ingedrukt en sleep een spoor van vuur. Hoe langer je je muisknop ingedrukt houdt, hoe groter de vuurzee wordt.



Meteoor

Is een gewoon fikkie niet genoeg? Probeer eens een meteorietenstorm! Je kunt de richting waarin de meteoor vliegt bepalen door met de muis te klikken en hem in de gewenste richting te slepen. Als de meteoor is ingeslagen, kun je de volgende besturen. Woepie!



Robotaanval

Klik op een plek in het **Stad-venster** om een stalen monster van tien verdiepingen hoog een allesvernietigende wandeling door je stad te laten maken. Deze machtige machine vliegt je stad binnen. Als hij is geland, kun je zijn stalen voetstappen sturen door te klikken en je muis in de gewenste richting te slepen.



Tornado

Klik op een plek in het **Stad-venster** om een tornado te laten rondrazen. Als de tornado is losgebarsten, kun je hem sturen door te klikken en je muis in de gewenste richting te slepen. Als tornado's zich boven water bevinden zijn ze snel uitgeraasd, dus je kunt beter op land klikken als je maximale verwoesting aan wilt richten.



Bliksem

Laat de vonken overspringen. Klik op een willekeurige plaats in je stad om daar de bliksem te laten inslaan.



Aardbeving

Controleer of je gebouwen in goede conditie zijn. Schud de boel stevig door elkaar met een aardbeving. Klik waar je wilt in het **Stad-venster** en laat los voor een flinke aardschok. Het punt waarop je klikt is het epicentrum van de aardbeving. Als je klikt en de muisknop ingedrukt houdt, vergroot je de kracht van de aardbeving die ontstaat als je de knop loslaat.

DENK ERAAN!!! Rampen zorgen voor een behoorlijke aanslag op het stedelijk budget. Herbouwen is niet goedkoop. Wees bereid de consequenties te aanvaarden voordat je meteorieten uitstort over dat ontluikende commerciële gebied, ook al is er dan veel criminaliteit.

Hint: wil je zorgeloos genieten van een ramp zonder te lijden onder de gevolgen? Dat kan. Sla je stad op voor je de ramp van je keuze oproept. Kijk hoe de catastrofe verloopt. Sluit de game vervolgens af zonder je stad opnieuw op te slaan. De volgende keer dat je deze metropool bezoekt, lijkt het alsof de ramp nooit heeft plaatsgevonden. Rampen veroorzaken zonder schuldgevoel. Wie had dat gedacht?



Lengte dag en nacht instellen

Als je niets met deze optie doet, gaat de zon onder en komt de maan op volgens de normale uren van de dag. Maar jij bent de burgemeester. Als je een nachtbraker bent, kun je deze optie gebruiken om ervoor te zorgen dat de zon nooit meer opkomt.



Altijd dag

Wil je uitproberen hoe het is om in het land van de eeuwige zon te leven? Als je deze optie kiest, is er altijd een zonnestraaltje in je leven. De klok blijft de etmalen wegtikken, maar zelfs om middernacht gaat de zon niet onder.



Altijd nacht

Je bent een vampierburgemeester en de eeuwigdurende nacht maakt het besturen van de stad wat makkelijker voor je levende dode karkas. Het is erg vervelend om overdag de stad te moeten besturen terwijl je door elk zonnestraaltje in de as gelegd kunt worden. De klok blijft de etmalen wegtikken, maar de zon komt nooit op.



Dag en nachtcyclus

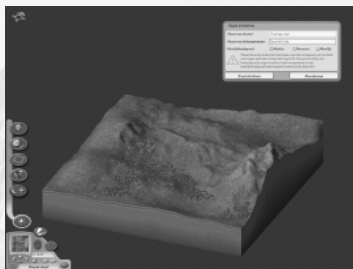
Kun je je bed niet uitkomen als het zonnetje je niet wekt? Als je op deze knop klikt, wisselen dag en nacht elkaar af zoals het hoort.

Een stad ontwikkelen

Als je het terrein voor je stad hebt gevormd naar je wensen, ben je klaar voor de volgende stap: het ontwikkelen van je stad. Nu wordt het menens.



Als je op de knop **Burgemeestersstand** klikt, kom je in het venster **Stad stichten**.



Tijd voor beslissingen! Voer de naam in van je stad, de naam van de burgemeester (je eigen naam, natuurlijk!) en kies de moeilijkheidsgraad voor het spel.

Moeilijkheidsgraad instellen

Dit konden burgemeesters vroeger nog niet doen, maar nu wel! Je kunt kiezen uit drie moeilijkheidsgraden voor het ontwikkelen van een stad.

Makkie: je begint met bergen geld, de ontwikkeling van je stad verloopt snel en je zult zien dat geld verdienen (de belastinginkomsten stromen binnen!) veel minder moeilijk is dan in de andere moeilijkheidsgraden. Je krijgt ook vaak berichten van je adviseurs die je waarschuwen als je een foute beslissing hebt genomen. Bovendien vertellen de adviseurs ook meteen hoe je de problemen kunt verhelpen.

Normaal: je begint met iets minder geld, maar je hebt nog steeds meer dan genoeg. De ontwikkeling van de stad vormt een iets grotere uitdaging en het beheer van het budget zal wat meer planning van je eisen. Je adviseurs zijn er nog steeds om je bij te staan, al zijn ze *iets* minder behulpzaam.

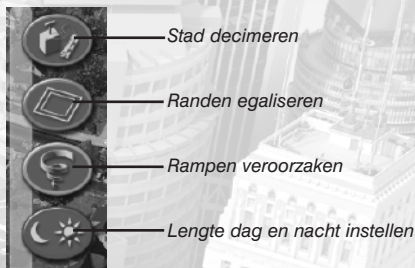
Moeilijk: je moet voorzichtig zijn met het uitgeven van geld, want je hebt maar een klein startkapitaal. Als je een uitdaging zoekt, dan heb je die hier gevonden. Probeer de ontwikkeling van de stad gaande te houden zodat je een goede basis opbouwt voor meer belastinginkomsten. Als je succesvol bent, weet je dat je het hoogste niveau van het burgemeesterschap hebt bereikt.

Weet wat je doet *voordat* je een stad gaat stichten. Als je de gekozen moeilijkheidsgraad hebt geaccepteerd, is er geen weg terug.

Opties na de stichting van de stad

Als je eenmaal een stad hebt gesticht, zijn je goddelijke krachten voor altijd verdwenen (behalve als je alles weer met de grond gelijkmaakt). En wat dan nog! Je kunt nu de basis van je stad leggen en kijken hoe je stad zich ontwikkelt van idee tot realiteit. De volgende opties kunnen hierbij helpen.

God-opties



Nadat je een stad hebt gesticht, behoren veel van de **Vormgeving van het land-opties** niet meer tot de **God-opties** waarover je kunt beschikken. Je kunt nog wel de randen van je stad egaliseren om het terrein soepel over te laten lopen in het terrein van de aangrenzende steden, de dag en nacht-cyclus instellen en rampen ontketenen en loslaten op je nietsvermoedende Sims. Als je je vroegere macht echt mist, kun je je stad met de grond gelijkmaken en weer opnieuw beginnen.



Stad decimeren

Als het je gelukt is je stad te ruïneren en je wilt opnieuw beginnen, dan is dit de knop die je moet hebben. Met **Stad decimeren** verwijder je de hele stad en alle inwoners, maar het onderliggende terrein blijft bestaan. Als de stad is gedecimeerd, zijn de namen van de stad en de burgemeester verdwenen en is de stad teruggebracht in onontwikkelde staat. Alsof er nooit iets is gebeurd. Al je goddelijke **Vormgeving van het land-opties** zijn weer beschikbaar, dus je kunt het land weer vormgeven tot je er genoeg van hebt. Als je deze optie gebruikt, wordt je stad automatisch opgeslagen. Dus wees voorzichtig: het decimeren van een stad kan niet meer worden teruggedraaid.



Randen egaliseren

Randen egaliseren werkt op dezelfde manier voor een ontwikkelde stad als voor een onontwikkelde stad. Aangezien er in een ontwikkelde stad waarschijnlijk meer gebouwen en andere constructies staan die kunnen worden vernietigd als je het terrein aanpast, moet je voorzichtig zijn als je deze optie gebruikt. Vergeet niet dat alles in het rode gebied verdwijnt. Poef.



Rampen veroorzaken

Alle rampen die beschikbaar zijn in de **God-opties** voor de onontwikkelde stad, staan ook tot je beschikking in de **God-opties** voor de ontwikkelde stad, maar het is natuurlijk leuker als er Sims bij betrokken zijn. Lees voor meer informatie over deze opties de paragraaf **Opties voordat de stad is gesticht**.



Lengte dag en nacht instellen

Je kunt bij ontwikkelde steden de lengte van de dag en de nacht instellen. Deze optie werkt hetzelfde als bij een onontwikkelde stad. Lees voor meer informatie de paragraaf **Opties voordat de stad is gesticht**.

Burgemeestersstand



Of je nu kiest voor de makkelijke weg of voor een weg vol obstakels, je kunt rekenen op heel wat uitdagingen als je eenmaal je intrek hebt genomen in het stadhuis. Je goddelijke gaven voor het vormgeven van het land zijn verdwenen, maar bij het burgemeestersambt hoort heel wat macht. In de burgemeestersstand kunt je je grootheidswaan de vrije teugel laten, in goede of slechte zin.

Leg wegen aan! Breid je snelwegennet uit met verkeersknooppunten! Bouw de Taj Mahal in het hart van je stad! Verfraai! Geef uit! Vernietig! Hier gebeurt het allemaal.

De *echte* uitdaging van *SimCity 4: Deluxe Edition* is als burgemeester je trouwe inwoners tevreden, gezond en welvarend houden. Als je het belang van je Sims vooropstelt, je budget verstandig besteedt en je oren en ogen goed openhoudt voor allerlei informatie over je stad, ligt de heldenstatus binnen handbereik. Als je vooral burgemeester wilde worden om je eigen zakken te vullen, hoe lang lukt het je dan de stad die je uitmelkt op de rand van de afgrond te laten balanceren?

Op het moment dat je de infrastructuur van je stad ontwikkelt, is er een schat aan informatie beschikbaar, van de huidige waardering voor de burgemeester tot trendgegevens over het niveau van het onderwijs. Vergeet niet de Sims te vragen naar hun mening over de gang van zaken. Je kunt een golf van criminaliteit in de kiem smoren als je naar de man, vrouw of het kind op straat luistert.

Het volgende gedeelte gaat over de basisopties die als burgemeester tot je beschikking staan. Veel succes!



Landschapsopties

Nu je een stad hebt gesticht, kun je nog altijd bergen laten ontstaan, maar niet voor niets. Goden kunnen het land gratis vormgeven, maar als burgemeester zul je er nu flink voor moeten betalen, waardoor je je ambities misschien een beetje moet bijstellen. In de stoffelijke wereld zijn de schaal en het effect van deze opties ook nogal afgenomen vergeleken met de **God-opties**. Maar goed! Alle speciale algemene functies die je kunt gebruiken voor het **Vormgeven van land** in de **God-opties** kun je hier wel weer terugvinden (zoals **Ctrl-** en **Shift-toetsen**, **Shift + 1 tot 0**, enz.). Je kunt proberen je chique buurt *nog* chiquer te maken met een mooie bergkam, maar pas op! Als je het landschap te dicht bij ontwikkeld gebied aanpast, kun je gebouwen en andere constructies vernietigen. Met de volgende opties kun je het terrein van je stad aanpassen:



Terreinniveau verhogen

Leg heuvels aan in je stad.



Valleien uitdiepen

Creëer bescheiden valleien.



Terrein egaliseren

Egaliseer terrein binnen het dekkingsgebied.



Flora creëren

Kies uit verschillende soorten jonge aanplant om je stad op te fleuren. Plant jonge boompjes en zie het bladerdak groeien!



Wegwijzers & naambordjes

Voor de burgemeester met een voorliefde voor landkaarten bestaat er een nieuwe optie. Je kunt in de hele stad wegwijzers plaatsen, en namen geven aan vervoernetwerken, heuvels, valleien en waterverbindingen.

Wegwijzers en naambordjes



Wegwijzer-optie

Activeer de **Wegwijzer-optie** en klik op een willekeurige plaats in het **Stad-venster**. Voer hierna de tekst in die op je nieuwe wegwijzer moet verschijnen (zoals bijvoorbeeld *De burgemeester was hier*). Je kunt het opschrift van een wegwijzer veranderen door deze optie te selecteren en vervolgens op de tekst van de wegwijzer te klikken om die te wijzigen. Wil je een wegwijzer verplaatsen naar een plek waar hij meer opvalt? Selecteer de **Wegwijzer-optie**, klik op de wegwijzer en sleep hem naar zijn nieuwe locatie.



Naambordjes-optie

Kies de **Naambordjes-optie** en klik op een willekeurige locatie in het **Stad-venster**. Het dialoogvenster van de **Naambordjes-optie** verschijnt. Voer de gewenste tekst in (bijvoorbeeld *Zee van Orrust, Vallei van de blonde babes*).

Ben je tevreden met wat je hebt geschreven? Klik dan op **Accepteren** om het naambordje op te hangen. Als je naambordje hangt, kun je het als je wilt nog verplaatsen door erop te klikken en het te verslepen.

Naambordjes plaatsen: als je een naambordje naar een vervoersnetwerk sleept (weg, hoofdstraat, spoorweg, enz.), dan past het zich automatisch aan dat netwerk aan en verandert het van kleur. Gaaf hè? Maak jezelf onsterfelijk door bergen en meren naar jezelf te vernoemen. Als je het naambordje naar een locatie sleept, kun je de richting van het bordje veranderen met de **Home**-toets (met de klok mee draaien) en **End**-toets (tegen de klok in draaien) op je toetsenbord. Als je het camerastandpunt roteert, staan de naambordjes altijd naar rechts gericht. Dit betekent dat een paar posities niet werken. Als je een bordje wilt wijzigen, selecteer je de **Naambordjes-optie** en klik je op het bordje. Je kunt de tekst dan aanpassen of het bordje helemaal verwijderen.



Wegwijzers en naambordjes verwijderen

Ben je een beetje te enthousiast geweest met allerlei dingen naar jezelf te vernoemen? Schaam je je nu een beetje? Deze speciale bulldozer verwijdert wegwijzers en naambordjes, maar geen andere bouwwerken. Poeh, probleem opgelost.



Wegwijzers & naambordjes AAN/UIT

Je houdt van je wegwijzers en naambordjes, maar soms wil je de stad wel eens zien zonder al die ondingen? De macht om dat te doen ligt binnen handbereik. Klik op deze knop en ze zijn allemaal verdwenen. Klik nogmaals op deze knop en ze zijn weer terug. Je bent goddelijk *en* magisch.



Toewijzingsopties

Een stad die goed is ingericht is een stad die goed loopt. Door gebieden toe te wijzen geef je je Sims *ruimte* om te groeien, maar je bepaalt gelijk *hoe* ze groeien. Dus, burgemeester, zet je stadsplanologenpet maar op en probeer je strategieën uit. Als je een gebied toewijst, bepaal je de bestemming ervan. Je Sims bouwen de gebouwen die passen bij de bestemming die je voor het gebied hebt bepaald. Als je een gebied als woongebied bestempelt, worden er alleen Simhuizen gebouwd. Reserveer een gebied voor gemiddeld bebouwd of dichtbebouwd industriegebied en de smelterijen stromen het gebied in.

De **Dichtheid van bebouwing** bepaalt hoeveel mensen je in een gebouw kwijt kunt. Als je lichte bebouwing aan gebieden toewijst, is de omvang van de gebouwen in je stad beperkt. Dichte bebouwing levert je wolkenkrabbers op, maar is wel erg duur. Bij dichte bebouwing worden gebouwen pas uit de grond gestampt als je de volgende inwoneraantallen hebt bereikt:

Dichtheid van bebouwing

Licht bebouwd

Gemiddeld bebouwd

Dichtbebouwd

Inwoneraantal

0

1,100

26,000

Hint: wijs dichtbebouwde woongebieden of commerciële gebieden niet toe in het begin van het spel. Deze gebieden zijn erg duur en er worden in dichtbebouwde gebieden pas gebouwen ontwikkeld als je een inwoneraantal hebt van meer dan 26.000 mensen. Met andere woorden, eerst in de breedte bouwen en dan pas de lucht in. De dichtheid van de bebouwing in een gebied heeft geen invloed op de welgesteldheid van de inwoners of bedrijven die zich in je stad vestigen. (Als je deze gebieden bouwt, is dat geen garantie voor hun komst.)

Hé, hoor ik je zeggen, dit is een makkie! Niet zo snel, burgemeester. Dacht je dat je ALLE toewijzen in handen had? Niet echt. Wat zich uiteindelijk ontwikkelt in **Woongebieden**, **Commerciële gebieden** en **Industriële gebieden**, wordt bepaald door je Sims. Je hebt alleen iets te zeggen over de soorten gebouwen, soorten bedrijven en de dichtheid van de bebouwing in de zones. Als je een gebied bestempelt als dichtbebouwde woonwijk, moet je niet vreemd opkijken als de gebouwen niet meteen tot de hemel reiken. De maximale capaciteit van een gebied wordt pas benut als je voorwaarden hebt gecreëerd die de behoefte aan deze gebieden vergroten. Gebruik je **WCI-vraagmeter** en je **kaart met aantrekkelijke gebieden** om erachter te komen of de toewijzing van de gebieden overeenkomt met de behoeften en wensen van je Sims.

Hint: je bevolking groeit de pan uit en je hebt dichte bebouwing toegewezen aan gebieden maar er ontstaan nog STEEDS geen hoge gebouwen? Controleer je watervoorziening. Watervoorziening is een onnodige geldverspilling in een nieuwe stad, maar als je stad eenmaal uit zijn krachten groeit, eisen je Sims een goede aanvoer van schoon H₂O.

Gebieden plaatsen

Kies een bestemming voor een gebied. Klik en houd de muisknop ingedrukt terwijl je de muis over stukken grond sleept tot je het gebied bestrijkt dat je wilt toewijzen. Je kunt een enkel vak toewijzen met één klik met de muisknop.

Klik en houd de muisknop ingedrukt om gebieden tussen bestaande wegen op te vullen met een toegewezen gebied. Als er geen wegen zijn waarmee je rekening moet houden, klik je en houd je de muisknop ingedrukt, terwijl je sleept om een gebied met een maximale capaciteit te creëren. Elk gecreëerd gebied heeft een kleine pijl die aangeeft wat de voorkant is van het gebied. De voorkant van een gebied moet aan een straat of weg liggen, om verbonden te zijn met je vervoersnetwerk. Als je gebieden toewijst, kun je ze draaien met de **Alt**-toets. Straten worden automatisch gebouwd, zodat je Sims in ieder geval hun buurt kunnen verlaten en de belangrijkste wegen kunnen bereiken. Aaaaah! Heb je een gebied toegewezen op de plaats waar je een vuilnisbelt wilde plaatsen? Druk op de **Esc**-toets voordat je de muisknop loslaat. Hiermee annuleer je je toewijzing. Poeh, dat scheelde niets!

Hint: probeer toegewezen gebieden te plaatsen op aantrekkelijke locaties. Gebruik het venster **Gegevens over aantrekkelijkheid** om te bepalen welke locatie aantrekkelijk is voor welke groep Sims. Deze gegevens zijn ingedeeld naar inwonersoort, dus je kunt de ideale locatie kiezen voor elke groep die in je stad wil komen wonen.

Nog een laatste opmerking: verwar soort **gebied** niet met soort **bebouwing**. **Licht bebouwde woonwijk** (soort gebied) is niet hetzelfde als **Povere woning** (soort bebouwing). *Dichtheid van bebouwing* bepaalt de bouwcapaciteit; het verschil tussen eengezinswoningen en grote flatgebouwen. *Vermogen* geeft de levensstandaard van de bewoners aan. In Licht bebouwde woonwijken kunnen Sims met een laag, gemiddeld of hoog vermogen wonen. Snappie? Hier volgen de soorten gebieden:



Woonwijken

De soorten bebouwing zijn:

Licht bebouwd

Hier worden voornamelijk eengezinswoningen gebouwd.

Gemiddeld bebouwd

In dit gebied worden kleine flats en appartementen gebouwd.

Dichtbebouwd

Hier kom je van alles tegen, van grote appartementen tot luxueuze wolkenkrabbers.

Hint: het is beter om in het beginstadium van de ontwikkeling van je stad gebieden toe te wijzen als licht bebouwd. Het pleegt niet zo'n aanslag op je portemonnee en er worden toch nog geen hogere grotere gebouwen gebouwd als je stad nog niet zo groot is en nog niet zoveel inwoners heeft.



Commerciële gebieden

De soorten bebouwing zijn:

Licht bebouwd

Buurtwinkels, benzinestations en andere kleine ondernemingen schieten uit de grond.

Gemiddeld bebouwd

In dit gebied vind je kantoorgebouwen en winkels van gemiddelde grootte.

Dichtbebouwd

Grote kantoorgebouwen, grote winkels en wolkenkrabbers.

Hint: vergeet niet dat je gebieden opnieuw kunt toewijzen. Zijn de commerciële hotshots geïnteresseerd in het commerciële district waar de plaatselijke tijdschriftenverkoper de grootste onderneming aller tijden is? Je kunt dichtere bebouwing toewijzen aan gebieden van hetzelfde soort, zonder de bestaande bebouwing te vernietigen. Als de omstandigheden goed zijn, zullen er gebouwen van het soort Dichtere bebouwing ontstaan naast en over bestaande structuren heen.



Industriegebieden

Mag ik de envelop alsjeblieft? Bedankt. En de soorten bebouwing zijn:

Agrarisch gebied

Boerderijen en nog eens boerderijen. Er staat geen leefgemeenschap of ruilverkaveling op de agenda. Er zijn alleen maar tractoren, schuren en gewassen. Bèèè.

Gemiddeld bebouwd

In dit gebied vind je middelgrote fabrieken, opslagplaatsen en hightech-industrie.

Dichtbebouwd

Mega-industrie. Grote fabrieken, vuilverbrandingsovens, of, als je alles goed hebt gepland, glanzende hightech-industriecomplexen.

Hint: plaats industriegebieden aan de rand van je stad en leg een weg of spoorweg aan die de aangrenzende stad met jouw stad verbindt om de duur van het vrachtvervoer te verkorten. Industriebaronnen moeten hun producten buiten de stadsgrenzen kunnen distribueren, anders groeien hun bedrijven niet. De aanwezigheid van goede vervoersmogelijkheden maakt een gebied aantrekkelijker voor deze ambitieuze mensen.



Bestemmingsplan opheffen

De **optie Bestemmingsplan opheffen** is beschikbaar in elk soort gebied, en hoort bij je bebouwingsopties. Heb je een gebied toegewezen en ontwikkeld, maar ben je er nu niet meer zo blij mee? Gebruik deze optie om het toegewezen gebied en de straten die zijn gemaakt bij de originele toewijzing te verwijderen.



