

4 SIMCITY™



ELECTRONIC ARTS SLUTBRUGERLICENSAFТАLE FOR SOFTWARE TIL EA DOWNLOAD MANAGER

Denne licensaftale for slutbrugere ("Licens") er en aftale mellem dig og Electronic Arts Inc. ("EA"). Denne licens dækker din brug af denne applikation, som du installerer på din maskine, samt al tilknyttet dokumentation, alle opdateringer og udvidelser, der erstatter eller supplerer applikationen, og som ikke distribueres med en separat licens (samlet "Applikationen").

Ved at installere eller bruge denne APPLIKATION, indvilger du i betingelserne for denne LICENS. Hvis du ikke kan acceptere alle denne Licens' betingelser, skal du ikke installere eller bruge Applikationen. HVIS DU INSTALLERER APPLIKATIONEN, vil det blive betragtet som en fuld accept af denne Licens' vilkår og betingelser.

1. Licensbevigling og brugsbetingelser.

- A. **Bevigling