Vervoeropties

Als je Sims een locatie niet kunnen bereiken, dan gaan ze er ook niet naartoe. En als je Sims er niet naartoe gaan, groeit je stad niet. Geen enkele stad kan functioneren zonder een goede vervoersinfrastructuur. Sims moeten binnen een redelijke tijd hun werk kunnen bereiken. Bedrijven moeten hun goederen kunnen vervoeren naar andere delen van SimLand. Als burgemeester heb je de verantwoordelijkheid om een gesmeerd lopend en uitgekiend netwerk van wegen, hoofdstraten, straten, snelwegen, spoorwegen, metrolijnen, buslijnen, bruggen en tunnels aan te leggen. Klinkt makkelijk, nietwaar? Het *is* een hele klus, maar je hebt de best geschoolde bouwvakkers ter wereld tot je beschikking. Als je zin hebt, en voldoende budget, kun je bijna elke denkbare verkeersader aanleggen. Hier zijn de gereedschappen die je kunt gebruiken om het vervoersnetwerk aan te leggen dat de doorstroming in je stad bevordert... of lamlegt.

Routes aanleggen

Om een weg of andere vervoersroute aan te leggen, klik je op een beginpunt en sleep je een lijn vanaf dat punt. Als je de muisknop loslaat, verschijnt je weg. Vervoersnetwerken kunnen in rechte of diagonale lijnen lopen. Om een onregelmatig of voornamelijk schuin lopend vervoersnetwerk aan te leggen, houd je de **Shift**-toets ingedrukt met je geselecteerde vervoersnetwerkoptie. Hiermee bouw je een vervoersnetwerk waarin rechte en schuine wegen gecombineerd worden, zodat je netwerk de gewenste route kan volgen.



Als de delen in je gebieden niet te bereiken zijn via straten, wegen of hoofdstraten, verschijnt het **Geen auto's**-symbooltje. Paniek!



Als je Sims zo lang moeten pendelen dat ze hun werk nooit zullen bereiken, verschijnt het **Geen werk**-symbooltje. O nee!

Hint: als je Sims niet meteen je pas aangelegde wegen gebruiken, hoef je niet te wanhopen! Sims doen er ongeveer een maand over om nieuwe routes te ontdekken.



Wegen aanleggen

Het overgrote deel van je vervoersbehoefte kan worden vervuld door allerlei soorten wegen. In *SimCity 4 Deluxe* zijn verschillende opties beschikbaar om wegen aan te leggen, afhankelijk van de behoeften van je stad die nooit hetzelfde blijven.



Wegen

Wegen zijn duurder dan **Straten** (waarvan sommige al voor je worden gebouwd als je een gebied toewijst), maar hebben een hogere capaciteit en de maximumsnelheid is hoger. Als je merkt dat je **Straten** overbevolkt raken en dat er opstoppingen ontstaan, kun je ze upgraden door er **Wegen** bovenop te bouwen.



Hoofdstraten

Hoofdstraten zijn een stuk duurder dan **Wegen** of **Straten**, en ze nemen twee keer zoveel ruimte in. Maar die nadelen worden ruimschoots goedgemaakt door de hogere capaciteit en de hogere maximumsnelheid. Misschien moet je wat huizen afbreken om er ruimte voor te maken. **Hoofdstraten** zijn fantastische vervangers voor **Wegen** die zijn dichtgeslibd met verkeer.

Hint: verkeersongelukken worden vaak veroorzaakt door opstoppingen. Je kunt natuurlijk een tijdje genieten van de aanrijdingen, maar als de opstoppingen in je stad blijven bestaan, stagneert de ontwikkeling en gaan je Sims waarschijnlijk op zoek naar betere woonruimte.



Straten met eenrichtingsverkeer

Straten met eenrichtingsverkeer hebben geen grotere capaciteit dan normale straten, maar ze verhogen de doorstroming op kruispunten. Op deze manier kun je je overspannen vervoersnetwerk ontlasten. Zorg er alleen wel voor dat je je Sims een manier biedt om zowel *naar* als *van* hun werk te reizen. Sims grijpen elk excuus aan om niks te doen.



Straten

Straten zijn relatief goedkoop, maar hebben de laagste capaciteit en maximumsnelheid van alle wegenbouw-opties. Als je gebieden toewijst, worden automatisch **Straten** aangelegd, zodat Sims hun parkeerplaatsen en oprijlanen kunnen verlaten.

Hint: als de kant-en-klare straten je irriteren, kun je de functie die ervoor zorgt dat er automatisch straten worden aangelegd de nek omdraaien door de **Shift**-toets ingedrukt te houden als je een gebied toewijst. Je kunt dan je eigen straten aanleggen.



Snelwegen & opritten bouwen

Snelwegen zijn erg duur vergeleken bij **Straten**, **Wegen** en **Hoofdstraten**, en nemen vaak erg veel ruimte in. Maar hun capaciteit is ENORM en de maximumsnelheid ligt er erg hoog. **Snelwegen** kunnen erg belangrijk zijn voor je planning als je inwoneraantal de kant opgaat van een wereldstad.



Gelijkvloerse snelweg

Gelijkvloerse snelwegen lijken op het eerste oog misschien goedkoper dan **Verhoogde snelwegen**, maar het bouwen van ongelijkvloerse kruisingen over de snelweg kunnen de aanlegkosten in stedelijke gebieden razendsnel de pan uit laten rijzen. Daar staat tegenover dat **Gelijkvloerse snelwegen** prima geschikt zijn om je inwoners vanuit hun huizen in de buitenwijken naar het stadscentrum te laten reizen.



Verhoogde snelwegen

Bouw gewoon in de hoogte! **Verhoogde snelwegen** zijn duurder dan **gelijkvloerse snelwegen**, maar het geld dat je uitgeeft, verdien je terug omdat je eronder minder kostbare wegen en straten kunt aanleggen om de efficiëntie van je netwerk te verhogen. Als je veel wegen hebt die evenwijdig lopen aan de snelweg, zoals in een commercieel gebied in een stad met een rastervormig weggennet, dan zijn **verhoogde snelwegen** vaak de beste oplossing.



Gelijkvloerse snelweg en Klaverblad voor verhoogde snelweg



Als twee snelwegen elkaar kruisen, wil je dan dat je Sims van de ene snelweg kunnen afslaan om de andere snelweg op te gaan? In dat geval is **een klaverblad** (verkeersknooppunt) precies wat je nodig hebt. Als je snelwegen laat kruisen, verschijnt de vraag of je een **klaverblad** wilt bouwen. Mocht je terugdeinzen voor de kosten, dan kun je altijd terugkeren naar het menu **Vervoeropties** en er later een bouwen. Dit soort bouwwerken neemt veel ruimte in beslag, dus zorg ervoor dat er niets in de weg staat als je begint te bouwen.

Hint: weet je waar je een klaverblad, T-kruising, ongelijkvloerse oprit of oprit naar een verhoogde snelweg wilt bouwen (zie de onderstaande paragrafen voor beschrijvingen hiervan), maar heb je nog geen tijd of geld om de snelweg aan te leggen? Je kunt deze bouwwerken nu al aanleggen *voordat* je een snelweg aanlegt. Als je een van deze bouwwerken hebt geselecteerd, maar je weet nog niet of het de beste oplossing is voor je netwerk, kun je de toetsen **Home** en **End** gebruiken om door je opties te bladeren.



Gelijkvloerse snelweg en T-kruising voor een verhoogde snelweg



T-kruisingen zijn handige oplossingen die door je technici en wegenbouwers zijn bedacht, burgemeester. Dit is een kruising van drie wegen, waarbij een **snelweg** wordt samengevoegd met een andere **snelweg** die daar loodrecht op uitkomt. Er zijn verschillende soorten **T-kruisingen**: gelijkvloers-gelijkvloers, verhoogd-verhoogd en verhoogd-gelijkvloers. Iedere burgemeester kan de **T-kruising** kiezen die het beste bij hem of haar past!



Gelijkvloerse snelweg en ongelijkvloerse oprit naar verhoogde snelweg



Je hebt snelwegen aangelegd, maar rijdt er niemand overheen? Sims kunnen de snelweg pas oprijden als ze deze verkeersader vanaf de weg kunnen bereiken. Voor wegen die loodrecht op de snelweg staan, bouw je een **ongelijkvloerse oprit** als aansluiting. Als de weg al bestaat wanneer je de snelweg aanlegt, dan wordt je gevraagd een **oprit** te bouwen. Wil je dit niet, of is dit momenteel niet nodig? Je kunt er later altijd nog een bouwen via het menu **Vervoeropties**.



**Gelijkvloerse
snelweg en oprit
naar verhoogde
snelweg**



**Spoorlijnen &
stations aanleggen**



Spoorlijnen



**Station voor
passagierstreinen**



**Station voor
vrachtreinen**

**Majestueus
treinstation**

Moet je een weg verbinden die parallel loopt aan de snelweg? Bouw een **oprit naar verhoogde snelweg**. Je wegwerkers vragen je niet automatisch of je zo'n oprit wilt bouwen. Je moet zelf het initiatief nemen om een **oprit naar verhoogde snelweg** te bouwen. Je had toch niet verwacht dat je dat vette salaris verdiende met nietsdoen? Het is makkelijker om eerst de **oprit naar verhoogde snelweg** te bouwen en deze daarna met de weg te verbinden. Als de weg er al ligt, zorg er dan voor dat deze twee vakjes van de snelweg verwijderd is en recht loopt, om een goede aansluiting te maken.

Als het om onderhoud gaat, zijn **spoorlijnen** goedkoper dan wegen en een stuk efficiënter in het vervoeren van horden mensen van de ene plek naar de andere. Industriële gebieden bloeien vaak helemaal op wanneer er een spoorlijn in de buurt is om de goederen de stad uit te voeren (en je wegen slijben ook niet dicht met die vervelende vrachtwagens). Wil je dat je spoorlijnen ook echt gebruikt worden, dan moet je ze verstandig plaatsen. Denk goed na, en verspil geen ijzer.

Spoorlijnen kunnen voor zowel forensen- als vrachtvervoer worden gebruikt. Als je wilt dat je Sims gebruikmaken van dit geweldige vervoermiddel, dan moeten ze er natuurlijk wel bij kunnen. Vergeet niet **stations voor vrachtreinen** en **passagierstreinen** te bouwen als je wilt dat je spoornetwerk ook echt wordt gebruikt. Bouw je **stations** in de buurt van begin- en eindpunten voor zowel forensen als vrachtvervoerders. Sims hebben er een hekel aan ver te moeten reizen voordat ze het openbaar vervoer kunnen gebruiken.

Stations voor passagierstreinen zijn bedoeld voor je pendelende Sims. Zorg ervoor dat je de stations plaatst in het midden van je woonwijken *en* midden in je kantorenpark. Anders worden ze niet gebruikt.

Voor een goede industrie is het van belang dat de geproduceerde goederen de stad uit getransporteerd kunnen worden. Als je hiervoor wegen gebruikt, zal het vrachtverkeer je forensen in de weg gaan zitten, en loopt het verkeer al snel vast. Probeer dit eens: plaats **stations voor vrachtreinen** midden in je industrieterreinen en bouw **spoorlijnen** vanaf de stations naar de rand van de kaart. Net als bij **stations voor passagierstreinen** zullen fabrikanten je spoorwegen niet gebruiken als er geen **station voor vrachtreinen** is om bij het spoor te kunnen komen. Misschien kun je de industrieën aanmoedigen om voornamelijk **spoorlijnen** te gebruiken om goederen te exporten, waardoor er ruimte ontstaat op de **wegen** voor jou en je Sims.

Ah, de bekroning van het spoornet. Als je veel hebt geïnvesteerd in **spoorlijnen**, wil je als hoogtepunt misschien wel een **majestueus treinstation** bouwen. Deze stations hebben een passagierscapaciteit die vele malen groter is dan die van kleinere **stations voor passagierstreinen**, en daarnaast vergroten ze de interesse van bedrijven om zich in de buurt te vestigen.



Monorail



De monorail en monorailstations kunnen je stad wat zwier geven. Een monorail neemt evenveel ruimte in beslag als een normale spoorlijn, maar heeft geen invloed op het verkeer, omdat hij boven de wegen loopt. De aanleg en het onderhoud van deze stijlvolle vervoeroptie zijn duur, maar het levert een geweldige doorstroming van het verkeer op.



Divers vervoer

Wegen en spoorrails zijn niet altijd de enige oplossing voor je vervoersbehoeften. Elke grote stad heeft een bepaalde vorm van openbaar vervoer nodig.



Bushalte

Bouw **bushaltes** om je Sims uit hun auto te lokken en het openbaar vervoer te laten gebruiken, en zo de waarde van je straten en hoofdstraten verhogen. Zorg dat je de haltes strategisch plaatst in het midden van je woonwijken en je werkgebieden (commercieel en industrieel), zodat je Sims het gevoel hebben dat ze er echt wat mee opschieten.

Hint: gebruik de optie **Route-informatie** als hulpmiddel om te bepalen waar je een bushalte of een station voor de metro of een verhoogde spoorlijn het beste kunt plaatsen. Deze stations hebben geen parkeerplaatsen. Je Sims moeten ernaartoe lopen, tenzij je een **openbare parkeergarage** vlakbij bouwt.

Sims lopen niet graag, dus moet je ervoor zorgen dat je de stations op loopafstand bouwt (doorgaans zo'n 10 vakjes, afhankelijk van de lengte van de reis). De optie **Route-informatie** toont de belangrijkste pendelroutes in je stad. Klik met deze optie op de verschillende wegen om groepen Sims te vinden die bij elkaar in de buurt wonen, en in dezelfde omgeving werken. Dat zijn de plaatsen waar je stations voor je openbaar vervoer wilt bouwen, burgemeester.



Verhoogde spoorlijn en station voor verhoogde spoorlijn



Een **verhoogde spoorlijn** is eigenlijk een bovengrondse uitbreiding van je **metro**. Beschouw je aan elkaar gekoppelde **verhoogde spoorlijn** en **metro** als één groot *hogesnelheidsnet*. Op een hogesnelheidsnet rijden de treinen veel vaker dan op een normale spoorlijn. Het is ook efficiënter dan een normale spoorlijn voor het snel vervoeren van grote aantallen Sims over korte afstanden. Hierdoor is het een goede keuze als openbaar vervoerssysteem voor je stad. Het bouwen en onderhouden van een **verhoogde spoorlijn** is goedkoper dan een **metro**, maar duurder dan een normale spoorlijn. Net als de **monorail** neemt de **verhoogde spoorlijn** evenveel plaats in als een gewone spoorlijn, maar het verkeer kan er ongestoord onderdoor rijden.

Hint: als je investeert in een gekoppeld systeem van **verhoogde spoorlijnen** en **metro's**, zorg er dan voor dat er zoveel mogelijk gebruik van wordt gemaakt. Sims lopen naar stations voor de **verhoogde spoorlijn** en **metro**, maar als je er een **bushalte** naast plaatst, zullen je Sims die iets verder weg wonen ook gebruikmaken van dit openbaar vervoernetwerk. Als je een **openbare parkeergarage** naast het station bouwt in een woonwijk, dan kun je een boel Sims overhalen tot 'parkeren-en-reizen'. Zo ben je slim bezig, burgemeester!



Overgang tussen ondergrondse lijn en verhoogde spoorbaan



Metrolijn en metrostation



Openbare parkeergarage



Tolpoortjes

De **metro** en de **verhoogde spoorlijn** maken gebruik van dezelfde treinen en hanteren dezelfde dienstregeling. Maar bij de aanleg van je netwerk kun je op plekken stuiten waar het beter is je **metrolijn** bovengronds te laten rijden of je **verhoogde spoorlijn** ondergronds te laten rijden. Misschien is het terrein te steil voor de **verhoogde spoorlijn** en is het daarom beter om onder de grond te duiken. Op dit soort plekken komt de **overgang tussen ondergrondse lijn en verhoogde spoorbaan** van pas. Bouw zo'n overgang om je **metro** soepel te laten aansluiten op je **verhoogde spoorlijn**. Als je dit soort overgangen slim gebruikt, sleep je misschien wel een onderscheiding van de Vereniging van Sim-ingenieurs in de wacht. Doe je best! Ga ondergronds! **Metrolijnen** vormen een geweldige manier voor mensen om van en naar hun werk te reizen, en omdat ze onder de grond zijn gebouwd, nemen ze geen kostbare bouwruimte in. Ook hier is het plaatsen van **metrostations** van essentieel belang. **Metrolijnen** zijn prijzig, maar als je een stad bouwt die moet concurreren met Tokio of Mexico-Stad, dan moet je je doorstroming waarschijnlijk ondergronds zoeken.

Openbaar vervoer is een fantastisch alternatief voor zelf rijden. Het vermindert de verkeersdruk en de luchtverontreiniging in je mooie stad. Als je wilt dat je Sims massaal gebruikmaken van je schitterende openbaar vervoerssysteem, dan moet je er rekening mee houden dat Sims er niet van houden om ver te lopen. Eureka! **Openbare parkeergarages** bieden uitkomst! Bouw een **openbare parkeergarage** naast een openbaar vervoersstation om veel meer Sims te bereiken. Ze kunnen nu met de auto naar het station rijden om verder te reizen met het openbaar vervoer.

Hint: zorg ervoor dat je de **openbare parkeergarages** in woonwijken bouwt, want daar gebruiken de Sims hun auto's om van en naar het station te rijden. Het bouwen van een **openbare parkeergarage** in gebieden waar ze werken, is geldverspilling. Je moet wel voldoende stations bouwen in de gebieden waar de Sims werken, want daar moeten de Sims van het station naar hun werk lopen. Parkeren en reizen, weet je nog!

Heb je veel verkeer en weinig geld? Dan is dit een goed idee! Verander die opstoppen in geld door op strategische plaatsen tolpoortjes te bouwen. Elke auto die een tolpoortje passeert, brengt Simdollars in het laatje. Selecteer de optie **Tolpoortje** om je eigen geldmachine te bouwen op elke willekeurige **weg, straat, hoofdstraat** of **snelweg** (alleen op rechte stukken).

Het klonk al te mooi om waar te zijn, nietwaar burgemeester? Elk voordeel heeft zijn nadeel... balen! **Tolpoortjes** kunnen je verkeersproblemen niet oplossen. Sterker nog, ze kunnen je problemen nog erger maken. Als je Sims vertelt dat ze moeten betalen om over een weg te rijden die vroeger gratis was, kunnen ze verontwaardigd reageren. Wat was dat voor een geluid? Was dat de **Waardering voor de burgemeester** die naar beneden dook?



Vliegvelden bouwen

Wil je dat je commerciële ontwikkeling tot grote hoogte stijgt, dan moet je toch echt het luchtruim kiezen. Zonder een **vliegveld** in je stad zullen er nooit gigantische kantoorparken ontstaan. Je **vliegveld** moet wel een goede vervoersverbinding hebben met je zakendistrict, anders zijn die witteboorden-Sims nooit op tijd voor hun vlucht.

Denk eraan dat vliegvelden groot en lawaaiig zijn, en dat ze voor veel verkeersoverlast en luchtvervuiling zorgen. De Sims die er vlakbij wonen zijn misschien niet zo blij met vliegtuigen die vlak over hun dak razen.

Als je geen boekhoudkundig genie bent (en wie is dat nou wel), dan is het verstandig om een **vliegveld** te bouwen dat past bij de huidige behoeften van de stad. Je kunt kiezen uit drie verschillende **vliegveld**-typen: **landingsbaan**, **vliegveld voor forenzen** en **internationaal vliegveld**. Elk van deze vliegvelden moet op den duur mogelijk uitgebreid worden, wanneer het luchtverkeer toeneemt. Luister goed naar je **verkeersadviseur**; hij vraagt om de benodigde uitbreidingen als de tijd er rijp voor is.

Vervoer over water

Heb je een stad naast een oceaan of grote waterweg gebouwd, dan kan **vervoer over water** dezelfde taak vervullen voor forenzen- en vrachtverkeer als het landvervoer doet voor steden zonder water in de buurt.



Aanlegplaats voor passagiersveerboot



Aanlegplaats voor auto- en passagiersveerboot

Het bouwen van een brug over het water kan *erg* duur zijn. Het aanleggen van een systeem voor **veerboten** is vaak een goede oplossing totdat je stad zich duurdere alternatieven kan veroorloven. Plaats **aanlegplaatsen voor veerboten** aan beide oevers en verbind ze met het wegennetwerk, zodat mensen van en naar de **veerboot** kunnen rijden. Er bestaan twee soorten **veerboten**: een voor passagiers te voet en een voor zowel voetgangers als auto's. **Veerboten** van het ene type meren niet af bij een aanlegplaats voor het andere type, dus denk hieraan als je je systeem van **veerboten** aanlegt.

Bouw ten minste twee **aanlegplaatsen voor veerboten** van hetzelfde type langs dezelfde waterverbinding, anders reist er niemand met de veerboot. Tochtjes met een **veerboot** kunnen je inwoners naar aangrenzende steden vervoeren die aan dezelfde waterverbinding liggen. Dit zorgt (volgens betrouwbare Sim-bronnen) voor plezierige pendeltochtjes. Bouw **bushaltes** en **openbare parkeergarages** naast de **aanlegplaatsen voor passagiersveerboten** om het gebruik te stimuleren.



Zeehavens

Ben jij het type burgemeester dat intensieve industrie aanmoedigt? Hopelijk heb je al contacten gelegd met de omringende woongebieden. Een andere manier om je geproduceerde goederen de stad uit te voeren is door een of meerdere **zeehavens** te bouwen. Misschien is dit niet echt een succes als je stad verder landinwaarts ligt, maar je kunt het natuurlijk altijd proberen. Bouw je **zeehavens** wel in de buurt van industriële zones en zorg voor een goede infrastructuur ernaartoe, zodat die grote vrachtwagens sneller de haven bereiken.



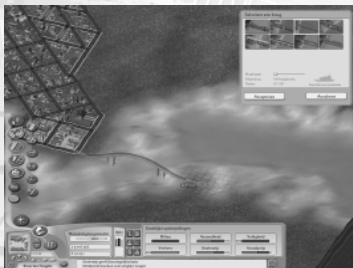
Jachthaven

Jachthavens zijn niet zozeer bedoeld voor transport, maar meer voor de recreatie van je Sims. Leg een **jachthaven** aan om de aantrekkelijkheid van woonwijken te vergroten en tadaa: je verdient er ook nog een bestuurbaar watervoertuig mee. Veel plezier en vergeet je zwemband niet!

Bruggen

Dus je hebt je stad langs een baai gebouwd... Hmm. Het idee was leuk, maar nu heb je last van een forenzen-nachtmerrie. Gelukkig heb je de beste ingenieurs van het land tot je beschikking, en kun je **bruggen** bouwen. Je nachtmerries zijn voorbij, tenminste... als je genoeg geld tot je beschikking hebt.

Om een **brug** te bouwen, kies je een vervoersnetwerk zoals een **snelweg**, **weg**, **hoofdstraat**, **spoorlijn** of **monorail**, en trek je een lijn die van de ene kant van het water naar de overkant loopt. Je kunt geen Brug bouwen als je **straten** aan het aanleggen bent, of als je diagonaal bouwt. Zorg ervoor dat je de lijn ver genoeg doortrekt op het land aan beide zijden van het water. Als je ingenieurs hun werk goed hebben gedaan, verandert de rode lijn in een beeldschone **brug**. Zodra je de muisknop loslaat, verschijnt het **scherm** waarin je een **brug** kunt selecteren.



Kies een van de beschikbare **bruggen**. Als je de brug over water bouwt, gebruik je de schuifknop om de **brughoogte** aan te passen. Voor sommige **bruggen** is een minimale lengte vereist. Deze verschijnen dan ook niet altijd in het selectiemenu. Let erop dat er voldoende ruimte onder de brug is voor de veeboten, als die door het water pendelen. Klik op **OK**, en kijk! Meneer de burgemeester, je hebt een nieuwe **brug**.

Je kunt **bruggen** ook gebruiken om plaatsen met steile wanden op het land te overspannen, zoals bijvoorbeeld een ravijn.

Tunnels

Soms is eronderdoor makkelijker dan eroverheen. En pendelen is toch veel leuker als je door een of meer spannende **tunnels** moet reizen? Als je een vervoersnetwerk over een heuvel probeert te bouwen, dan kan een deel van de uitgestippelde lijn groen kleuren. Als dat gebeurt, wordt het groene deel van de lijn een **tunnel**. Je kunt **tunnels** bouwen voor **wegen**, **hoofdstraten**, **straten met eenrichtingsverkeer**, **spoorlijnen** en zowel **normale** als **verhoogde snelwegen**.



Opties Openbare Voorzieningen

Ah, het elektrische gezoem van hoogspanningskabels, de metaalachtige echo's van water dat door ondergrondse leidingen stroomt, de krijgende zeemeeuwen rond de afvoer! Als burgemeester is het jouw taak ervoor te zorgen dat je Sims beschikken over hun eerste levensbehoeften: stroom, water en een plek om gebruikte zakdoekjes in te gooien.

Jakkes!



Energiecentrales bouwen

Geen enkele burgemeester komt ver zonder voor stroom te zorgen. Abraham Lincoln heeft dan misschien wel zitten lezen bij kaarslicht, maar je Sims zitten niet te wachten op een leven zonder (hoog)spanning. Je kunt geen stad stichten zonder een stroomvoorziening. Wil je het toch proberen? Kijk maar eens.



Zie je dat '**Geen stroom**'-symbooltje verschijnen boven al je gebouwen en toegewezen gebieden? Misschien vind je die kleine bliksemflitsjes wel grappig, maar je stad komt zo echt helemaal nergens.

Als je begint zijn je mogelijkheden nog wat beperkt. Je kunt stroom genereren met een **windenergiecentrale**, een **kolencentrale**, een **aardgascentrale** of een **oliecentrale**. Elk van deze centrales heeft een aantal goede en slechte punten. De **kolencentrale** is dan misschien wel het goedkoopst, het is ook de grootste vervuiler. **Windenergie** is erg schoon, maar heeft een beperkte capaciteit. **Olie** en **aardgas** vallen er ergens tussen in wat betreft capaciteit en vervuiling.

Hint: denk er eens over om je vervuilende energiecentrales, vuilnisbelten, en zelfs je vuile industrie in een andere stad te plaatsen (dit kan als je met een hele regio speelt). Vergeet niet om verbindingen op te zetten en afspraken te maken met de buursteden, zodat je toegang hebt tot banen en diensten. Vervuiling verplaatst zich nauwelijks tussen steden, dus kun je je concentreren op het bouwen van prettige, schone en aantrekkelijke woon- en kantoorwijken. Fijn als je dat lukt. Hou je de vervuiling wel binnen de stad, probeer dan op een grotere kaart te spelen en bepaalde sectoren toe te wijzen voor vervuilende en niet-vervuilende gebouwen.

Er zijn twee factoren die je als burgemeester helpen beslissen welke centrale je wilt plaatsen: je maandelijks kosten en de behoeften van je Sims. Ga je voor een vervuilende energiebron, probeer die dan zo ver mogelijk van je woon- en kantoorwijken vandaan te houden. Verbind de centrale met je toegewezen gebieden door middel van een stroomkabel. Onthoud dat energie zowel door stroomkabels als door toegewezen gebieden stroomt. Toegewezen gebieden en stroomkabels moeten binnen een afstand van vier stukken grond van een ander aangesloten gebied liggen om stroom te geleiden. Heb je eenmaal een centrale gebouwd, vergeet dan niet om de **Informatie-optie** te gebruiken om te bekijken hoe efficiënt je de Sims van stroom voorziet. Naarmate je stad groeit, komen er andere energiebronnen beschikbaar. Deze alternatieve bronnen zijn te vinden in het menu **Energiecentrales**, maar ze kunnen niet worden gebouwd voordat je de juiste omstandigheden hebt gecreëerd. Bekijk de Hulpteksten bij deze centrales om te zien wat je moet doen om deze nieuwe energiebronnen te verdienen.



Waterleidingen aanleggen

Een blik op de toekomst? De vraag naar een openbare watervoorziening is een teken van sociaal-economische groei, voor zowel je stad als je Sims. In het eerste stadium van de ontwikkeling van je stad hoeft je nog geen **Watervoorzieningssysteem** te bouwen (Sims blijken erg handig in het slaan van waterputten), maar als je rijkere Sims naar je stad wilt lokken, moet je zorgen voor veel en heet water voor hun douche. Rijke bedrijven (commerciële diensten (Cs-H), commerciële kantoren (Co-H) en Hightech-industrie (I-HT)) hebben ook water nodig. Elke gemiddelde en dichtbebouwd bouwterrein heeft water nodig, dus als je een bloeiende wereldstad wilt oprichten, wees dan niet gierig met dat natte spul.

Watervoorzieningen

Het begint allemaal met een **watertoren** of een **waterpomp**. **Watertorens** zijn goedkoper, maar leveren minder water dan een **waterpomp**. Richt je op het budget en de behoeften van de stad, burgemeester! Welke optie is het meest geschikt? Heb je eenmaal een bron geslagen, dan heb je een transportsysteem nodig. Je beschikt over een ervaren team, dat met grote snelheid **waterleidingen** kan leggen. Je kunt in het handige **Ondergrondse overzicht** zelfs zien hoe de leidingen worden gelegd. Leg leidingen onder de gebieden die water nodig hebben. **Waterleidingen** vervoeren water tot maximaal zes tegels vanaf de leiding, in elke richting. Als je watervoorraad dreigt op te drogen, wordt de vervoersafstand vanaf de leiding verkleind, en komen sommige Sims zonder water te zitten totdat je het probleem hebt gecorrigeerd. Wil je echt dat Jantje Sim al die tijd niet in bad kan?



Het **Geen water**-symbooltje verschijnt boven alle gebouwen die water nodig hebben maar dat niet krijgen.

Hint: doe geen moeite om je Sims van water te voorzien totdat je klaar bent voor rijke Sims of gemiddelde en/of dichtbebouwde bouwterreinen. In tegenstelling tot wat je zou denken, heeft verder niemand waterleidingen nodig. Als je merkt dat je geen rijke Sims of gemiddelde en/of dichtbebouwde gebouwen aantrekt, kijk dan of je wel water levert.



Waterzuiveringsinstallaties

Vuil, bacteriën en industrieel afvalwater zijn een bepalende factor in de hoeveelheid water die een toren of pomp kan leveren aan je Sims. En de mega-industrie is niet de enige boosdoener. Hoewel ze rustiek en vredig ogen, zijn boerderijen een van de grootste bronnen van watervervuiling. Als je een toren of pomp in een gebied met grote waterverontreiniging plaatst, zal de hoeveelheid geleverd water aanzienlijk afnemen of zelfs helemaal stoppen. Technologie biedt uitkomst! Filter je water door een **Waterzuiveringsinstallatie** in zeer verontreinigde gebieden te bouwen.

Net als bij **Energiecentrales** komen er meer opties voor watervoorzieningen beschikbaar naarmate de grootte en kwaliteit van je stad toenemen. Bekijk de grijze mogelijkheden in het menu **Watervoorziening** om erachter te komen wat je moet doen om de nieuwe mogelijkheden te kunnen gebruiken.

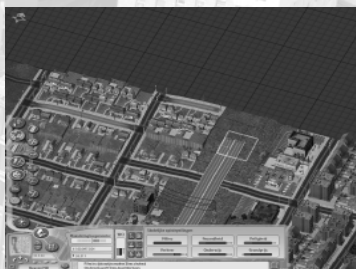
Afvalverwerkingssystemen bouwen

Sims kunnen een behoorlijk rommelig volkje zijn, en als je geen oplossingen bedenkt om al die troep te verwerken, groeit de storthoop in een rap tempo (jakkies!). Gelukkig kun je al dat afval op verschillende manieren opruimen.

Je kunt een **vuilnisbelt** openen, een **recyclecentrum** bouwen of een **energieopwekkende verbrandingsoven** te plaatsen. De **energieopwekkende verbrandingsoven** levert stroom op de koop toe. Vuilnisbelten lijken misschien de meest kostenbesparende oplossing, maar de maandelijkse onderhoudskosten kunnen behoorlijk oplopen. Wijs alleen het gebied toe dat je nodig hebt. Vuilnisbelten verzamelen afval terwijl ze vol raken. Begin klein en probeer een gevoel te krijgen voor de capaciteit van vuilnisbelten. Vuilnisbelten zijn gemene vervuilers, dus houd ze uit de buurt van je fijne woonwijken, want anders keldert het aantrekkelijkheidsniveau voor deze gebieden. Vergeet niet wegen aan te leggen naar je **vuilnisbelt**, anders kunnen je vuilniswagens er nooit bij komen!

Je zou het niet zeggen, maar **energieopwekkende verbrandingsovens** zijn nog veel grotere vervuilers. Energie krijg je niet voor niets, burgemeester. Het **recyclecentrum** is een meer milieubewust alternatief, maar heeft een wat beperkt effect op de vermindering van de hoeveelheid vuilnis in de stad. Voor alle **afvalverwerkingssystemen** geldt: zorg dat je een wegverbinding naar je stad hebt, anders betaal je voor voorzieningen die je niet eens kunt gebruiken.

Steden verbinden



Je kunt verschillende vervoersnetwerken, stroomkabels en waterleidingen gebruiken om **Stadsverbindingen** tot stand te brengen. Om de **verbinding** te maken, kies je de gewenste vervoers- of voorzieningsoptie en trek je een lijn naar de rand van de kaart. Als je loslaat, verschijnt het scherm **Creëer een verbinding**.



Klik op **Accepteren** en hoppekee, de verbinding is tot stand gebracht. Er verschijnt een gele pijl op de netwerkvertakking om aan te geven dat er een verbinding met een naastgelegen stad bestaat. Ga eens op bezoek bij de burens. Je ziet nu het kleine hoekje van de netwerkvertakking aan de rand van de stad die aan die van jou grenst, met de gele pijl die de verbinding aangeeft. Als beide zijden van de verbinding zijn verbonden met de centra van beide steden, worden ze gemixt, waardoor banen en bewoners worden samengevoegd. Naarmate je meer voorzieningen aan een stad begint toe te voegen, zoals energiecentra, waterpompen en vuilnisbelten, kun je deze diensten gaan verkopen aan steden in de buurt via **Contracten met buursteden**.



Gemeentelijke opties

Als je wilt dat je Sims een goed leven hebben in je stad, dan moet je daar als burgemeester wel wat aan doen. Zijn je burgers veilig voor criminelen en brand? Zorg je voor een goed onderwijsstelsel, voldoende medische zorg, recreatiemogelijkheden en andere voorzieningen die te vinden zijn in het menu **Gemeentelijke opties**? Het zorgvuldig plaatsen van deze voorzieningen kan van grote invloed zijn op de demografie van je stad, en ook op de aantrekkelijkheid van de woonwijken.

In de meeste gevallen hebben **gemeentelijke gebouwen** een dekkingsgebied. Als je bijvoorbeeld een brandweerkazerne bouwt, dan kun je het bereik of dekkingsgebied zien door middel van een cirkel om het gebouw heen. Alle gebieden die buiten de cirkel vallen, vallen niet onder deze voorziening. Wil je meer bereik? Je kunt het dekkingsgebied van een gebouw meestal vergroten door het budget voor dat gebouw of departement te verhogen. Als je meer van bouwen houdt, dan zet je gewoon nog een kazerne, bureau of ziekenhuis neer om het dekkingsgebied te vergroten. Maak je niet druk over het slopen van bestaande gemeentelijke of openbare voorzieningen; je kunt nooit per ongeluk een gebouw bovenop deze instellingen laten ploffen. Maar als je een gebouw bovenop een WC1-gebouw plaatst, wordt deze laatste vernietigd.

Hint: plaats geen parken, politiebureaus of brandweerkazernes voordat je ze kunt betalen. Je hebt ze in eerste instantie nog niet nodig. Een goede leidraad is om je eerste brandweerkazerne te bouwen als je eerste brand uitbreekt (maar dan moet je wel snel zijn!).



Politiebureaus & gevangenen bouwen

Criminaliteitscijfers zijn afhankelijk van een aantal factoren. Nooit gedacht dat je de theorieën van de lange arm der wet moest bestuderen om burgemeester te worden, of wel soms? Als je hard je best hebt gedaan om woonomstandigheden te verbeteren, het salaris van Sim Modaal hebt opgeschroefd en voor genoeg opleidingsmogelijkheden hebt gezorgd, zal het criminaliteitscijfer dalen. Maar vrolijke, oplettende burgers alleen kunnen de criminaliteit niet de nek omdraaien. En daar komt de politie om de hoek kijken. De politie helpt je de openbare orde te handhaven, en kan reageren op verschillende soorten noodsituaties. Als er (bijna) geen blauw op straat is, stromen de boeven massaal binnen.

Je kunt kiezen uit verschillende politiebureaus, variërend in grootte, om in je behoefte aan ordehandhaving te voorzien. Alle stations hebben een andere grootte, capaciteit, kosten en dekkinggebied. Politiebureaus hebben ook een vast aantal patrouillewagens, die kunnen worden ingezet bij een noodsituatie. Mochten je Sims ontevreden worden en in opstand komen, dan moet je er zeker van zijn dat je over voldoende patrouillewagens beschikt die kunnen uitrukken om de onruststokers uit elkaar te drijven.

Als je agenten een crimineel aanhouden, dan wordt deze in een van de cellen van het bureau gesmeten. De **Politiepost** heeft zelf niet genoeg capaciteit om criminelen vast te houden. Als een dienstdoende agent een verdachte arresteert, wordt de verdachte naar een cel vervoerd in het dichtstbijzijnde politiebureau. Zitten de cellen in je bureaus allemaal vol? Dan wordt het misschien tijd om een **Gevangenis** te bouwen. Let op dat je de gevangenen niet overbevolkt, want van rellen in de cellen wordt iedereen een beetje zenuwachtig.

Word je overspoeld door een misdaadgolf, bouw dan meer politiebureaus. Bekijk het scherm met **misdaadcijfers** om te zien of je inspanningen hun vruchten afwerpen. Verlaag het politiebudget vooral niet als je de zaak nog maar net onder controle hebt. Het verlagen van het budget voor een politiebureau belemmert de agenten behoorlijk in het effectief arresteren van criminelen.



Brandweerkazernes bouwen

We vinden het erg vervelend, maar gebouwen branden over het algemeen goed (sommige beter dan andere, vooral industriële gebouwen staan snel in de hens). Om te voorkomen dat je hele stad in vlammen opgaat, moet je zorgen dat je genoeg brandweerkazernes hebt om je bebouwde gebieden te dekken. Net als bij politiebureaus hebben brandweerkazernes een dekkinggebied waarbinnen ze automatisch elk brandje dat uitbreekt zullen blussen, nog voordat het wordt gerapporteerd bij de burgemeester. Maar buiten het dekkinggebied kunnen brandjes opblaaien en als een lopend vuurtje door je stad trekken. In deze situaties moet je vlug handelen, burgemeester... watervlug! Dit soort branden kunnen alleen worden geblust als je de brandweerwagens en -vliegtuigen die bij de kazernes horen laat uitrukken. Zie de paragraaf **Noodgevallen-opties** voor meer informatie over **uitschuren**.

Hint: wacht met het bouwen van je eerste kazerne tot er een brand uitbreekt, en bouw hem dan vlakbij de vuurzee. De brandweermannen komen meteen in actie. Op deze manier bespaar je geld door alleen kazernes te bouwen als je die nodig hebt.



Onderwijsinstellingen bouwen

Een kwalitatief hoogstaand **onderwijssysteem** is erg belangrijk als je niet wilt dat in je stad alleen maar slechtbetaalde baantjes te vinden zijn en arme inwoners wonen. Stuur je inwoners naar school en je stad kan zich ontwikkelen tot een bloeiende, welopgevoede metropool met welvarende Sims en goede carrièremogelijkheden. Onderwijs speelt ook een rol bij het verminderen van de criminaliteit in je stad.

Om de onderwijsbehoefte in je stad goed in te vullen, moet je rekening houden met de leeftijd van je Sims. Jongere Sims gaan naar de basisschool en middelbare school, terwijl de ouderen de universiteit zullen bezoeken. Volwassen Sims kunnen hun kennis blijven vergroten door een bezoek te brengen aan bibliotheken en musea. Je kunt waarschijnlijk niet al deze onderwijsinstellingen tegelijkertijd aanschaffen, dus moet je kiezen wat je gaat bouwen, gebaseerd op de grootste leeftijdsgroep in je stad. Voor informatie over de leeftijd van je inwoners en hun educatieniveau, kijk je bij de overzichten **onderwijs** en **gemiddelde leeftijd**.

De **grafieken** voor **onderwijs**, **onderwijs/leeftijd** en **bevolking/leeftijd** kunnen ook van pas komen. Scholen hebben een dekkingsgebied, dat je kunt zien wanneer je deze gebouwen plaatst of wanneer je erop klikt voor informatie. Zorg er wel voor dat de Sims die in het dekkingsgebied van de school wonen voldoen aan het leeftijdscriterium van die school. Plaats scholen *alleen* in je woonwijken. Scholen in commerciële of industriële gebieden zullen geen leerlingen aantrekken.

Het is een goed idee om al in een vroeg stadium te beginnen met het opbouwen van je **onderwijssysteem**. Je kunt geld besparen door het budget aan te passen aan de grootte van de doelgroep van de school. Wordt de bevolking groter, vergroot dan ook het budget. Anders riskeer je een staking van overwerkte leraren die klagen over de grote hoeveelheid leerlingen.

Hint: een extra opmerking over onderwijs en vervuiling. Investeren in een goed onderwijssysteem en woonwijken die zeer aantrekkelijk zijn voor rijke Sims, trekken weinig vervuulende, goedbetaalde hi-tech industrieën aan. In de loop van de tijd zullen vervuulende industrie, productie-industrie en boerderijen verkassen om plaats te maken voor deze nieuwe bedrijven.



Ziekenhuizen & klinieken bouwen

Gezonde Sims zijn goede arbeidskrachten. En als de welvarendheid van je stad afhangt van de productiviteit van de inwoners, worden gezondheidsprogramma's heel belangrijk voor het grote geheel. Verbeter de gezondheid van je Sims, en het aantal Sims dat kan werken zal stijgen. Langer leven = langer werken! Op deze manier verhoog je de belastinginkomsten van de stad en lok je nieuwe bedrijven. Dus je ziet, burgemeester, een goede dekking van de gezondheidszorg voor alle Sims komt de stad ten goede. Sims voelen zich een stuk veiliger als er een gezondheidscentrum vlakbij huis is. Bouw de medische instellingen daarom in woonwijken en verspil geen moeite door ze bij bedrijven te plaatsen. Houd de verhouding van je inwoneraantal tot het budget voor **medische instellingen** scherp in de gaten. Werknemers in de gezondheidszorg kunnen boos worden en gaan staken als ze voor hun gevoel voor teveel patiënten moeten zorgen.



Bezienswaardigheden bouwen

Ligt één van de favoriete lunchplekjes toevallig aan de voet van de grote *Sfinx*? Mazzel-stad. Bezienswaardigheden zijn duur in aanschaf en onderhoud, maar geven je stad wel allure en een eigen uitstraling. Ze vergroten ook de aantrekkelijkheid voor rijke commerciële bedrijven, die goedbetaalde banen voor je burgers opleveren.



Beloningen bouwen & zakelijke contracten

Je moet aan een aantal voorwaarden voldoen, voordat je de gebouwen kunt bouwen die je vindt in het menu **Beloningen & zakelijke contracten**. Als je met succes je stad uitbouwt, krijg je toegang tot deze **beloningen**. Als je in de (financiële) problemen komt, dan kun je **zakelijke contracten** afsluiten. Ook al zijn deze gebouwen Beloningen, het kost nog steeds geld om ze te bouwen, en ze hebben soms ook maandelijkse onderhoudskosten. Maar meestal bieden ze diensten en mogelijkheden die het leven in je stad een stuk plezieriger maken. **Zakelijke contracten** kosten niets en brengen elke maand geld in het laatje, maar, je raadt het al, er zit meestal een addertje onder het gras (Burgemeesterstad: binnenkort thuishaven van 's werelds grootste chemische afvaldump).

De **beloningen** vind je vaak op meerdere plekken. Zo staat de **kernfusiecentrale** zowel bij **Beloningen** als bij **Energiecentrales**. Lees de hulpteksten bij deze gebouwen om erachter te komen wat je moet doen om de **Beloning** te verdienen.

Je kunt de speciale gebouwen op twee manieren verdienen: bereik een mijlpaal of drempel in je stad, zoals een bepaald aantal inwoners of waardering voor burgemeester; of volbreng met succes één of meerdere **Zelf rijden**-missies. Heb je een **beloning** verdiend, of bevind je je in een positie om een **zakelijk contract** te (moeten) tekenen, dan biedt een **adviseur** je de beloning aan ter goedkeuring en kun je de juiste locatie uitzoeken.



Parken aanleggen

Wie wil er nu niet een potje basketballen, of tijdens de lunchpauze even ontspannen op een pleintje in de stad? Wil je een gebied aantrekkelijk maken voor woningen, kantoren of hi-tech industrie, bouw dan een **park** in de buurt. **Parken** hebben weliswaar wat maandelijkse onderhoudskosten, maar zijn dat meer dan waard. Sims zijn gelukkiger als ze veel groen om zich heen hebben. Als je merkt dat de vraag naar woonruimte begint af te nemen, dan wordt het misschien tijd om één of twee speeltuinen aan te leggen.



Slopen

Burgemeesters veranderen nog wel eens van gedachten. En als alleen een sloophamer oplossing kan bieden, is er gelukkig altijd nog de **Bulldozeroptie**. Klik op deze optie en klik daarna op een gebouw of andere constructie die je graag uit je stad wilt verwijderen. Zo simpel is het. Maar let op! Het platgooien van privébezit in je stad (lees: elk gebouw dat in een toegewezen zone staat) brengt extra onteigeningskosten met zich mee. Je moet het gebouw opkopen voordat je het kunt slopen. Denk dus twee keer na voordat je die wolkenkrabber omverhaalt, met zo'n actie kun je ook je budget om zeep helpen! De **Bulldozeroptie** verwijdert alleen gebouwen, geen toegewezen gebieden. Verwijder toegewezen gebieden met de optie **Bestemmingsplan opheffen** in het menu **Toewijzingsopties**.



Noodgevallen-opties

Je kunt als burgemeester geen moment je ogen dichtdoen. Als je stad op een ramp afstevent, dan moet jij de juiste hulptroepen mobiliseren, burgemeester. En wel meteen! Is er een brand uitgebroken, stuur dan een brandweerwagen of blusvliegtuig naar de brandhaard. Beginnen je Sims te demonstreren, kalmeer de menigte dan door er een aantal politieagenten op af te sturen in een politiewagen of -helikopter.

Tijdens de ramp wordt de simulatie tijdelijk stilgezet, om je zo de kans te geven de plek te vinden waar het allemaal misgaat. Er verschijnt ook een rood kader rond het scherm. De camera brengt je meteen naar de locatie waar alles plaatsvindt, tenzij je de functie **Automatisch naar rampgebied gaan** hebt uitgezet. Heb je moeite om die gigantische vlammenzee te vinden, klik dan op de knop **Ga naar ramp**, die je vindt in het menu **Noodgevallen-opties**. Waar rook is, is immers vuur!

Let op, je kunt je stad niet opslaan als er een ramp plaatsvindt. Sims vinden het prettig als je elk soort noodgeval de baas bent. Sluit daarom je spel pas af *nadat* de afschuwelijke ramp zich heeft voltrokken, anders verlies je alle voortgang van je stad sinds de laatste keer dat je hebt opgeslagen.

Burgemeestersstand



Als je een oplettende burgemeester bent, dan kijk je waarschijnlijk naar het **Stad-venster** om te bepalen waar binnen je stad problemen ontstaan. Maar soms wil je de stad wat meer in de diepte bekijken. De **Burgemeestersstand** is er voor jou, o bureaucratische hoogheid. De **Burgemeestersstand** bevat informatie over het aantal inwoners van je stad, houdt bij hoeveel Sims staan te popelen om in jouw stad te kunnen wonen, laat je weten hoeveel geld je hebt en waaraan het wordt uitgegeven, levert bijgewerkte historische data over verschillende onderwerpen en biedt toegang tot de o zo belangrijke **Stadsadviseurs**.

Waardering burgemeester

Waardering burgemeester

Welke burgemeester wil zijn Sims nou niet tevreden houden? Oh. Nou, de *meeste* burgemeester geven echt om het welzijn en de tevredenheid van hun burgers, en niet zonder reden. Verschillende afdelingen van het stadsbestuur hebben verschillende waarderingpunten die zijn gebaseerd op verschillende factoren. Om in een oogopslag het gemiddelde van *al* deze gegevens te zien, bekijk je de balk **Waardering burgemeester**. Neigt de balk naar links en kleurt hij rood, dan zouden je Sims wel eens tegen je in opstand kunnen komen. Niemand vindt het fijn om een brandende poster van zichzelf voor het stadhuis aan te treffen. Neigt de balk naar rechts en in het groen, dan zijn je burgers tevreden met je werk. Gefeliciteerd.

Er zijn twee factoren die van invloed zijn op je **Waardering burgemeester: langetermijn-factoren** en **kortetermijn-factoren**.

Langetermijn-factoren:

- Vervuilingindicatoren (lucht, water, afval en straling)
- Kwaliteit van het onderwijssysteem
- Kwaliteit van de gezondheidszorg
- Huizenprijzen
- Misdaadcijfers
- Verkeersstromen (in het bijzonder pendeltijd en oponthoud)
- Kwaliteit van de groenvoorziening

Als het niveau van de vervuiling erg hoog is, keldert je **Waardering burgemeester**. Heb je gezorgd voor een kwalitatief hoogstaande gezondheidszorg, dan ziet je **Waardering burgemeester** er een stuk vrolijker uit.

Kortetermijn-factoren:

De effecten van deze factoren zijn veel kortstondiger. Na een tijdje neemt de invloed ervan weer af. Deze factoren zijn:

- Belastingveranderingen
- Nieuwe openbare gebouwen
- Stadsverfraaiing (vooral het planten van bomen)
- Branden

Verhoog je de belasting, dan zal je waarderingmeter tijdelijk zakken. Maar na verloop van tijd wennen je Sims aan de nieuwe maatregel en vervaagt het effect op je **Waardering burgemeester**.

5392.866

Budgetten

Eén van de grootste valkuilen voor kersverse burgemeesters is dat ze de neiging hebben zich op fiscaal gebied nogal onverantwoordelijk te gedragen. Elke burgemeester kent tijden dat het budget onder de nulgrens duikt, maar dat mag natuurlijk niet al te lang duren. Hou een scherp oog op je geldreserves door de sectie **Budgetten** in de **optiebalk Burgemeester** te bekijken. Doe je dat niet, dan vergeeft je **Financieel adviseur** het je nooit.

3.947

Inwoneraantal

Eén van de beste graadmeters voor je succes als burgemeester ligt voor de hand: hoeveel mensen vestigen zich in jouw stad? De **indicator inwoneraantal** in de **optiebalk Burgemeester** geeft je een precieze telling van het aantal bewoners in je stad.

WCI-vraagmeter



Oké. Dit is zonder twijfel de belangrijkste indicator in de **optiebalk Burgemeester**. De **WCI-vraagmeter** bestaat uit drie balkjes voor woonwijken (W), commerciële gebieden (C) en industriële gebieden (I). De balkjes geven aan hoeveel mensen en hoeveel bedrijven zich in jouw stad willen vestigen. Hoe hoger de balkjes, hoe meer vraag er is naar toegewezen gebieden van dat type. Zijn de balkjes ingezakt (onder de middenlijn, wat een negatieve vraag inhoudt), dan betekent dat dat er gebouwen in de stad leegstaan. Geen enkel probleem... als je een spookstad wilt bouwen. Gebruik de **WCI-vraagmeter** om te bepalen of het nodig is meer gebieden toe te wijzen voor woonwijken, commerciële of industriële ontwikkeling.

Voor een meer gedetailleerde kijk op hoe de vraag naar bepaalde gebieden is opgesplitst, klik je op de **WCI-vraagmeterbalkjes**. Hier is een uitsplitsing van de **bewonertypen**:

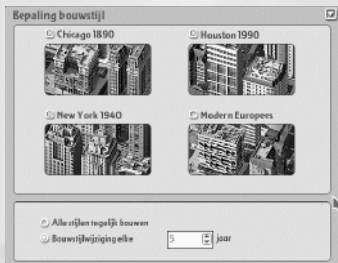
Type bewoner	Afkorting	WCI
Povere woning	W-\$	W
Modale woning	W-\$\$	W
Luxe woning	W-\$\$\$	W
Povere commerciële dienstverlening	Cw-\$	C
Modale commerciële dienstverlening	Cw-\$\$	C
Luxe commerciële dienstverlening	Cw-\$\$\$	C
Modaal commercieel kantoor	Be-\$\$	C
Luxe commercieel kantoor	Be-\$\$\$	C
Agrarisch	I-Ag	I
Vervuilende industrie	I-V	I
Productie-industrie	I-M	I
Hightech-industrie	I-HT	I

Hint: soms kan de vraag voor een bepaalde sector hoog zijn, maar wordt er toch niet gebouwd. Controleer of je voldoende gebied hebt toegewezen voor dat type ontwikkeling, en zorg ook dat het toegewezen gebied aantrekkelijk is voor het soort bewoner dat je wilt aantrekken. Kijk tenslotte of er een goede infrastructuur ligt tussen de woonwijken en bedrijven. Verkeersopstoppen kunnen een dramatisch effect hebben op de ontwikkeling van gebieden. Als mensen niet naar hun werk kunnen, stagneert de groei van die gebieden. Verbeter je transportnetwerk: verander straten in wegen, wegen in hoofdstraten, en hoofdstraten in snelwegen. Dit kan meehelpen je stad voor Sims aantrekkelijk te houden om te wonen en werken.

Hint: wil je rijke stinkerds binnenhalen? Investeer in onderwijs. Pomp geld in je scholen en je krijgt al snel een nieuwe generatie beter opgeleide Sims, die beter betaalde banen willen, waardoor je meer belastinggeld binnenkrijgt en minder vervuiling. En wat voor Sims willen er wonen in een aantrekkelijke, schone stad met goede scholen en goed betaalde banen? Nou, eigenlijk alle Sims wel. Maar wie kan het *betalen*?



Bouwstijl bepalen



Het burgemeestersambt heeft altijd zijn esthetische kanten gehad. Je bepaalt de artistieke uitstraling van je stad door de architectonische stijl te bepalen voor nieuwe bouwwerken (zowel voor woonwijken als voor commerciële en industriële gebieden). Je kunt kiezen uit vier stijlen:

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

Als je een stijl selecteert in het venster **Bouwstijl**, dan kun je gelasten (ja, dat is een fijn woord) welk type architectuur wordt gebruikt voor *nieuwe* gebouwen. Bestaande bebouwing wordt niet beïnvloed. Natuurlijk kun je altijd nog de **Bulldozeroptie** gebruiken als het gebrek aan artistiek inzicht uit het verleden pijn doet aan je ogen. Of anders misschien een strategisch geplaatste vulkaan?

Als een eenduidige bouwstijl je koud laat, kun je meer dan één stijl selecteren en deze automatisch laten afwisselen na het aantal jaren dat je opgeeft. Klik op de optie **Bouwstijlwijziging elke X jaar** en geef de lengte van de cyclus in jaren aan. Als je deze instelling gebruikt, krijgt elk nieuw ontwikkeld deel van de stad een eigen stijl. Als je een zorgeloos type bent, een burgemeester met ruime opvattingen, dan kun je alle bouwstijlen zich gelijktijdig laten ontwikkelen. Selecteer hiervoor de optie 'Alle stijlen tegelijk bouwen'.



Overzichten



Als burgemeester moet je je vinger aan de pols van je stad houden. Het besef dat er problemen zijn is pas de eerste stap bij je ontwikkeling tot een geweldige burgemeester. Voordat je een probleem kunt aanpakken, moet je het hoe en waarom van de situatie weten. Weten dat je onderwijssysteem tekortschiet is niet genoeg. Je moet weten waar de situatie het slechtst is, en welke factoren een rol spelen. De statistici staan continu tot je dienst, burgemeester. **Overzichten** voorzien je van een heleboel diagnostische hulpmiddelen om de huidige situatie te analyseren. Deze data helpen je als je wilt proberen alle aspecten van je stadsmanagement te verbeteren.

Brandgevaar

Bij elk gebouw bestaat van nature gevaar voor brand. Sommige gebouwen zijn brandbaarder dan andere. Leegstaande gebouwen zijn bijzonder brandgevaarlijk. Gebruik het overzicht **Brandgevaar** om de locaties in kaart te brengen waar het risico op brand het grootst is. Dit overzicht toont ook al je brandweerkazernes met hun dekkingsgebieden. Het overzicht **Brandgevaar** is van onschatbare waarde bij het bepalen van de locatie voor een extra kazerne.

Criminaliteit

Als je je Sims niet hebt voorzien van goedbetaalde banen en een goed onderwijssysteem, dan rijst je misdaadcijfer de pan uit. Eén manier om de misdaad te bestrijden is het op de been brengen van een sterke politiemacht. Het overzicht **Criminaliteit** laat je zien waar de misdaad zich concentreert, en kan je helpen de beste locatie voor een nieuw politiebureau te bepalen. Net als bij het overzicht **Brandgevaar** worden de bestaande politiebureaus met hun dekkingsgebied getoond.

Onderwijs

Onderwijs is echt één van de belangrijkste bouwstenen van een succesvolle stad. Wil je bedrijven aantrekken die goedbetaalde banen hebben voor je Sims, dan moet je beschikken over een goed opgeleide beroepsbevolking. Zoals eerder opgemerkt heeft een stad met hoog opgeleide inwoners lagere misdaadcijfers. Altijd goed om te weten, toch? De intelligentie van je Sims wordt gemeten met de **onderwijs-quotiënt**, of OQ. Als je weet in welke gebieden van je stad het OQ het laagst is, dan kun je bepalen waar je scholen, bibliotheken en andere kennisfabrieken moet plaatsen om het grootste effect te sorteren. Bestaande onderwijsgebouwen worden getoond met hun dekkingsgebied. **Onderwijs-quotiënten** hebben even tijd nodig om te verbeteren, dus wordt niet chagrijnig als je overzicht nog in het rood staat nadat je zojuist een nieuwe school hebt gebouwd. Binnen een paar jaar begin je het effect te merken.

Aantrekkelijkheid

Er is veel vraag naar luxe woonwijken? Dat zegt niets als je geen aantrekkelijke bouwlocaties toewijst. Weet welke gebieden binnen je stad het aantrekkelijkst zijn om te bepalen welke plek je gaat toewijzen. Lees de paragraaf over de **WCI-vraagmeter** voor een uitsplitsing van de 12 typen bewoners.

Hoewel je het soort bewoners dat zich in je stad vestigt niet kunt bepalen, heb je wel een indirecte invloed, doordat je de aantrekkelijkheid van bepaalde gebieden in je stad kunt beïnvloeden. De volgende acties kunnen worden ondernomen om de aantrekkelijkheid voor de verschillende typen bewoners te verbeteren:

Woonwijken	Commerciële dienstverlening	Commercieel kantoor	Agrarische industrie	Vervuilde productie-industrie	Hightech-industrie
W-\$	Cw-\$				
W-\$-\$	Cw-\$-\$	Be-\$-\$		I-V	
W-\$-\$-\$	Cw-\$-\$-\$	Be-\$-\$-\$	I-Ag	I-M	I-HT
Luchtvervuiling verminderen	Afval verminderen	Afval verminderen	Luchtvervuiling verminderen	Misdaad verminderen	Luchtvervuiling verminderen
Afval verminderen	Misdaad verminderen	Misdaad verminderen	Afval verminderen	Reistijd vrachtvervoer verkorten	Afval verminderen
Misdaad verminderen	Luchtvervuiling verminderen	Luchtvervuiling verminderen	Verkeersdrukke verminderen	Misdaad verminderen	

Scholen plaatsen	Verkeer genereren	Bezienswaardigheden plaatsen	Reistijd vrachtvervoer verkorten	Parken aanleggen
Parken aanleggen	Rond W plaatsen	Verkeer genereren	Misdaad verminderen	Reistijd vrachtvervoer verkorten
Ziekenhuizen plaatsen	Bezienswaardig-heden plaatsen	Rond Be plaatsen		
Pendelen verminderen	Rond Be plaatsen			
Geluidsoverlast verkeer verminderen				

Je kunt bijvoorbeeld de aantrekkelijkheid van een luxe woonwijk vergroten door de vervuiling laag te houden. Probeer vervuilende gebouwen, zoals een kolencentrale, ver uit de buurt van woonwijken en kantorenparken te plaatsen. Zorg ervoor dat het afval zich niet opstapelt door een vuilnisbelt te openen en bestrijd de misdaad door een politiebureau in de wijk te plaatsen.

Water

Hoewel je geen water nodig hebt om een stad te laten groeien, zal de ontwikkeling zonder water beperkt blijven tot inwoners met een laag of gemiddeld inkomen. Dus ooit zul je toch echt voor wat H₂O moeten zorgen. Als je stad klaar is voor inwoners met een hoger inkomen of gemiddeld bebouwde en dichtbebouwde gebieden, moet je wel eerst de kraan openzetten, anders gebeurt er niet veel. Het overzicht voor **Water** toont je waar in je stad de watertoevoer voldoende is en waar het woestijnzand door de ramen waait.

Energie

Je stad ontwikkelt zich niet zonder energie. Gewoon helemaal niet. Gebruik het overzicht voor **Energie** om te weten te komen of je aangesloten bent op het net, of dat je Sims bij kaarslicht lezen.

Verkeer

Voor het geval je het nog niet doorhad, een goede infrastructuur voor het vervoer van pendelende Sims is van vitaal belang voor de ontwikkeling van je stad. Als je vervoerssysteem een grote, krioelende puinhoop is, zullen je Sims zich wezenloos ergeren aan het vastgelopen verkeer. Ongelukken, agressief rijgedrag en misschien zelfs rellen zijn dan het gevolg. Door het overzicht voor **Verkeer** te gebruiken, kun je de gebieden met de ergste opstoppen opsporen. Verminder op die plekken de problemen door straten uit te breiden tot wegen, wegen tot hoofdstraten en hoofdstraten tot snelwegen. Deze kaart is ook nuttig om problemen met je openbaarvervoerssysteem te analyseren.

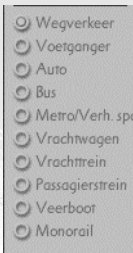
Het overzicht voor **Verkeer** bestaat uit twee kaarten: **Opstoppen/hoeveelheid verkeer** en **Reistijd wonen-werk**

Opstoppen/hoeveelheid verkeer

De kaart met **Verkeersopstoppen** laat zien of je vervoersnetwerken hun maximale capaciteit hebben bereikt of die zelfs al hebben overschreden.

Gebruik deze kaart om vast te stellen waar je de vervoersinfrastructuur moet uitbreiden. De kaart met de **hoeveelheid verkeer** laat de routes van de belangrijkste verkeersstromen zien. Terwijl de kaart **verkeersopstoppen** aangeeft waar je capaciteitsproblemen (een mooier woord voor opstoppen, ongelukken en files) hebt, laat de kaart met de **hoeveelheid verkeer** alleen de aantallen reizigers zien die van deze route gebruikmaken. Het kan best zijn dat een snelweg heel weinig last heeft van verkeersopstoppen (groen op de kaart **Verkeersopstoppen**), maar dat er wel degelijk heel veel verkeer (blauw op de kaart **Hoeveelheid verkeer**) overheen dendert.

De kaart **Hoeveelheid verkeer** laat ook de verschillende soorten vervoer in je stad zien. Wil je de omvang van het autoverkeer ten opzichte van het busverkeer zien in je stad? Dan is dit je ideale hulpmiddel.



Reistijd wonen-werk



Sims gebruiken niet altijd dezelfde route om naar hun werk te gaan en om weer thuis te komen. Dat komt vooral voor als je wegen met eenrichtingsverkeer gebruikt als middel om het verkeer in je stad onder controle te houden. Daarom

kan de **Verkeerskaart** er tijdens beide spitsuren aanzienlijk anders uitzien. Schakel op de **Verkeerskaart** over van de ochtend- naar de avondspits om de verschillen te bekijken.

Gebieden

Soms is het handig om te kunnen zien hoe je de verschillende typen gebieden over je stad hebt verdeeld, vooral als je je stad uitbreidt en wilt weten waar je lichtbebouwde en dichtbebouwde gebieden zich bevinden. Op de kaart **Gebieden** zijn de gebouwen niet zichtbaar, zodat je het onderliggende type gebied kunt zien.

Grondprijs

De **Grondprijs** kan het inkomensniveau van de Sims die naar je stad trekken, beïnvloeden. Armlastige burgers kunnen vaak geen huizen betalen in gebieden met hoge grondprijzen. Het overzicht **Grondprijs** vertelt je hoe duur een stukje land is.

Waardering burgemeester

De balk **Waardering burgemeester** in het **venster voor de burgemeester** laat de *gemiddelde* waardering zien die alle inwoners van de stad voor je beleid hebben. Als je preciezer wilt weten hoe de inwoners je leiderschap ervaren, dan kun je in het overzicht **Waardering burgemeester** kijken. Daar verschijnen de wijken waar je erg populair bent (of waar ze je bloed wel kunnen drinken).

Gemiddelde leeftijd inwoners

De verschillende gebieden in je stad trekken verschillende leeftijdsgroepen Sims aan. Dit effect kan het nut van je onderwijsinstellingen drastisch verhogen of verlagen. Als je een basisschool in een buurt plaatst met bejaarden, betaal je voor leraren en onderhoud, terwijl de school niet op maximale capaciteit draait. Bekijk in het overzicht **Gemiddelde leeftijd** hoe de verschillende leeftijdsgroepen over je stad zijn verdeeld en kies op basis van deze informatie de locatie voor een onderwijsinstelling. Geef het goede voorbeeld, burgemeester! Laat je Sims zien dat ook jij je hersencellen laat werken!

Gezondheid

De kwaliteit van de gezondheidszorg is van belang voor de aantrekkelijkheid van een gebied en kan het aantal werkende inwoners van je stad enorm beïnvloeden. Gezonde Sims leven langer, waardoor de beroepsbevolking toeneemt. Hierdoor stijgt op zijn beurt weer de vraag naar nieuwe bedrijven. Dit is een vrij zakelijke benadering van het nut van een goede gezondheidszorg, maar als burgemeester moet je tenslotte altijd op je portemonnee letten. Welkom in de politiek. Gebruik het overzicht voor **Gezondheid** om te beoordelen hoe het algemeen en plaatselijk met de gezondheid van je Sims is gesteld. Bouw klinieken en ziekenhuizen daar waar ze het meest nodig zijn. Op de kaart zie je je huidige instellingen voor

gezondheidszorg, plus hun dekkingsgebieden.

Luchtvervuiling

Niemand woont graag in een vervuild gebied, maar sommige bedrijven spugen wolken giftige, vervuilde damp uit. Zorg dat je weet waar de lucht om te snijden is en plaats je woonwijken daar dan vooral *niet*.

Hint: als je vervuilende industrie (I-V en I-M) verplaatst naar een buurstad, kun je de vervuiling tegengaan in jouw eigen 'schone' commerciële en woongebieden. Vervuiling blijft meestal beperkt tot de stadsgrenzen. Je kunt zelfs een stapje verder gaan en je energiecentrales en vuilnisbelten in een vuile stad bouwen. Op deze manier verzamel je *al* je vervuilende gebouwen in één stad. Je moet dan alleen wel voor goede verbindingen zorgen, zodat je hulpbronnen kunt inkopen en mensen naar hun werk kunnen.

Waterverontreiniging

Een hoge waterverontreiniging vermindert de productiecapaciteit van je watervoorziening aanmerkelijk. Het overzicht **Waterverontreiniging** helpt je te ontdekken waar je beter geen nieuwe watertorens en -pompen kunt bouwen. Dit overzicht is ook handig als je waterzuiveringsinstallaties wilt bouwen om de waterverontreiniging te verminderen in gebieden die zwaar getroffen zijn.

Afval

Als je geen voorzieningen treft om het afval af te voeren, zullen stinkende vuilniszakken zich ophopen in je stad. Gek hoor, maar je Sims zullen minder graag in deze gebieden willen wonen. In het overzicht **Afval** zie je waar de vuilnisbergen formaatje Eiffeltoren bereiken. Zet die vuilnisemannen aan het werk, burgemeester!

Straling

Yep, straling. Griezelig. Zelfs het kleinste klikje van de geigerteller zorgt ervoor dat iedere vorm van ontwikkeling accuut wordt gestaakt. Sims hebben geen behoefte aan Tsjernobyl-achtige situaties. Houd het overzicht **Straling** in de gaten, zodat je weet waar je geen gebieden moet plaatsen. Als je erin bent geslaagd om de bouw van een **Stortplaats voor giftig afval** te vermijden en ook niet te kampen hebt gehad met een lastig kernrampje, dan heb je deze kaart niet nodig.

Adviseurs



Je Adviseurs steunen je met hun expertise, geven je handige tips en waarschuwen je voor bepaalde gebeurtenissen. Hun informatie is onmisbaar om je aandacht te vestigen op de gebieden waarop je je beleidskunsten moet loslaten. Maar elke **Adviseur** heeft zijn of haar eigen prioriteiten, dus je kunt soms ook adviezen krijgen die elkaar tegenspreken. Het betekent dat je soms lastige beslissingen moet nemen, maar daarvoor ben je nu eenmaal burgemeester, of niet soms?

Als je hebt gekozen voor de moeilijkheidsgraad 'Makkelijk', zullen je adviseurs je aandacht proberen te trekken bij *elk* wisselwasje. Als je op niveau 'Moeilijk' speelt, verschijnen ze alleen als er echt iets verschrikkelijks staat te gebeuren.



Stadsplanoloog

De **Stadsplanoloog** geeft je tips over hoe je je stad kunt opbouwen, en hoe je een populaire burgemeester kunt worden. Hij is ook de mazzelaar die jou je **Beloningen** mag aanbieden.



Financieel Adviseur

Je **Financieel Adviseur** houdt je op de hoogte van je inkomsten en uitgaven. Ze wordt behoorlijk boos als je stad in de rode cijfers komt. Gebeurt dat toch, dan vertelt ze welke **Zakelijke contracten** je er weer bovenop kunnen helpen.



Adviseur Openbare Voorzieningen

Je **Adviseur Openbare Voorzieningen** geeft je informatie over je water-, energie-, en afvalverwerkingssystemen. Hij laat je ook weten wanneer er capaciteitsproblemen dreigen, en attendeert je op mogelijke **Contracten met buursteden**.



Adviseur Openbare Veiligheid

Je **Adviseur Openbare Veiligheid** houdt je geïnformeerd over zaken als misdaad, politiedekking, brandweerdekking en rampen.



Adviseur Gezondheidszorg & Onderwijs

Je **Adviseur Gezondheidszorg & Onderwijs** praat je bij over alles wat te maken heeft met de eisen van je burgers op het gebied van gezondheid en onderwijs.



Verkeersadviseur

Je **Verkeersadviseur** presenteert je de feiten over al je vervoerssystemen.



Adviseur Milieuzaken

Je **Adviseur Milieuzaken** houdt je op de hoogte over vervuilingsniveaus en behoefte aan meer groen.

Krantenkoppen adviseurs



Klik op het hoofd van één van je **Adviseurs**. Je ziet nu een lijst met krantenkoppen van deze adviseur. Deze lijst kan soms heeeel lang zijn. **Adviseurs** zijn gek op het geven van adviezen.

Klap het venster met de kopteksten uit door op de knop **Uitklappen** te klikken.

Als je het volledige verhaal achter een krantenkop wilt lezen, kun je op de kop klikken of op de pijl ernaast.

Als je een bericht wilt verwijderen, klik je op de X naast de krantenkop.

Als je een probleem niet oplost, is het zeer waarschijnlijk dat je het later weer op je bord krijgt. Wat een gezeur.

Statistieken



Anders dan de **Overzichten**, tonen de **Statistieken** cijfers voor de hele stad en trendmatige ontwikkelingen. Als burgemeester wil je weten hoe het er 5, 10, zelfs 100 jaar geleden aan toe ging in je stad. Hou de historische trends in de gaten om te zien of de verhoogde budgetten voor het onderwijs echt invloed hebben gehad op de opleidingsniveaus. De **Statistieken** bieden een grote hoeveelheid staaf- en lijndiagrammen, die je voor verschillende categorieën laten zien hoe je stad er vroeger voorstond en hoe de huidige ontwikkelingen verlopen.

Misdaad:

gaan je misdadcijfers omhoog of omlaag? Bekijk deze statistiek om te bepalen welke kant de trend opgaat. Je kunt zowel het aantal misdaden als het aantal arrestaties volgen.

Reistijd wonen-werk:

controleer of de reistijd tussen wonen en werken in de loop van de tijd is veranderd.

Energie:

deze grafiek biedt inzicht in het stroomverbruik van je stad, en wanneer de stroomvoorziening niet meer voldoende is. Heel handig als je op het punt staat een energiecentrale aan te schaffen. Je kunt zowel het verbruik als de capaciteit bekijken.

Water:

net als bij energie, helpt de **Water**-grafiek je bij de planning voor drogere tijden.

Luchtverontreiniging:

gebruik de grafiek **Luchtverontreiniging** om te zien of je

	milieubepalingen hun vruchten afwerpen en je Sims schone lucht inademen.
Banen & bevolking:	de grafiek Banen & bevolking laat het aantal bewoners en banen zien voor alle 12 typen bewoners. Werp er een blik op om te zien of je genoeg banen voor je Sims hebt, en of je het gewenste soort bedrijven aantrekt.
Waterverontreiniging:	is het water glashelder, of begint het langzamerhand op groen slijk te lijken?
Afval:	als het huisvuil zich begint op te stapelen in je stad, dan registreert de Afval statistiek die trend. Alles boven nul betekent dat je een probleem hebt. Je kunt maar beter een manier vinden om de troep naar een andere stad te brengen, of meer opslagruimte op je vuilnisbelt creëren.
Onderwijs:	worden je Sims slimmer of dommer? Dommerder? Nie koppie koppie nie? Deze grafiek toont of je onderwijsbeleid werkt of niet.
Onderwijs/leeftijd:	dit histogram laat de onderwijs-quotiënt van je burgers per leeftijdsgroep zien. Gebruik dit hulpmiddel om te bepalen of je je te veel hebt gericht op de onderwijsbehoeften van een bepaalde groep, ten koste van een andere.
Bevolking/leeftijd:	wordt je stad geregeerd door de jeugd, of verzorg je een kolonie oudjes? Dit histogram laat je zien hoe de verdeling van de leeftijdsgroepen in jouw stad ligt.
Levensverwachting:	als je gezondheidszorg te wensen overlaat, ligt de levensverwachting van je Sims dramatisch laag. Deze grafiek geeft aan of je Sims een steeds mooiere oude dag tegemoet zien, of dat de stad meedogenloos het leven uit hen zuigt.
Gemiddeld inkomen:	iedereen wil graag geld verdienen, heel veel geld verdienen. De grafiek Gemiddeld inkomen vertelt je of je Sims baden in het geld, of amper een bekertje kunnen vullen.
Inkomsten/uitgaven:	geef je elke Simdollar drie keer uit, of ben je een echte vrek? Bekijk de grafiek Inkomsten/Uitgaven om beide geldstromen met elkaar te vergelijken. Probeer gewoon de groene lijn boven de rode te houden.
Budgetten:	is je stad op weg naar bankroet? De Budgetten vertellen je of de bodem van de schatkist in zicht is, of dat je nog genoeg reserves hebt.
WCI-vraag:	deze grafiek is een meer gedetailleerde versie van de WCI-meter . Sterker nog, dit is de grafiek die je ziet als je op de WCI-meter klikt. Deze staafgrafiek toont de vraag voor alle 12 typen bewoners. Gebruik deze grafiek samen met de kaart met aantrekkelijke gebieden om precies uit te vinden wat je het beste waar kunt toewijzen.
Waardering burgemeester:	bekijk deze grafiek om te zien of je Waardering burgemeester in de loop der tijd is gestegen.
Hoeveelheid verkeer:	vertrouw je teveel op de auto om je Sims naar hun werk te laten reizen? Of heb je een openbaar vervoernetwerk aangelegd waar veel gebruik van wordt gemaakt? Raadpleeg de nieuwe statistiek Hoeveelheid verkeer voor een uitsplitsing in soorten vervoer.




Budgetvenster

Budgetbeheer, elke burgemeester met een beetje verstand van zaken is er dol op. Het beheren van de stedelijke schatkist is een van de belangrijkste taken van een burgemeester. Let op je uitgaven, hef voldoende maar niet te hoge belastingen en houd **ALTIJD** je saldo in de gaten. Je stad mag schulden maken, maar als het financiële gat zo groot wordt dat het onmogelijk meer kan worden gedicht, zullen je Sims hun boeltje pakken. In het **Budgetvenster** kun je zien hoeveel geld je hebt en waaraan het wordt besteed. Gebruik dit venster om je inkomsten en uitgaven aan te passen.

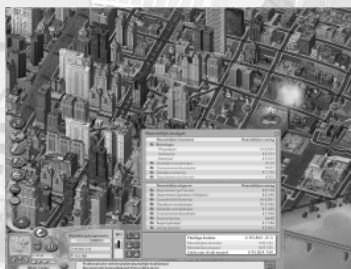
Budgetoverzicht

Maandelijks budget	
Huidige balans	\$ 93.841.313
Maandelijkse inkomsten	\$ 30.552
Maandelijkse uitgaven	\$ 67.105
Saldo aan einde maand	\$ 93.824.760

Als je snel je inkomsten en uitgaven wilt vergelijken, kun je het **Budgetoverzicht** bekijken.

 Klik op de openen-knop voor een gedetailleerder overzicht.

Uitgebreid Budgetoverzicht



Het **Uitgebreide Budgetoverzicht** toont je per departement hoeveel geld wordt verdiend en waaraan het wordt uitgegeven.



Als je een verdere onderverdeling per departement wilt bekijken of het budget van dat departement wilt aanpassen, kun je op de knoppen **Details openen** klikken.

In de meeste detailvensters kun je je financiën aanpassen met schuifbalken.



De witte verticale lijn onder de schuifbalk betekent dat er 100% van het betreffende budget wordt besteed. Als je de schuifbalk helemaal naar links zet, verlaag je het budget tot 0. Als je de schuifbalk helemaal naar rechts beweegt, dus over de witte lijn heen, verhoog je het budget boven de 100%. Het maximum is 120%. *Waarom*

wil je de politie zo graag te vriend houden, burgemeester? Weten zij soms iets wat wij niet weten?



Hieronder vind je een beschrijving van elk departement. Klik om te beginnen op de knop **Details openen** van het departement **Belastingen**.

Belastingen

Belastingen		
Maandelijkse inkomsten woonwijken		Maandelijkse rating
Parkeerwoning (W-8)	7.0 %	8.772
Middelwoning (W-8B)	7.0 %	8.794
Lowwoning (W-8BB)	7.0 %	8.425
Subtotaal		1.991

Maandelijkse inkomsten commerciële		Maandelijkse rating
Parkeercommerciële dienstverlening (Cw-8)	7.0 %	8.935
Middelcommerciële dienstverlening (Cw-8B)	7.0 %	8.422
Lowcommerciële dienstverlening (Cw-8BB)	7.0 %	8.65
Middelcommerciële dienstverlening (Cw-8B)	7.0 %	8.170
Lowcommerciële dienstverlening (Cw-8BB)	7.0 %	8.10
Subtotaal		8.937

Maandelijkse inkomsten industriële		Maandelijkse rating
Agro-technische (I-V)	9.0 %	8.0
Verwerkende industrie (I-M)	7.0 %	8.0
Productie-industrie (I-M)	7.0 %	8.0
Hightech-industrie (I-H)	7.0 %	8.0
Subtotaal		9.0

Accepteren Annuleren

Jij bent de man van de belastingen. Als je de bodem van je schatkist kunt zien, kun je de belastingen verhogen om meer geld binnen te krijgen. Gebruik het venster **Belastingen** om het belastingtarief voor elk van de 12 soorten bewoners aan te passen. Maar vergeet niet dat hogere belastingen de vraag naar het betreffende gebied verlaagt en dat de waardering voor de burgemeester afneemt. Uiteindelijk zullen je Sims de belastingverhoging aanvaarden en je weer aardig gaan vinden, maar de vraag in de betreffende sector heeft gedurende langere tijd te lijden. Zelfs als je de belastingen weer verlaagt, kan het even duren voordat de vraag weer aantrekt. Het is verstandig de belastingen alleen te verhogen als de vraag in een bepaalde sector hoger is dan je stad aankan.

Genoeg negatieve gedachten. Je kunt het aanpassen van de belastingtarieven ook beschouwen als een krachtig instrument om invloed uit te oefenen op het soort bedrijven en inwoners dat je stad aantrekt. Als je rijke snobs buiten de stadspoorten wilt houden, dan hoeft je alleen maar de belasting voor de rijken te verhogen. Dat zal ze wel afschrikken. Als je de verontreinigers (zoals vervuilende industrie (I-V) en Productie-industrie (I-M)) op veilige afstand wilt houden, moet je die belastingen van hier tot Tokio. Dan blijven ze heus wel weg.

Hint: leer hoe de belasting de vraag beïnvloedt. Als je de belastingen verhoogt, zul je zien dat de vraag in die sector daalt. Lagere belastingen? De vraag stijgt. Als burgemeester kun je het belastingtarief voor elk type bewoner afzonderlijk vaststellen. Dit betekent dat je kunt beïnvloeden welk type Sims en bedrijven zich in je stad vestigt. *Beïnvloeden* dus, niet bepalen. Als je hightech-industrie wilt ontwikkelen, heb je toch echt hoogopgeleide personeel nodig. Het verlagen van belastingen geeft een tijdelijke stimulans als de aanvankelijke vraag er is, maar het is geen wondermiddel.

Verordeningen

Verordeningen		
Maandelijkse inkomsten	Maandelijkse rating	
<input checked="" type="checkbox"/> Gokken legaliseren	100	
Subtotaal		100

Maandelijkse uitgaven	Maandelijkse rating	
<input checked="" type="checkbox"/> Recreatiecentrum voor de bevolking	61.133	
<input checked="" type="checkbox"/> Programme Waterbesparing	860	
<input checked="" type="checkbox"/> Plannen voor vermindering afvalopslag	860	
<input checked="" type="checkbox"/> Programme 'Bokmelder'	552	
<input checked="" type="checkbox"/> Buurthoofdenprogramma	552	
<input checked="" type="checkbox"/> Programme 'Toerismebeveiliging'	552	
<input checked="" type="checkbox"/> Sportvoorzieningen junioren	552	
<input checked="" type="checkbox"/> Verordening energiebesparing	552	
Subtotaal		61.245

Accepteren Annuleren

Burgemeesters die de kneepjes van het vak echt onder de knie hebben, maken vaak gebruik van **Verordeningen** om invloed uit te oefenen op de manier waarop hun stad groeit. Deze handige beleidstrucjes kosten geld, maar leveren ook voordelen op. Het is dus zaak ze verstandig te gebruiken. Als je bijvoorbeeld besluit om de verordening **Gokken legaliseren** te gebruiken, verhoog je de inkomsten, maar vaak neemt de misdaad in je stad dan ook toe.



Om meer te weten te komen over elke verordening en de mogelijke effecten, klik je naast de naam van de **Verordening** op de knop **Details openen**. Naarmate je stad zich ontwikkelt, komen er specifieke **Verordeningen** beschikbaar. Kijk dus steeds even of er al nieuwe wetten zijn die je in werking kunt stellen.

Contracten met buursteden

Contracten met buursteden	
Maandelijkse inkomsten	Maandelijkse raming
Water	Verkoopprijs \$ 347
BesoonHSE	18000 m3/rend \$ 147
Alki	Contractwaarde 90
Lakenidge	Contractwaarde 90
Alval	Importcijfer 90
Alki	Niet beschikbaar 90
Burke	Contractwaarde 90
Riverton Heights	Contractwaarde 90
BesoonHSE	Niet beschikbaar 90
Subtotaal \$ 347	
Maandelijkse uitgaven	Maandelijkse raming
Water	Koopprijs \$ 0
BesoonHSE	Niet beschikbaar 90
Brighton	Contractwaarde 90
Alval	Exportcijfer \$ 1.440
BesoonHSE	1253 \$ 1.093
Alki	391 \$ 347
Subtotaal \$ 1.440	
<input type="button" value="Accepteren"/> <input type="button" value="Annuleren"/>	

Als je een verbinding tussen twee steden tot stand hebt gebracht – via wegen, elektriciteitsleidingen of waterleidingen – kun je ervoor kiezen om overschotten te verkopen aan de burens. Een **Contract met buurstad** komt pas beschikbaar als aan de volgende voorwaarden is voldaan:

- In de verkopende stad moet de productie van een bepaalde hulpbron of een bepaald middel hoger zijn dan de vraag.
- De aankopende stad moet het maximum aan productiecapaciteit voor deze hulpbron of dit middel hebben bereikt of daar bijna tegenaan zitten (d.w.z. er bestaat een duidelijke behoefte aan deze hulpbron of aan dit middel).
- De aankopende stad moet over voldoende geld beschikken om de hulpbron of het middel vijf jaar lang te kunnen inkopen.

Als aan deze voorwaarden is voldaan, kun je naar het onderdeel **Contracten met buursteden** gaan in je budgetvenster om de onderhandelingen te starten. Je **Adviseur Openbare Voorzieningen** vertelt je wanneer de voorwaarden voor een handeltje gunstig zijn.

De kosten voor een **Contract met buurstad** worden automatisch berekend op basis van de kosten die de leverende stad maakt, plus een redelijke winstmarge. Klinkt heel acceptabel, toch? De aanvankelijke deal geldt voor een jaar, maar wordt automatisch verlengd als de oorspronkelijke voorwaarden nog gelden op het moment dat de deal afloopt.

Hint: plaats je energiecentrale en vuilnisbelt in buursteden. Maak vervolgens een verbinding (elektriciteitsleidingen voor stroom en wegen voor de vuilnisbelt) om een contract met een buurstad te kunnen afsluiten. Lees de paragraaf **Steden verbinden** om meer te weten te komen over de verschillende typen verbindingen. Als je stad besluit om stroom te kopen in plaats van zelf te produceren, kun je een **Contract met buurstad** opstellen op basis van de behoeften van je stad. Op deze manier betaal je alleen maar voor de hulpbronnen of middelen die je daadwerkelijk verbruikt.

Zakelijke contracten

Zakelijke contracten	
Maandelijkse inkomsten	Maandelijkse raming
Zakelijke contracten	\$ 1.750
Stoorsgevangens	\$ 250
Casino	\$ 300
Stortplaats voor giftig afval	\$ 400
Raketinstallatie	\$ 450
Legerbasis	\$ 350
Subtotaal \$ 1.750	
<input type="button" value="Accepteren"/> <input type="button" value="Annuleren"/>	

Kampt je stad met budgettaire sores? Maak je geen zorgen, burgemeester. Je kunt verschillende **Zakelijke contracten** afsluiten om wat ruimer in de slappe was te komen zitten. Elk contract levert je stad maandelijks een bepaalde hoeveelheid contanten op. Daarvoor moet je stad onderdak bieden aan een van de onderstaande gebouwen of installaties:

Staatsgevangenis	\$250
Casino	\$300
Legerbasis	\$350
Area 5.1	\$380
Stortplaats voor giftig afval	\$400
Raketinstallatie	\$450

Als voldaan is aan de voorwaarden (de casino-deal kun je bijvoorbeeld alleen afsluiten als je gokken gelegaliseerd hebt), verschijnt het nieuwe gebouw in de lijst met **Beloningen**. Door het gebouw te plaatsen, treedt het contract in werking en stroomt het geld binnen. Als je besluit dat je geen zin meer hebt om onderdak te bieden aan dit soort bedrijven, kun je het gebouw altijd slopen (tegen een flink bedrag).

Departement Vervoer

Vervoer	
Maandelijkse inkomsten	Maandelijkse winning
Wegentolheid	\$ 0
Individueel	\$ 0
Openbaar vervoer	\$ 300
Totaal	\$ 300
Subtotaal \$ 300	
Maandelijkse uitgaven	
Zakken	\$ 0
Vergoeding	\$ 1.750
Wegentolheid	\$ 1.350
Totaal	\$ 5
Wegen	\$ 750
Levens	\$ 25
Maandelijkse	\$ 150
Openbaar vervoer	\$ 0
Totaal	\$ 225
Subtotaal \$ 300	

Accepteren Annuleren

Je hebt als een bezetene wegen aangelegd? Je vervoersnetwerk is het neusje van de zalm. Het is maar dat je het weet: telkens als je een vervoersonderdeel of -netwerk aanlegt, komen er maandelijkse onderhoudskosten ten laste van het budget. Au! In het gedetailleerde budgetvenster van het **Departement Vervoer** kun je het budget aanpassen voor een aantal categorieën. Onder **Openbaar vervoer** vallen bussen, metro's, verhoogde spoorwegen, monorails, passagiers- en vrachtreinen, en veerboten. Als je het budget te veel afknijpt, wordt je prachtige netwerk niet onderhouden en zullen je treinen ontsporen. Niet echt bevorderlijk voor een geoliede verkeerssituatie. Kijk om je heen. Als je straten plotseling op gatenkaas lijken, moet je de fondsen voor het onderhoud van je wegen opkrikken. Als je de boel echt hebt laten verslonzen, is het verstandig om het budget tot boven de 100% te verhogen om de reparatiekosten te dekken. Dat doet pijn!

Departement Openbare Veiligheid

Openbare veiligheid	
Maandelijkse uitgaven	Maandelijkse raming
Brandweer	\$ 1.494
Politiebureau	\$ 1.296
Justitie Departement	\$ 450
Subtotaal \$ 3.240	

Accepteren Annuleren

Het budget van het **Departement Openbare Veiligheid** heeft betrekking op de bedrijfskosten van **Politiebureaus**, **Brandweerkazernes** en **Gevangenis**. Als je de fondsen op departementaal niveau verlaagt, zal elk politiebureau, elke brandweerkazerne en elke gevangenis in je stad hierdoor getroffen worden. Je zult merken dat je agenten minder oplichters in de boeien slaan, je brandweermannen slomer reageren en dat er steeds meer gevangenen ontsnappen. Verlaag deze budgetten alleen maar als het echt niet anders kan. Het is belangrijk dat de instellingen voor openbare veiligheid in topconditie zijn.

Je kunt het budget voor brandweerkazernes en politiebureaus ook per kazerne of bureau aanpassen. Als jij denkt dat een bepaald gebied binnen je stad het best met wat minder politiebescherming kan stellen, kun je het budget voor dat bepaalde bureau verlagen.



Klik op de knop **Details openen** voor de politie. Er verschijnt een lijst van alle politiebureaus in je stad. Elk bureau heeft een schuifbalk. Je kunt het budget van een bepaald bureau ook aanpassen via de **Informatie-optie**. Klik met het vraagteken op een bureau en pas de schuifbalk aan in het **Informatievenster** van het gebouw.

Gezondheidszorg & Onderwijs

Gezondheidszorg & Onderwijs		Maandelijkse toewijzing
Maandelijkse toewijzingen		
Gezondheid		\$ 6.127
Kliniek	7	\$ 1.550
Groot medisch centrum	6	\$ 4.448
Medisch onderzoek centrum	1	\$ 129
Onderwijs		\$ 6.370
Basischool	9	\$ 1.892
Stadsvestibule	1	\$ 498
Museum	2	\$ 628
Universiteit	1	\$ 1.041
Subtotaal		\$ 16.851

In het budgetvenster **Gezondheidszorg & Onderwijs** kun je de fondsen aanpassen voor je **Scholen**, **Klinieken** en **Ziekenhuizen**. De faciliteiten voor onderwijs en gezondheidszorg worden zwaarder of minder zwaar belast afhankelijk van de grootte van je stad, de bevolkingsdichtheid in het dekkingsgebied of de veranderende demografische gegevens in een buurt. Je kunt geld besparen door het budget van deze instellingen af te stemmen op de geldende behoefte. Als je de schuifbalk naast onderwijs of gezondheidszorg aanpast, is dit van invloed op de artsen en onderwijzers in alle instellingen. Je kunt ook bepalen hoeveel geld je wilt besteden aan de ambulances of bussen binnen dit systeem. Als je het budget voor onderwijzers of artsen verlaagt, kunnen er minder leerlingen les krijgen en minder patiënten worden behandeld. Als je het budget voor bussen of ambulances aanpast, wordt het dekkingsgebied van de school of het gezondheidscentrum kleiner of groter. In het budgetvenster **Gezondheid & Onderwijs** kun je het budget voor de onderwijsvoorzieningen in de hele stad aanpassen.



Klik op de knop **Details openen** voor **Onderwijs** om een lijst te laten verschijnen met alle onderwijsinstellingen in je stad.

Budget voor onderwijsinstellingen		
Gebouwen	Budget	Capaciteit (maximale toewijzing)
Basischool	127.827	\$118
Museum	218.844	\$118
Basischool	208.844	\$118
Basischool	805.886	\$118
Basischool	192.889	\$147
Basischool	182.844	\$118
Basischool	18.851	\$118
Groot medisch centrum	2.718.222,5	\$1.019
Subtotaal		\$8.548

Hiermee kun je het budget voor elke afzonderlijke instelling aanpassen. Als je op de naam van een school klikt, verspringt de camera naar de plek waar die school staat.

In het budgetvenster voor het Departement Gezondheid kun je het budget aanpassen voor het aantal artsen en het aantal ambulances.



Klik op de knop **Details openen** voor **Gezondheid** om een lijst te laten verschijnen met alle gezondheidsinstellingen in je stad. Je kunt ook het budget aanpassen voor elke instelling, afhankelijk van de behoeften in een bepaald gebied.

Voor zowel **onderwijs-** als **gezondheidsinstellingen** kun je ook per instelling het budget aanpassen. Gebruik hiervoor de **Informatie-optie** en open het **Informatievenster** van het betreffende gebouw.

Openbare voorzieningen

Openbare voorzieningen

Maandelijke uitgaven	Maandelijke raming
Gemeentereiniging	\$ 797
Onderhoud	\$ 0
Opheffen transport	\$ 797
Vuilsibbel	\$ 0
Energie	\$ 6.858
Energieproductie	\$ 0
Kerncentrale	\$ 2.408
Zonne-energiecentrale	\$ 3.231
Energieopwekkende oven	\$ 800
Subtotaal	\$ 16.766

Accepteren

Annuleren

Het budget van het **Departement Openbare Voorzieningen** bevat een overzicht van de uitgaven voor de departementen **Energie, Water** en **Afvalverwerking**. Je kunt het budget voor elk van deze onderafdelingen aanpassen, maar let goed op: als een openbare nutsinstallatie op maximaal vermogen draait, zal er ook sneller slijtage plaatsvinden. Openbare nutsgebouwen hebben een beperkte levensduur.

Voor wat betreft **Energie** kunnen de budgetten voor elke energiecentrale afzonderlijk ingesteld worden.



Klik op de knop **Details openen** voor **Energie** om een lijst te laten verschijnen met alle energiecentrales in je stad. De bestedingen voor **Water** en **Afvalverwerking** kunnen alleen aangepast worden voor de hele stad.

Budget voor energie behoven

Gebouwen	Budget	Capaciteit (Maandelijke raming)
Zonne-energiecentrale	2747/3257	\$ 807
Energieopwekkende oven	0/0	\$ 800
Zonne-energiecentrale	3769/3376	\$ 810
Kerncentrale	2994/1549	\$ 215
Zonne-energiecentrale	2747/3257	\$ 807
Zonne-energiecentrale	2747/3257	\$ 807
Kerncentrale	8862/10526	\$ 2.408
Kerncentrale	3192/3794	\$ 104
Subtotaal		\$ 6.858

Accepteren

Annuleren

Je kunt de budgetten voor deze installaties hier aanpassen maar ook via de **Informatie-optie** in het **Informatievenster** voor het betreffende gebouw.

Stadsverfraaiing

Stadsverfraaiing

Maandelijke uitgaven	Maandelijke raming
Historische monumenten	\$ 440
Gateway Arch	\$ 180
Amerikaans Congresgebouw	\$ 260
Parken en recreatie	\$ 200
Schifswaard	\$ 70
Voetbolder	\$ 70
Groot grasveld inperk	\$ 25
Grote plaza	\$ 35
Subtotaal	\$ 640

Accepteren

Annuleren

Zowel **Bezienswaardigheden** als **Parken** vallen onder de noemer **Stadsverfraaiing**. Als je het budget voor deze afdelingen verlaagt, zullen de parken en bezienswaardigheden in je stad er sjofel uit gaan zien en de gunstige effecten ervan verminderen. Je kunt alles weer laten glimmen door de fondsen op 100% te zetten.

Regeringsbudget

Maandelijkse uitgaven	Maandelijkse rekening
Onderhoud overheidsgebouwen	\$ 1.186
Burgemeestershuis	\$ 8
Rechtsbank	\$ 225
Departement voor Bureaucratie	\$ 240
Congrescentrum	\$ 165
Indrukwekkend statebeeld van de burgemeester	\$ 113
Korvenaalstandbeeld van burgemeester	\$ 225
Stadhuis	\$ 210
Subtotaal	\$ 1.186

Accepteren Annuleren

Veel van de fraaie gebouwen die je als **Beloning** kunt verdienen, kosten maandelijks een bepaald bedrag aan onderhoud. Deze bedragen staan vermeld in het venster voor het **Regeringsbudget**. Voordat je begint te mopperen, burgemeester, moet je goed in gedachten houden dat deze gebouwen de aantrekkelijkheid van het gebied waar ze in staan verhogen. Bovendien stijgt ook de waardering voor de burgemeester. Als je het budget inkrimpt, zul je zien dat het positieve effect van deze gebouwen als sneeuw voor de zon verdwijnt.

Een lening afsluiten

Resterende tijd	Totaal	Hoogste schuld	Betsling
100m	\$ 200.000	\$ 200.000	\$ 2.479
100m	\$ 110.000	\$ 110.000	\$ 1.363
Subtotaal			\$ 3.842

Geleend Kredietlimiet \$ 3.000.000

Nieuwe lening opnemen

Bedrag	Periode	Maandelijkse betaling
\$ 5.000	100m	\$ 61

Nieuwe lening accepteren Annuleren

Kon je maar wat Simdollars tevoorschijn toveren, dan zou je pas echt wat kunnen maken van je stad. Nou, burgemeester, er is een manier. Je kunt altijd een lening afsluiten. Leningen kunnen worden afgesloten voor maximaal 200.000 Simdollar en burgemeesters mogen maximaal 10 leningen afsluiten. Maar... geld kost geld. De rente op deze leningen is 8,5% en je moet het geleende bedrag plus de rente maandelijks terugbetalen over een periode van tien jaar. Leningen zijn dus niet de beste manier om aan geld te komen, tenzij je in een ernstige financiële crisis verkeert. Het is waarschijnlijk niet zo'n slim plan om een lening af te sluiten zodat je het Louvre naast je burgemeestershuis kunt bouwen. Al is het wel verleidelijk.

Stedelijke opiniepeilingen

Stedelijke opiniepeilingen

Milieu Gezondheid Veiligheid

Verkeer Onderwijs Grondprijzen

Als je in een oogopslag wilt weten hoe je stad ervoor staat, kun je de **Opiniepeilingen** raadplegen. Deze peilingen geven je informatie over de ontwikkeling van je stad in zes categorieën. Groene balken vertellen je de positieve gedachten van de inwoners in een bepaald gebied. Rode balken tonen je de negatieve gedachten. De pijlen aan weerszijden van de balken geven aan of de situatie aan het verbeteren of verslechteren is.

Milieu

Deze balk geeft het vervuilingsniveau in je stad weer. Als je een verbetering wilt doorvoeren, moet je lucht-, water- en stralingsverontreiniging indammen door ernstige verontreinigers zoals vervuilende industrie, boerderijen en stortplaatsen voor giftig afval te verwijderen. Zorg er ook voor dat je maatregelen treft om het afval te verwerken dat je geliefde inwoners produceren.

Gezondheid

Hieraan kun je zien hoe het met de gezondheidszorg in je stad is gesteld en of alle gebieden gedekt zijn. Om de waardering op te krikken, kun je klinieken en ziekenhuizen bouwen in alle woonwijken en ervoor zorgen dat er voldoende budget beschikbaar is om aan de behoeften van je Sims te voldoen.

Veiligheid

Beoordeel snel hoe goed je stad wordt beschermd door politie en brandweer. Wil je je Sims een veiligere omgeving bieden? Bouw dan politiebureaus en brandweerkazernes in alle gebieden, en zorg ervoor dat er voldoende pegels zijn om ze efficiënt te laten werken.

Verkeer

Hieraan kun je aflezen hoe het gemiddeld met de verkeersopstoppen in de stad is gesteld. Als je vervoersnetwerken echt verstopt zitten, kun je propvolle straten en wegen vervangen door verkeersoplossingen met een hogere capaciteit. Je kunt de situatie ook verbeteren door een openbaar vervoerssysteem aan te leggen en voldoende alternatieve routes te bieden voor Sims die van en naar hun werk moeten reizen.

Onderwijs

Hoe goed zijn de scholen en onderwijsinstellingen waar je Sims gebruik van maken? Om het niveau van de conversatie in de café's te verbeteren, kun je scholen, bibliotheken en musea bouwen in woonwijken. Zoals altijd geldt dat je deze instellingen ook voldoende geld moet geven zodat zij je Sims het noodzakelijke kunnen bieden. Als je deze opiniepeiling in het groen blijft houden, zal uiteindelijk het onderwijsniveau van je Sims stijgen.

Grondprijzen


Aan deze balk kun je aflezen wat de gemiddelde grondprijs in je stad is. Als je de grondprijs wilt opkrikken, kun je parken, scholen, ziekenhuizen en andere faciliteiten bouwen in je woongebieden.

Nieuwsvenster

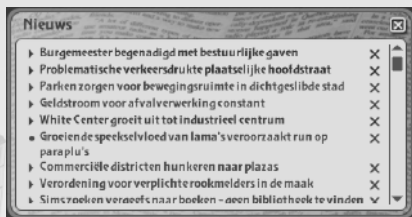
Burgemeester begenadigd met bestuurlijke gaven
Problematische verkeersdrukte plaatselijke hoofdstraat



Elke verstandige burgemeester zorgt dat hij op de hoogte is van de plaatselijke nieuwtjes en gebeurtenissen. Als je wilt weten wat de bevolking over je beleid denkt, houd dan het **Nieuwsvenster** in de smiezen. De twee belangrijkste berichten worden hier altijd getoond. De berichten veranderen afhankelijk van de omstandigheden. Nieuwsberichten kunnen afkomstig zijn van je **Adviseurs** of van **Eigen Sims**.

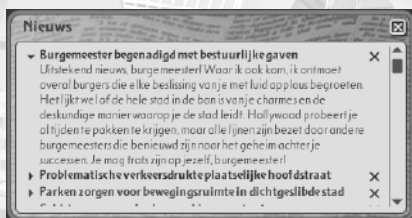
-  Als je een complete lijst van berichten wilt lezen, klik je op de knop **Nieuwsvenster** **openen**.

Er verschijnt een venster met **Nieuws**:

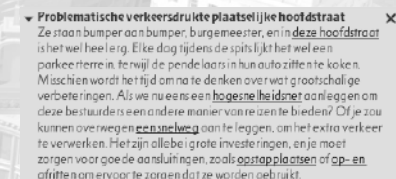


Berichten openen

- ▶ Als je het volledige verhaal achter een krantenkop wilt lezen, kun je op de kop klikken of op de pijl ernaast.
- ✕ Als je een bericht wilt verwijderen, klik je op de X naast de krantenkop.



Sommige berichten bevatten hyperlinks waarop je kunt klikken. Je komt dan rechtstreeks bij de benodigde optie of bij de locatie terecht die in het bericht wordt vermeld. Hyperlinks verschijnen als blauwe, onderstreepte tekst in een bericht.



Berichten sluiten

- ✕ Als je het bericht hebt gelezen, kun je op de X rechts van de kop klikken om het bericht te laten verdwijnen.

Dringende adviezen



Maak je niet ongerust, burgemeester, *echt* belangrijke berichten kun je niet missen. Als je onmiddellijk actie moet ondernemen, verschijnt een venster met een urgent bericht. Als je in de stand 'Makkelijk' speelt, verschijnen ook belangrijke, maar minder dringende adviezen in een venster. Ben je niet gediend van proactieve adviseurs? Doe je het liever in je uppie? Je kunt de optie dringende adviezen uitzetten onder **Spelopties**.

Speltype Eigen Sim



Hoe is het eigenlijk om in jouw stad te leven? Heb je een geavanceerd productiecentrum gecreëerd waar je Sims hun dagen naar volle tevredenheid slijten? Of lopen je Sims met lood in hun schoenen naar de bushalte omdat de bezuinigingen die je hebt doorgevoerd ten koste gaan van de uitgaven voor de openbare veiligheid? Daar kun je nu achter komen, burgemeester. Via de optie **Eigen Sim** kun je Sims importeren uit *The Sims*, hun levens bepalen en naar de ideeën luisteren van *iedere* Sim op straat. En – als blijkt van je proactieve burgemeesterschap – kun je de optie **Zelf rijden** gebruiken om achter het stuur te kruipen van voertuigen om de misdaad in je stad te bestrijden en problemen op te lossen.

Microfoon-optie

Wil je horen wat er in het hoofd van de 'Sim op straat' omgaat? Klik op de **Microfoon-optie** en daarna op elke willekeurige Sim in je stad om zijn of haar gedachten te horen over jouw manier van werken. De reacties van de Sims op de plaatselijke omstandigheden en het vervoersnetwerk worden in de vorm van icoontjes weergegeven.



Zelf rijden

Vind je er geen klap aan om steeds maar achter je bureau te zitten? Dan trek je toch je racehandschoentjes aan! Het is de hoogste tijd om wat frisse lucht op te snuiven en het leven op straat te ervaren. Je bent niet langer alleen maar toeschouwer. Je maakt nu deel uit van de gebeurtenissen, burgemeester. Met de optie **Zelf rijden** kun je een ontspannend ritje door je stad maken in de voertuigen die je hebt verdiend. Maar dat is nog niet alles. **Zelf rijden** bevat massa's missies waarin je kunt helpen de misdaad te bestrijden, of zelfs de misdaad kunt *stimuleren*. Het hangt er maar vanaf wat voor soort burgemeester je bent.

Ze hebben je dringend nodig, burgemeester! Er is eindelijk een hart beschikbaar en het is *jouw* taak om de kleine Jenny op te halen en met spoed naar het medisch centrum te brengen. Of misschien drijft je boosaardige aard je ertoe nietsvermoedende passagiers de laatste tocht van hun Sim-leven te bezorgen met de veerboot. Of heb je meer iets in je van iemand als Lindbergh? Een paar weilanden moet nodig besproeid worden en jij bent de piloot die geknipt is voor dat karweitje. Succesvol uitgevoerde missies, of ze nu duivels of goddelijk van aard zijn, leveren jou en je stad beloningen op in de vorm van prestige als burgemeester of keiharde Simdollars.

Missies

Er zijn meer dan 80 missies rond de verschillende voertuigen in de optie **Zelf rijden**. Als je de lijst met missies wilt bekijken en wilt weten hoe je een missie kunt laten verschijnen, kijk je in de **Missielijst**. Er is een oefenmissie voor ieder type voertuig (auto, tank, boot, vliegtuig en trein). Via de oefenmissies kun je de besturing van elk type voertuig onder de knie te krijgen. Een prima introductie op de missies! Je kunt een **Missie** opgeven wanneer je maar wilt door op de **Esc**-toets te drukken.

Als je goede **Missies** met succes afrondt, neemt de **Waardering burgemeester** toe. Daarnaast kan het je ook een nieuw gebouw als **Beloning** opleveren (zo'n gebouw brengt vaak ook nieuwe voertuigen met zich mee). Als je wilt weten met welke missies je welke beloning krijgt, kun je een kijkje nemen in de **Missielijst** in deze handleiding. Beloningen voor goede **Missies** helpen je een bruisende stad te bouwen. Als je 'slechte' **Missies** met succes afrondt stroomt het geld binnen, maar kan het een chaotische boel worden in je stad. Ook de **Waardering burgemeester** zal eronder lijden.

Een missie selecteren

Er zijn twee manieren om een **Zelf rijden-missie** te selecteren: je kunt op de **Missie-indicator** klikken, of je kunt een voertuig selecteren in een van de lijsten met **Verdiende vervoermiddelen**.

Missie-indicators



Missie-indicators volgen voertuigen die beschikbaar zijn voor een missie in je stad. Als je op een **Missie-indicator** klikt, verschijnt een **dialogvenster** voor de missie.

Missie-indicators AAN/UIT

Ben je het zat dat je **Stad-venster** wemelt van de lelijke **Missie-indicators**? Gebruik deze optie om ze uit te zetten. Je kunt ze weer aanzetten wanneer je maar wilt. Je kunt de **Missies** op elk moment bereiken via de lijsten met **Verdiende vervoermiddelen**, ongeacht of de **Missie-indicators** zijn geactiveerd of niet.

Lijsten met verdiende vervoermiddelen

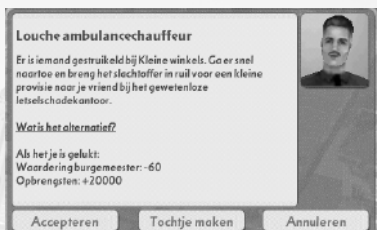


Verdiende vervoermiddelen Verdiende vaartuigen Verdiende vliegtuigen

Je kunt een heleboel verkeerservaring opdoen in **Zelf rijden**. De voertuigen die je daarvoor kunt gebruiken vind je in een van de lijsten met **Verdiende vervoermiddelen**. Ga via de knop **Eigen Sim** naar de optie **Zelf rijden** en bekijk ze allemaal. Klik op **Verdiende voertuigen** voor een lijst van alle landvoertuigen. Klik op **Verdiende vaartuigen** om alle (inderdaad, niet echt een verrassing) vaartuigen te zien en klik op **Verdiende vliegtuigen** om te zien waarin je kunt vliegen. Klik op een willekeurig beschikbaar vervoermiddel in de lijst en ga een **Tochtje maken**. Op die manier kun je door je stad rijden, dobberen of vliegen. De 'grijze' vervoermiddelen zijn nog niet vrijgespeeld en dus nog niet beschikbaar. Als je wilt zien wat je moet doen om deze vervoermiddelen vrij te spelen, plaats je de cursor op het betreffende vervoermiddel in de lijst. De **Hulptekst** vertelt je welk gebouw vereist is. Als een vervoermiddel in de lijst geel is gemarkeerd, is er een **Missie** beschikbaar. Klik op het gemarkeerde vervoermiddel om een **Missie** te selecteren.

Hint: je hebt bepaalde gebouwen nodig om vervoermiddelen vrij te spelen voor **Zelf rijden**. Heb je een oogje laten vallen op die legerhelikopter? Bekijk de **Hulptekst** om erachter te komen welk bouwwerk je in de stad nodig hebt om de heli te kunnen gebruiken. Staat dat bouwwerk al in je stad, maar kun je het vervoermiddel nog steeds niet besturen? Dan speel je waarschijnlijk met een stad uit de vorige versie van *SimCity 4*. Helaas moet je dan het vereiste gebouw opnieuw bouwen. We vinden het erg jammer voor je, maar **Zelf rijden** herkent geen eerdere versies van de gebouwen in je stad.

Missie-dialogen



In dit venster vind je een beschrijving van de **Missiedoelen** en de beloning die je krijgt als je succesvol bent. De meeste vervoermiddelen kunnen zowel voor goede als voor boosaardige doeleinden worden gebruikt. Klik op **Wat is het alternatief?** in het dialoogvenster van de missie om de duistere (of lichtere) kant van een **Missie** te bekijken. Je kunt de **Missie** accepteren, burgemeester, maar je kunt met het vervoermiddel ook gewoon een **Tochtje maken** door de stad om je domein te verkennen.

Als je een **Missie** accepteert, bestaat de kans dat je dieven moet achtervolgen of een wilde tocht moet ondernemen om de opdracht van een boosaardig genie uit te voeren door 'per ongeluk' een stroom giftige groene smurrie te laten ontsnappen.

Besturingspaneel



Als je de optie **Zelf rijden** hebt gekozen (**Tochtje maken** of een **Missie** hebt geaccepteerd), verschijnt er een groene rand om het spelscherm. Het **Besturingspaneel** verschijnt midden onder in beeld. Het **Besturingspaneel** verschilt per vervoermiddel. Elk paneel bevat nuttige informatie via metertjes, kaarten en andere indicators. Als je niet zeker weet wat een indicator aangeeft, plaats je de cursor op de indicator om een **Hulptekst** te laten verschijnen.

- Wil je tijdens het rijden meer van de omgeving zien? Je kunt het besturingspaneel van het voertuig verkleinen door op de knop '**Minimaliseren**' linksonder in beeld te klikken.

Statusvenster



Het maakt niet uit of je kiest voor **Tochtje maken** of probeert een **Missie** tot een goed einde te brengen. In beide gevallen verschijnt rechtsboven in beeld een **Statusvenster** terwijl je achter het stuur zit. Dit **Statusvenster** toont de besturingstoetsen voor het betreffende vervoermiddel. Een volledige lijst van toetsen vind je in de paragraaf **Sneltoetsen** van deze handleiding. Ontdek hoe je auto's sneller kunt laten rijden, hoe je de helikopter kunt laten opstijgen en zelfs hoe je raketten kunt afschieten. De meeste vervoermiddelen hebben specifieke mogelijkheden (laat de sirene van een politiewagen loeien of zet het zoeklicht van de helikopter aan). Als je de besturing eenmaal onder de knie hebt, kun je het **Statusvenster** verkleinen.

Heb je zo veel lol met je vervoermiddel dat je het doel van je **Missie** bent vergeten? Kijk in het **Statusvenster** in de rechterbovenhoek van je scherm. Hier zie je een samenvatting van wat je moet doen. Als je een **Missie** speelt staat hier een korte beschrijving van de **Missie**. Anders staat hier **Tochtje maken**.

Veel **Missies** moeten binnen een bepaalde tijd volbracht worden. Daarom zie je in het **Statusvenster** ook een klok die aangeeft hoeveel tijd je nog hebt. Heb je een efficiënt vervoersnetwerk op poten gezet? Laten we hopen dat je niet vast komt te zitten in een file terwijl je moet scheuren om een brand te blussen.



Missiedoelen

In veel **Missies** moet je een **Doel** (of een aantal doelen) verwezenlijken. Soms is het een bewegend **Doel** (een autodief die op de vlucht is). Soms moet je het **Doel** vernietigen (meestal als je in een tank rijdt). De **Doelen** worden in je **Stad-venster** aangeduid met een roosicoontje. Hopelijk helpen die indicators je op koers te blijven...

Tochtje maken

Je kunt altijd een **Tochtje maken** met de vervoermiddelen die je hebt vrijgespeeld. Selecteer de optie **Tochtje maken** om doelloos en zonder tijdlimiet door je stad te rijden. Wil je je stad verkennen? Maak een tochtje! Druk wanneer je maar wilt op de **Esc**-toets om de optie **Zelf rijden** te verlaten.

Missielijst

Hieronder vind je een overzicht van de vervoermiddelen, de bijbehorende **Missiedoelen** en de beloningen.

VERVOERMIDDEL	MISSIENAAM	MISSIE BESCHIKBAAR	VRIJ TE SPELEN GEBOUW
Landvoertuigen			
Willekeurig 'Zelf rijden' landvoertuig	Oefenmissie voertuig	'Oefenmissie voertuig' niet volbracht en Woonwijk > 0	Het voltooiën van deze missie is een vereiste voor alle overige missies voor landvoertuigen.
Politieauto	Op het spoor	Politiebureau > 0 en Commercieel > 100 en Woonwijk > 50	Volbreng de 4 'goede' politieautomissies om het luxe politiebureau vrij te spelen.
Politieauto	Melding van opstootje	Politiebureau > 0 en Woonwijk > 50	Voltooi de 4 'goede' politieautomissies om het luxe politiebureau vrij te spelen.
Politieauto	Vang de dieven	Politiebureau > 0 en Commercieel > 50	Voltooi de 4 'goede' politieautomissies om het luxe politiebureau vrij te spelen.
Politieauto	Afpersing	Politiebureau > 0 en Cs\$ > 100	
Politiebusje	Politieagent op het verkeerde pad	Luxe politiebureau > 0 en Cs\$ > 100	
Politieauto	Grijp de autodief	Politiebureau > 0	Voltooi de 4 'goede' politieautomissies om het luxe politiebureau vrij te spelen.
Gestolen voertuig	Vrijheid van meningsuiting	Politiebureau > 0 en Commercieel > 50	
Vluchtwagen	Ontsnap met de buit	Luxe politiebureau > 0 en Commercieel > 50	
Brandweerwagen	Brand!	Brandweerkazerne > 0	Voltooi deze missie 3 keer om de landingsbaan voor de brandweerkazerne vrij te spelen.
Brandweerwagen	Spuut de katten nat	Brandweerkazerne > 0 en Woonwijk > 500	
Brandweerwagen	Help de katten	Brandweerkazerne > 0 en Woonwijk > 500	

Schoolbus	Breng kleine Bertje naar school	Basisschool > 0 en Woonwijk > 50	Particuliere school
Schoolbus	Studeer en profiteer	Basisschool > 1 en Middelbare school > 0 en Commercieel > 50	Kerncentrale
Vuilniswagen	Gauwe Gerrit vraagt een gunst	Politiebureau > 0 en Commercieel > 0 en Capaciteit vuilnisbelt > 0	Staatsgevangenis
Vuilniswagen	Een bijzondere lading vuilnis	Politiebureau > 0 en Commercieel > 0 en Capaciteit vuilnisbelt > 0	Stortplaats voor giftig afval
Ambulance	Uitgegleden over lama-mest	Ziekenhuizen > 0 en Commercieel > 50	Medisch onderzoekscentrum
Ambulance	Louche ambulance-chauffeur	Ziekenhuizen > 0 en Commerciële dienstverlening \$ > 50 en Commerciële kantoren \$\$ > 50	Rechtbank
Limousine van de burgemeester	Je KUNT met geld smijten	Burgemeestershuis > 0 en Commercieel > 50	Stadhuis
Limousine van de burgemeester	Grote gokker in de stad	Burgemeestershuis > 0	Casino
Limousine van de burgemeester	Burgemeester < <Naam burgemeester> > bezoekt bezienswaardigheid	Bezienswaardigheid > 0 en Burge-meestershuis > 0	
Limousine van de burgemeester	Lintjes knippen voor < <Naam burgemeester> >	Commercieel > 200 en Burgemeestershuis > 0	
Stadsbus	Zieke buschauffeur	Bushalte > 3	Congrescentrum
Stadsbus	Dr. Vu steelt een bus	Bushalte > 1 en Woonwijk > 50	
Legervrachtwagen	Tijd om te lanceren	Schietbaan voor het testen van raketten > 0 en Legerbasis > 0	
Legervrachtwagen	Steel een raketkop	Legerbasis > 0 en Luxe politiebureau > 0	
Tank	Oefenmissie tank	Oefenmissie tank niet voltoerd en Woonwijk > 0 en Legerbasis > 0	Het volbrengen van deze missie is een vereiste voor alle overige tankmissies.
Tank	Nieuwe raket testen	Legerbasis > 0	Schietbaan voor het testen van raketten
Tank	Joyride met tank	Luxe politiebureau > 0 en Legerbasis > 0	

Tank	Leer de stakers een lesje	Legerbasis > 0 en Commercieel > 0	
Tank	Dr. Vu steelt een tank	Politiebureau > 0 en Woonwijk > 50 en Burgemeestershuis > 0 en Legerbasis > 0	Filmstudio
Lijkwagen	Breng het lijk naar de begrafenis	Begraafplaats > 0 en Woonwijk > 50	Gebedshuis
Lijkwagen	Simlent Orange	Begraafplaats > 0 en Commercieel > 50	Legerbasis
Taxi	Geleerde mist vlucht	Kleine landingsbaan > 0 en Woonwijk > 50	Operagebouw
Taxi	Taxi op hol!	Kleine landingsbaan > 0 en Woonwijk > 50	
Persbusje	Burgemeester heeft nieuwe sokken	Burgemeestershuis > 0 en Televisiestation > 0	Departement voor Bureaucratie
Persbusje	Paparazzi	Burgemeestershuis > 0 en Televisiestation > 0	
Willekeurige trein	Oefenmissie trein	Oefenmissie trein niet voltoerd en Station voor vrachttreinen > 0 of Station voor passagiertreinen > 0 en Spoorlijnen > 20	Het volbrengen van deze missie is een vereiste voor alle overige treinmissies.
Passagierstrein	Bliksembezoek	Station voor passagiertreinen > 3 en Spoorlijnen > 20	Toeristental
Passagierstrein	Kaap de trein	Luxe politiebureau > 0 en Station voor passagiertreinen > 0 en Spoorlijnen > 20	
Stoomtrein	Treinritje voor raket-formule	Station voor vrachttreinen > 0 en Spoorlijnen > 20	Deel van ruimtevaart-centrum
Stoomtrein	Verkoop geheime raket-formule	Station voor vrachttreinen > 0 > 0 en Spoorlijnen > 20	Deel van Area 5.1
Vrachttrein	Superweefsel voor veiligheidsriemen	Station voor vrachttreinen > 1 en Spoorlijnen > 20	Deel van ruimtevaart-centrum

Vrachttrein	Tocht langs treinstations	Station voor vrachttreinen > 3 en Spoorlijnen > 20	Majestueus treinstation
Monorail	Ritje met monorail	Monorailstation >= 2 en Monorailspoor > 20	Zonne-energiecentrale
Chemisch afvalwagen	Smurrie voor de massa	Stortplaats voor giftig afval > 0 en Woonwijk > 100	Begraafplaats
IJscokar	Aflevering roomijs	Basisschool > 2	Jaarmarkt
IJscokar	Roomijs met pure boosaardigheid	Basisschool > 2	Deel van Area 5.1
§ Eigen Sim-voertuig	Doe wat boodschapjes	CS§-kavels >=2 en Eigen Sim§ > 0 en CS§ > 50	
§ Eigen Sim-voertuig	Vernietig <<Missiedoel>>	Politiebureau > 0 en Woonwijk > 1 en Eigen Sim§ en CS§-kavels > 2	
§§ Eigen Sim-voertuig	<<Eigen Sim-naam>> gaat winkelen	Woonwijk > 100 en Eigen Sim§§ > 0 en CS§§-kavels > 2	
§§ Eigen Sim-voertuig	Witteboorden-criminaliteit	Woonwijk > 1 en Eigen Sim§§ > 0 en CS§§-kavels > 0	
§§§ Eigen Sim-voertuig	Vermaak je in het casino	Woonwijk > 1 en Eigen Sim§§§ > 0 en Casino > 0	
§§§ Eigen Sim-voertuig	<<Eigen Sim-naam>> gaat cadeautjes kopen	Woonwijk > 500 en Eigen Sim§§§ > 0 en CS§§§-kavels > 2	
§§§ Eigen Sim-voertuig	Het casino voor een vermogen getild	Casino > 0 en Woonwijk > 1 en Eigen Sim§§§	
Eigen Sim-voertuig (alle inkomensklassen)	<<Eigen Sim-naam>> wil <<Missiedoel>> zien	Woonwijk > 1 en Eigen Sim (willekeurige inkomensklasse) > 0 en Bezienswaardigheid > 0	

Luchtvaartuigen

Oefenmissie vliegtuig	Oefenmissie vliegtuig	Oefenmissie vliegtuig niet volbracht en Woonwijk > 0 en een willekeurig vliegtuig vrijgespeeld	Het volbrengen van deze missie is een vereiste voor alle overige vliegtuigmissies.
Traumahelikopter	Help Jenny een handje, geef haar een hart	Woonwijk > 50 en Ziekenhuis > 0	
Traumahelikopter	Winstgevende organen	Industrie > 50 en Ziekenhuis > 0	Universiteit

Straaljager	Leg industrieel complex van <<Naam stad>> lam	Industrie > 100 en Energiecentrale > 0 en Area 5.1 > 0	Kernfusiecentrale
Aanvalshelikopter	Blaas de 'geheime' schuilplaats van Dr. Vu op	Industrieel > 100 en Legerbasis > 0	Geavanceerd onderzoekscentrum
Aanvalshelikopter	Overval op <<Naam stad>>	Station > 0 en Waterbron > 0 en Legerbasis > 0 en Burgemeestershuis > 0	
Nieuwshelikopter	Maak een reportage over de gijzeling	Woonwijk > 50 en Commercieel > 50	Radiostation
Nieuwshelikopter	Laat de dader zijn verhaal vertellen	Commercieel > 50 en Televisiestation > 0	
Politiehelikopter	Vang de misdadiger vanuit de lucht	Luxe politiebureau > 0 en Commercieel > 50	Televisiestation
Politiehelikopter	Ordeverstoring	Woonwijk (licht-bebouwd) >= 100 en Luxe politiebureau > 0	
Blusvliegtuig	Bluswater uitstorten	Landingsbaan voor brandweerkazerne > 0	Dierentuin
Blusvliegtuig	De fik erin!	Landingsbaan voor brandweerkazerne > 0	
Luchtschrijf-vliegtuig	Wie houdt er van je, schatje?	Kleine landingsbaan > 0	Eerste divisie-stadion
Luchtschrijf-vliegtuig	Geheime code in de lucht	Kleine landingsbaan > 0	
Sproeivliegtuig	Boer heeft ongedierte	Kleine landingsbaan > 0 en Boerderijen >= 50	Boerenmarkt
Sproeivliegtuig	Zombiestof verspreiden	Kleine landingsbaan > 0 en Begraafplaats > 0	Deel van Area 5.1
Parachutisten-vliegtuig	Infiltrer Vu's geheime vergadering	Kleine landingsbaan > 0 en Industrieel > 50	
Parachutisten-vliegtuig	Demonstratie parachutespringen bij <<Missiedoel>>	Kleine landingsbaan > 0 en Bezienswaardigheid > 0	
Vaartuigen			
Oefenmissie boot	Oefenmissie boot	Oefenmissie boot niet voltoerd en Jachthaven > 0 of Autoveerboot > 0 of Passagiersveerboot > 0	Het volbrengen van deze missie is een vereiste voor alle overige bootmissies.

Veerboot	Walvisexcursie	Autoveerboot > 0	Jachthaven
Veerboot	Venijnige veerboot	Autoveerboot > 0	
Speedboot	Ekspres koeriersdienst	Jachthaven > 0 en Zeehaven > 0	Vakantiehôtel
Speedboot	Waterdicht mentale kracht-toestel	Jachthaven > 0 en Zeehaven > 0	Cruiseschip
Vissersboot	Kom maar, visjes	Jachthaven > 0	Vuurtoren
Vissersboot	Mmm... met uitsterven bedreigd etentje	Jachthaven > 0	Effectenbeurs
Motorboot	Ontsnapping over het water	Luxe politiebureau > 0 en Jachthaven > 0	
Sigaarboot	Jetski-feest	Jachthaven > 0	
Sleepboot	SOS	Jachthaven > 0	Groot museum
Jacht	Zeldzame vissen bekijken	Jachthaven > 0	Golfbaan

Eigen Sims



Je hebt ze zelf gecreëerd. Je hebt ze gevolgd en begeleid terwijl ze hun levenskeuzes maakten. Nu kun je de Sims die je hebt opgevoed naar je stad verhuizen! Geen nood als je de wonderen van *The Sims* nog niet eerder hebt ervaren. *SimCity 4: Deluxe*

Edition bevat massa's Sims die staan te trappelen om zich in je stad te vestigen. Maar als je *The Sims™ 1.x* hebt geïnstalleerd op dezelfde computer als *SimCity 4: Deluxe*

Edition, kun je Sims importeren vanuit hun Eigen Sim-buurt en ze in een *nieuwe* buurt laten wonen – de jouwe.

Klik op een van de lege vakken in het venster **Eigen Sim** om een **Eigen Sim** naar je stad te halen. Er kunnen maximaal vijf **Eigen Sims** tegelijk in je stad wonen. Het venster **Een Eigen Sim selecteren** verschijnt.



Je Sims sorteren

Heb je veel Sims om uit te kiezen? Dan is het misschien handig om ze te sorteren om het kiezen eenvoudiger te maken. Je kunt ze sorteren op:



Geslacht



Sterrenbeeld



Alfabetisch op naam

Sims importeren uit The Sims



Als je je eigen Sims uit *The Sims™ 1.x* wilt toevoegen, hoef je alleen maar met je muis te klikken. Klik op de knop **Download meer Sims** om op je computer te zoeken naar kandidaten voor een woning in je stad. Onthoud dat je Sims in een huis in een buurt binnen *The Sims* moeten wonen om in aanmerking te komen voor een plek in *SimCity 4: Deluxe Edition*.

Als je horden Sims hebt geïmporteerd, heb je waarschijnlijk meer dan een pagina nodig in het venster **Een Eigen Sim selecteren** om alle potentiële bewoners onder te brengen. Geen probleem. Klik op de blauwe cijfers onder de hoofden om naar een andere pagina te gaan.



Als je een Sim uit je lijst selecteert, kun je zijn of haar naam en sterrenbeeld wijzigen.

Een Eigen Sim invoeren

Ben je klaar om de gelukkige kandidaat naar je stad te laten verhuizen? Klik op de knop

Een Eigen Sim invoeren. Je kunt bepalen waar je **Eigen Sim** moet gaan wonen. Plaats de cursor gewoon op een huis. De naam van het huis, de staat van het huis en waardevolle informatie over de levensomstandigheden in de buurt worden getoond. Is dit het juiste stulpje voor deze Sim? Klik op het huis en laat het welkomstcomité de rode loper uitrollen voor de nieuwe bewoner. Sorry, je kunt een **Eigen Sim** geen commercieel of industrieel bouwwerk laten betrekken. Het idee van wonen op de bovenverdieping van een commercieel pand is nog niet tot de Sims doorgedrongen.



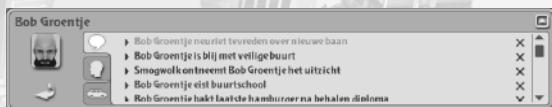
Als je **Eigen Sim** zich heeft gevestigd, past hij of zij zich aan de omstandigheden in de nieuwe woonomgeving aan. Als je Sjonnie een villa hebt laten betrekken, bulkt hij van de centen. Als de onderwijsfaciliteiten in de omgeving te wensen overlaten, zal Sjonnie moeite hebben met spellen.

Het venster Eigen Sim besturen



De Sims die momenteel in je stad wonen, verschijnen in het venster **Eigen Sim**. Als je meer informatie wilt over Sjonnie, klik je op zijn portret in het venster **Eigen Sim**. Je krijgt dan te zien hoe Sjonnie over jou en je stad denkt, waar hij woont en werkt. Je krijgt ook informatie over zijn bezigheden en hulpmiddelen die je helpen Sjonnie te begeleiden terwijl hij de straten van jouw stad verkent.

Eigen Sim nieuws



Hier ontvang je de reacties van Sjonnie op je stad. Klik op de knop **Uitklappen** in het venster **Eigen Sim nieuws** om meer details te zien. Klik op een krantenkop, of op de pijl daarnaast, voor meer gedetailleerd nieuws over een bepaald onderwerp. Je kunt een bericht dat je hebt gelezen wissen door op de knop rechts naast de krantenkop te klikken.

Profiel van een Eigen Sim



Het venster **Profiel van Eigen Sim** geeft je een overvloed aan informatie over je eigen Sim: leeftijd, sterrenbeeld, verblijfplaats, financiële status, beroep, werkgever, opleidingsniveau en gezondheid. Het **Profiel van Eigen Sim** is niet alleen een manier om te zien hoe het Sjonnie vergaat, maar ook een snelle manier om de gang van zaken in deze buurt in de gaten te houden.

Deze Eigen Sim uitzetten

Eigen Sims kunnen zeurderig zijn, of zelfs saai. Heb je genoeg van Sjonnie? Je kunt hem zijn huis uitzetten door op de knop **Deze Sim uitzetten** te klikken. De groeten, Sjonnie.

Vervoer van Eigen Sims



In het venster **Vervoer** kun je het dagelijkse komen en gaan van Sjonnie bekijken, inclusief het vervoermiddel dat hij gebruikt, plus de plek waar hij werkt en waar hij woont.

Eigen Sim sturen



Je kunt een **Eigen Sim** naar elke plek in de stad laten gaan door de opdracht **Eigen Sim sturen** te gebruiken. Je ziet de reacties van een **Eigen Sim** in een gedachteballon terwijl hij of zij naar de bestemming reist. Alweer een manier om meer over je stad te leren.

Voertuig Eigen Sim besturen



Ga achter het stuur van de auto van een **Eigen Sim** zitten door op de knop **Voertuig Eigen Sim besturen** te klikken. Dat is niet echt autodiefstal, want je bent tenslotte burgemeester. Je kunt een ritje door de stad maken met Sjonnie of een **Missie** uitproberen, als die beschikbaar is.

Voertuig voor Eigen Sim kiezen



Rijdt Sjonnie in een saai sedan of in een rammelbak? Jij bepaalt Sjonnie's leven en je macht blijft niet beperkt tot het besturen van zijn auto. Je kunt zelfs bepalen in welke auto hij rijdt! De auto's waaruit je kunt kiezen zijn afhankelijk van Sjonnie's financiële situatie. Sjonnie kan die dure sportwagen wel *willen*, maar hij moet ook genoeg geld verdienen om hem te kunnen betalen.

Wandelstijl voor Eigen Sim kiezen



Hoe verplaatst je **Eigen Sim** zich als hij of zij geen vervoermiddel heeft? Loopt Sjonnie, of gebruikt hij skates om naar de bushalte te gaan? Heeft Suzanne Sim een voorliefde voor fietsen? Maak een keuze en bekijk je Sims terwijl ze door de buurt reizen op de manier die jij hebt bepaald.

Eigen Sim laten verhuizen



Heb je er genoeg van dat Sjonnie naast de snackbar woont? Vind je dat hij een verandering van omgeving nodig heeft? Je kunt je **Eigen Sim** op elk gewenst moment laten verhuizen. Maar hiermee verbeter je Sjonnie's financiële situatie niet. De waarde van het nieuwe huis moet passen bij de huidige rijkdom van je **Eigen Sim**.

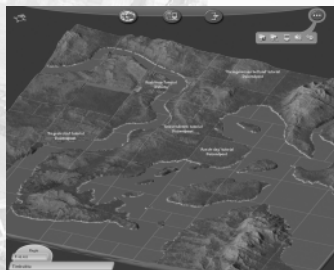
Eigen Sim een andere baan geven



Geef je **Eigen Sim** een nieuwe uitdaging door hem ander werk te laten doen. Net als bij woonhuizen, geldt ook hier dat de nieuwe baan moet passen bij de huidige financiële situatie van de **Eigen Sim**. Als Sjonnie besluit dat hij verder wil leren, kan hij misschien promotie krijgen. Misschien zelfs een nieuwe baan en een nieuw huis. Als het zover is laat hij het je wel weten.



Opties



Je kunt zowel in het **Regiovenster** als het **Stad-venster** de **Opties** voor *SimCity 4: Deluxe Edition* openen. Pas de instellingen voor beeld, geluid en het spel aan.

Camerastand



Wil je een bepaald moment in de geschiedenis van je stad vastleggen voor het nageslacht? Klik op **Camerastand** om een foto te nemen. Als je **Camerastand** hebt gekozen, kun je op de **Spatiebalk** drukken om de grootte van de afbeelding te wijzigen. Druk op de **Enter-toets** om de foto te nemen. Met de **Esc-toets** verlaat je de **Camerastand**.

Fotoalbum



Als je foto's neemt, worden ze automatisch bewaard in de **Fotoalbums** die per stad gerangschikt zijn. Als je je fotocollectie wilt bekijken, klik je op het **Fotoalbum**-icoontje. In het venster **Fotoalbum** kies je een album en bladert je door de foto's door op de knoppen **Volgende afbeelding tonen** en **Vorige afbeelding tonen** te klikken.



Wil je een beschrijving toevoegen aan je foto? Typ een tekst in het venstertje '**(beschrijving hier invullen)**'. Je kunt foto's verwijderen door op **Foto wissen** te klikken.

Beeldopties



Omdat PC's in allerlei smaken en configuraties worden verkocht, biedt *SimCity 4: Deluxe Edition* **Beeldopties** waarmee je het spel kunt aanpassen aan de prestaties van je computer. Tijdens de installatie stelt het spel je beeldopties in op basis van de specificaties van je computer. Voor een computer die over de minimale systeemeisen beschikt, adviseren we je om al deze opties op de laagst mogelijke stand in te stellen.

Visuele effecten

Je kunt de visuele effecten instellen op laag, gemiddeld of hoog. Onder visuele effecten vallen zaken zoals vuurwerk, explosies, vuur, rook en vervuiling. Als je deze optie op 'laag' zet, krijg je minder effecten te zien en zullen ze ook minder uitgebreid zijn.

Aantal auto's/Sims

Bepaal het aantal voertuigen en voetgangers dat je wilt kunnen zien in de straten van je stad.

Schaduwen

Met deze optie stel je in hoe scherp de schaduwen zijn die gebouwen en andere bouwwerken werpen.

Tekensnelheid gebouwen

SimCity 4: Deluxe Edition laadt en verwijdert automatisch beelden om geheugen te sparen terwijl je je door de verschillende wijken van je stad beweegt. Deze instelling bepaalt hoe snel de modellen en textures worden geladen als je je **Stad-venster** verandert. Voor computers met minder geheugen, stel je de **Tekensnelheid gebouwen** in op de laagste stand.

Kwaliteit textures

De optie **Kwaliteit textures** bepaalt hoe gedetailleerd de textures van gebouwen en andere constructies gerenderd worden. Spelers met computers of grafische kaarten met weinig RAM moeten de optie **Kwaliteit textures** op 'laag' instellen.

Stadsdetails

De gebouwen in *SimCity* worden omringd door allerlei andere constructies. Op kavels vind je bijvoorbeeld ook schommels, tuinen, standbeelden, struiken en nog een heleboel andere dingen (gebruik de **Informatie-optie** als je niet weet wat iets is). Je kunt het aantal extra constructies beperken met de optie **Stadsdetails**. Voor computers met weinig RAM, is het instellen van je **Stadsdetails** van invloed op hoe snel je **Stad-venster** verandert.

Wolken/Mist

Zet de weergave van wolken en mist AAN/UIT.

Golven

Word je een beetje moe van al die golven die tegen je kust aan slaan? Zet de golfeffecten AAN/UIT.

Doorschijnendheid interface

Hiermee kun je de overgangen tussen optiepanelen en achtergrond soepeler laten verlopen. Zet deze optie AAN/UIT.

Cursorkleur

Sommige grafische kaarten kunnen geen cursorkleuren weergeven. Zet de **Cursorkleur** UIT als jouw grafische kaart moeite heeft met de cursorweergave.

Kwaliteit kleuren

Met **Kwaliteit kleuren** kun je de bit-diepte van het beeldscherm instellen. Kies voor 16-bits (65.536 kleuren) of voor 32-bits (miljoenen kleuren).

Autom. processen variabele snelheid

Als deze optie AAN staat, varieert de snelheid van auto's en Sims naargelang de simulatiesnelheid. In **IJltempo** zullen de auto's over het scherm scheuren. Als je de simulatie pauzeert, stopt alles. Als je deze optie UIT zet, is de snelheid van auto's en Sims constant ongeacht de simulatiesnelheid.

Resolutie

SimCity 4: Deluxe Edition kan op verschillende resoluties gespeeld worden. Hoe lager de resolutie, des te sneller het spel draait. Sommige grafische kaarten en beeldschermen kunnen niet met hogere resoluties draaien. Controleer de specificaties van je grafische kaart en van je beeldscherm voordat je de **Resolutie** op gemiddeld of op hoog zet.

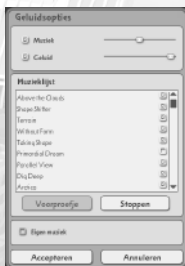
Renderen

Sommige grafische kaarten ondersteunen geen **Hardware rendering**. Als jij zo'n kaart hebt, kies je voor **Software rendering**.

Standaardinstellingen

Als je alle instellingen wilt terugzetten naar hun oorspronkelijke stand, klik je op deze knop.

Geluidsopties



Ben jij een muzikliefhebber? Je kunt niet alleen het volume van de muziek en de geluidseffecten instellen, maar ook de nummers kiezen die je wilt beluisteren terwijl je aan het spelen bent.

Muziekvolume

Stel het **Muziekvolume** hoger of lager in naargelang je voorkeur, of zet de muziek UIT door het vakje links te deselecteren.

Geluidsvolume

Je kunt de geluidseffecten niet goed horen? Zet het **Geluidsvolume** hoger of lager tot je de goede mix hebt gevonden. Deselecteer het vakje als je de geluidseffecten UIT wilt zetten.

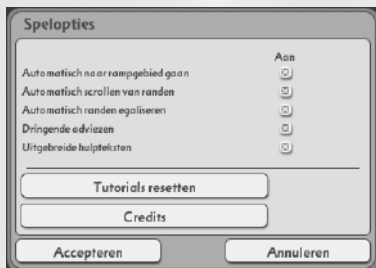
Muzieklijst

Dit is een lijst met muzieknummers waaruit je kunt kiezen. Maak een keuze en stel je eigen perfecte **Muzieklijst** samen.

Eigen muziek

Wil je je eigen dj zijn? Als je je eigen MP3's wilt afspelen, kun je ze in de mappen **Radio\Stations\Mayor\Music** en **Radio\Stations\Region\Music** plaatsen. Muziek in de map **Region\Music** wordt afgespeeld als je in de regio bent, en muziek in de map **Mayor\Music** speelt als je in het Stad-venster bent. Klik op het vakje **Eigen muziek**. Als je alleen maar naar eigen muziek wilt luisteren, kun je alle muzieknummers in de **Muzieklijst** deselecteren.

Spelopties



Met **Spelopties** kun je bepaalde onderdelen van het spel aanpassen aan je eigen voorkeur.

Automatisch naar rampgebied gaan

Als je deze optie aanzet, verspringt de camera automatisch naar elke ramp die er in je stad plaatsvindt. Het is een prima manier om snel te kunnen reageren in een noodsituatie. De camera centreert uitsluitend op rampen die door de simulatie gegenereerd worden, zoals opstootjes en branden. Naar rampen uit het **menu Rampen** – meteorietenstorm, vulkanen en dergelijke – moet je zelf gaan in het **Stad-venster**.

Automatisch scrollen van randen

Vink deze optie aan zodat je je stad kunt bekijken door de cursor op de randen van het **Stad-venster** te plaatsen.

Automatisch randen egaliseren

Als je een stad betreedt, word je automatisch gevraagd of je de randen van je stad wilt egaliseren met die van de bureu. Als je deze vraag niet wilt zien, kun je de optie **Automatisch randen egaliseren** uitzetten.

Dringende adviezen

Normaal gezien krijg je dringende adviezen van je adviseurs over noodsituaties in de stad, verdiende gebouwen en voertuigen. Je kunt deze adviezen uitzetten door het vakje **Dringende adviezen** te deselecteren. Als je dit doet, moet je wel zelf goed in de gaten houden of het noodlot toeslaat.

Uitgebreide hulpteksten

Als je de cursor boven een *SimCity*-optie plaatst, verschijnt de naam van de optie en informatie over wat je ermee kunt doen. Als je de optie **Hulpteksten** wilt uitzetten en alleen de naam van de optie wilt zien, deselecteer je het vakje **Uitgebreide hulpteksten**.

Tutorials resetten

Als je de tutorials hebt gespeeld, maar ze graag nog eens wilt spelen, kun je op de knop **Tutorials resetten** klikken. Maar let op! Als je na het voltooien van de tutorial je stad verder hebt ontwikkeld, wordt je stad vervangen door de oorspronkelijke tutorial-stad als je op deze knop klikt.

Credits

Wil je de lijst bekijken van alle enthousiaste Maxis-medewerkers die aan dit spel hebben meegewerkt? Klik op **Credits** om de lijst te laten verschijnen.

Overige opties in het Stad-venster



Stad opslaan



Ben je tevreden over hoe je stad zich ontwikkelt? Vergeet dan niet om hem op te slaan. De stedenbestanden worden opgeslagen in de map My Documents\SimCity 4\Regions\

Terug naar regio



Klik hier om van het **Stad-venster** over te schakelen naar het **Regiovenster**.

Stoppen



Het is 3 uur 's nachts en je weet dat je op zijn minst een paar uur moet slapen als je een productieve burgemeester wilt zijn. Tijd om op **Stoppen** te klikken en het licht uit te doen.

Sneltoetsen

1	Zoomniveau 1
2	Zoomniveau 2
3	Zoomniveau 3
4	Zoomniveau 4
5	Zoomniveau 5
6	Zoomniveau 6
- of Numeriek -	Uitzoomen
+ of Numeriek +	Inzoomen
CTRL-` of CTRL-PAUSE	Simulatie pauzeren
CTRL-1	Slakkengang
CTRL-2	Normale snelheid
CTRL-3	1Jltempo
Q	Lichtbebouwde woonwijk toewijzen
W	Gemiddeld bebouwde woonwijk toewijzen
E	Dichtbebouwde woonwijk toewijzen
A	Lichtbebouwd commercieel gebied toewijzen
S	Gemiddeld bebouwd commercieel gebied toewijzen
D	Dichtbebouwd commercieel gebied toewijzen
Z	Agrarisch gebied toewijzen
X	Gemiddeld bebouwd industrieel gebied toewijzen
C	Dichtbebouwd industrieel gebied toewijzen
R	Wegen aanleggen
SHIFT-R	Verhoogde snelwegen aanleggen
CTRL-R	Hoofdstraat aanleggen
ALT-R	Straat aanleggen
CTRL-SHIFT-R	Bushalte bouwen
T	Spoorlijn aanleggen

SHIFT-T	Metro aanleggen
CTRL-T	Verhoogde spoorbanen aanleggen
ALT-T	Station voor verhoogde spoorbaan bouwen
CTRL-SHIFT-T	Station voor passagierstreinen bouwen
SHIFT-ALT-T	Metrostation bouwen
CTRL-ALT-T	Overslagterrein bouwen
I	Pijpleidingen aanleggen
L	Elektriciteitsleidingen aanleggen
Y	Vuilnisbelt bouwen
P	Klein politiebureau bouwen
SHIFT-P	Gevangenis bouwen
CTRL-P	Politie uit laten rukken
ALT-P	Groot politiebureau bouwen
F	Kleine brandweerkazerne bouwen
CTRL-F	Brandweer uit laten rukken
ALT-F	Grote brandweerkazerne bouwen
H	Kliniek bouwen
ALT-H	Ziekenhuis bouwen
K	Basisschool bouwen
SHIFT-K	Stadsuniversiteit bouwen
ALT-K	Middelbare school bouwen
V	Bestemmingsplan opheffen
B	Slopen
M	Aanlegplaats voor passagiers- en autoveerboot bouwen
CTRL-M	Aanlegplaats voor passagiersveerboot bouwen
/	Informatie-optie
ALT-/	Informatie-optie routes
CTRL-SHIFT-O	Stad decimeren
ESC	Optie sluiten/annuleren
G	Raster aan-/uitzetten
CTRL-SHIFT-C	Terreincontouren aan-/uitzetten
CTRL-ALT-SHIFT-F	Verversen
PAGE UP	Camera tegen de klok in draaien
PAGE DOWN	Camera met de klok mee draaien
HOME	Gebouw/naambordje met de klok mee draaien
END	Gebouw/naambordje tegen de klok in draaien
Pijltoets OMLAAG	Omlaag scrollen
Pijltoets RECHTS	Naar rechts scrollen
Pijltoets OMHOOG	Omhoog scrollen
Pijltoets LINKS	Naar links scrollen
SPATIEBALK	Op cursor centreren
F1	God-opties
F2	Burgemeestersstand
F3	Speltype Eigen Sim
F4	Optiepaneel
F5	Altijd dag
F6	Altijd nacht
F7	Dag en nacht

F8	Terug naar regio
F9	Beeldopties
F10	Geluidsopties
F11	Spelopties
F12	Spel afsluiten
CTRL-S	Opslaan
CTRL-ALT-S	Snel opslaan (regioplacette wordt niet geüpdatet)
CTRL-SHIFT-S	Foto's maken
CTRL-SHIFT-A	Fotoalbum
CTRL-X	Venster cheatcodes openen
Sneltoetsen terreinopties	
SHIFT	Omvang en sterkte van de terreinoptie vergroten
CTRL	Omvang en sterkte van de terreinoptie verkleinen
SHIFT-1 tot 0	Omvang van terreinoptie aanpassen
SHIFT-F1 tot F10	Sterkte van terreinoptie aanpassen
Sneltoetsen algemene voertuigen	
PAGE UP	Camera tegen de klok in draaien
PAGE DOWN	Camera met de klok mee draaien
Pijltoets OMHOOG	Voertuig sneller laten rijden
Pijltoets OMLAAG	Voertuig langzamer laten rijden
Pijltoets LINKS	Linksaf slaan
Pijltoets RECHTS	Rechtsaf slaan
ESC	Optie 'Besturen' verlaten
SPATIEBALK	Speciale actie 1
ENTER	Speciale actie 2
Sneltoetsen auto's	
W	Sneller rijden
S	Langzamer rijden
A	Linksaf slaan
D	Rechtsaf slaan
SHIFT	Autom. op weg AAN/UIT
Rechtermuisknop	Water richten (alleen voor brandweerwagen)
Sneltoetsen vliegtuig/helikopter	
E	Stijgen
C	Dalen
W	Sneller vliegen
S	Langzamer vliegen
A	Naar links
D	Naar rechts
HOME	Stijgen
END	Dalen
Rechtermuisknop	Zoeklichten richten (alleen voor politiehelikopter)
Linkermuisknop	Vuren (alleen voor aanvalshelikopter & straaljager)
Sneltoetsen tank	
W	Sneller rijden
S	Langzamer rijden
A	Naar links



D	Naar rechts
SHIFT	Wegen AAN/UIT
E	Loop omhoog
C	Loop omlaag
<	Vuurkracht verlagen
>	Vuurkracht verhogen
HOME	Loop omhoog
END	Loop omlaag
Rechtermuisknop	Loop richten
Linkermuisknop	Vuren
Sneltoetsen trein	
W	Sneller rijden
S	Langzamer rijden
ENTER	Autom. besturing
Rechtermuisknop	Handmatige besturing
SPATIEBALK	Treinfluit

Tips om de spelprestatie te verbeteren

Problemen met het uitvoeren van de game

- Controleer of je systeem voldoet aan de minimale vereisten voor deze game en of je de meest recente stuurprogramma's (drivers) hebt voor je videokaart en je geluidskaart:
Voor NVIDIA-videokaarten kun je deze downloaden van www.nvidia.com.
Voor ATI-videokaarten kun je deze downloaden van www.ati.amd.com.
- Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, installeer dan DirectX opnieuw vanaf de cd/dvd. Meestal vind je dit programma in de map DirectX. Als je internettoegang hebt, kun je de meest recente versie van DirectX downloaden van www.microsoft.com.

Algemene tips bij het oplossen van problemen

- Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, en het automatische startscherm voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspelen.
- Als de game traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van de game. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken en antivirusprogramma's in Windows uit te schakelen. Vergeet niet je antivirusprogramma weer in te schakelen als je klaar bent met spelen.

Customer Support

Als je problemen hebt met deze game, kan de EA Customer Support hulp bieden. Het bestand *EA Help* biedt oplossingen en antwoorden voor de meest voorkomende problemen en meest gestelde vragen over het gebruik van dit product.

Het bestand EA Help openen (wanneer de game al is geïnstalleerd):

Gebruikers van Windows Vista en Windows 7 gaan naar Start > Spelverkenner, rechtsklikken op het spelpictogram en selecteren de juiste supportlink in het vervolgkeuzemenu.

Gebruikers van eerdere versies van Windows: klik op de link Technische ondersteuning in de map van de game die zich in het volgende menu bevindt: Start > Programma's (of Alle programma's).

Het bestand EA Help openen (wanneer de game nog niet geïnstalleerd is):

1. Plaats de gamedisc in het dvd-romstation.
2. Dubbelklik op het pictogram Deze Computer op het bureaublad. (Voor Windows XP kan het nodig zijn om in het menu **Start** het pictogram Deze Computer te selecteren).
3. Klik met de rechtermuisknop op het dvd-romstation met de gamedisc en selecteer vervolgens Openen.
4. Open het bestand **Support > Europese hulpbestanden > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Als je nog steeds problemen hebt bij het installeren of uitvoeren van het spel, kun je ook www.electronicarts.nl bezoeken en klikken op Support. Deze website is altijd actueel en de oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt.

EA Customer Support via Internet

Als je toegang hebt tot internet, neem dan eens een kijkje op de website van EA Technische ondersteuning:

<http://www.electronicarts.nl/support>

Hier kun je allerlei informatie vinden over DirectX, gamecontrollers, modems en netwerken, maar ook informatie over hoe je je systeem kunt onderhouden en prestaties. Onze website bevat recente informatie over de meest voorkomende problemen, specifieke hulp voor de game en veelgestelde vragen (FAQ's). De oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt. We werken de supportwebsite iedere dag bij, dus neem hier eerst een kijkje om je problemen zo snel mogelijk op te lossen.

Contactinformatie Customer Support

Onze Customer Support is ook telefonisch bereikbaar:

Vanuit Nederland **0900 1001666**

Vanuit België **0900 10016**

Let op: dit nummer kost € 0,45 per minuut.

De Customer Support is geopend:

Op werkdagen van 9:00 tot 22:00 uur

Op zaterdag van 12:00 tot 18:00 uur

Je kunt ons ook per e-mail bereiken via de website <http://www.electronicarts.nl/support>

Daarnaast kun je ons schriftelijk bereiken. Richt je brief aan:

Electronic Arts Benelux

Customer Support

Postbus 75756

1118 ZX Schiphol-Tripport

Nederland

Let op: Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.

Om ons te helpen bij het vaststellen van het probleem, maak je voordat je contact met ons opneemt een DirectX Diagnostic-rapport van je PC:

Klik **Start > Uitvoeren...** en typ dxdiag. Klik op Ja. Wanneer het rapport volledig is, klik je op **ALLE GEGEVENS OPSLAAN** en bewaar je het rapport op je bureaublad.

Garantie

Opmerking: Volgende garanties zijn enkel van toepassing op producten verkocht in de detailhandel. Deze garanties zijn niet van toepassing op online gekochte producten via EA Store of derde partijen.

Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium worden vervangen, als het originele product (disc(s), verpakking en handleiding) wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat onder Technische ondersteuning en contactgegevens staat vermeld, samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum, een beschrijving van het probleem en het retouradres. Deze garantie is een aanvulling op en in het geheel niet in strijd met de grondwettelijke rechten van de consument. Deze garantie is niet van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op opslagmedia die onderhevig zijn geweest aan schade of verkeerd gebruik.

Retourgarantie

In het geval van een defecte disc of discs heeft de oorspronkelijke koper recht op vervanging van het product. Deze retourgarantie is geldig tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Ter vervanging dient het originele product (disc(s), verpakking en handleiding) samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum worden geretourneerd aan de postbus van Electronic Arts Benelux.

Naast deze garantie heeft de consument de mogelijkheid tot vervanging van de handleiding. In dit geval dient het originele product (disc(s) en verpakking) te worden geretourneerd aan de postbus van Electronic Arts Benelux.

In beide bovengenoemde gevallen van verzending naar Electronic Arts Benelux dient 5 (vijf) euro te worden toegevoegd voor verzend- en administratiekosten. Aangetekend versturen wordt aangeraden. Verwachte retourdatum van producten is 2 weken.

Opmerking: de consument is niet verplicht tot betaling van 5 (vijf) euro in geval het product defect is bij aankoop en de verkopende partij (de winkel) omruiling van het product weigert. Betaling wordt pas 1 (een) week na aankoop verplicht. In beide gevallen dient een aankoopbewijs voorzien van een datum toegevoegd te worden.

Electronic Arts Benelux, Postbus 75756, 1118 ZX Schiphol-Tripport, Nederland



Software en documentatie © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, EA, EA GAMES, het EA GAMES-logo, Maxis en het Maxis-logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden. MPEG Layer-3 audiocoderingstechnologie onder licentie van Fraunhofer IIS en THOMSON multimedia. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren. EA GAMES™ en Maxis™ zijn merken van Electronic Arts™.

De SimCity 4-software is deels gebaseerd op het werk van de Independent JPEG Group. Dit product bevat Font Software onder licentie van Agfa Monotype Corporation en haar leveranciers, die niet mag worden gedistribueerd, gekopieerd, geherformatteerd, *reverse engineered* of gedecompileerd voor welk doeleinde ook. Je mag de Font Software als onderdeel van het product overdragen aan een derde partij onder voorwaarde dat (i) de derde partij akkoord gaat met alle voorwaarden van deze overeenkomst en (ii) je alle kopieën van de Font Software die onder jouw beheer of controle vallen, inclusief eventuele kopieën die op je computer zijn geïnstalleerd, vernietigt onmiddellijk na de overdracht van het product. De Font Software wordt ook beschermd door copyright en het kopiëren of distribueren van de Font Software, met of zonder het product, betekent zowel schending van het copyright als diefstal van waardevol bezit. Je verkrijgt geen recht op, aanspraak op of belang in de Font Software behalve het persoonlijke recht om de software te gebruiken, in overeenstemming met deze overeenkomst, als onderdeel van het product toen het op je computer werd geïnstalleerd. Alle rechten voorbehouden.

Om onze volledige licentieovereenkomst voor de eindgebruiker te lezen, surf je naar www.agfamonotype.com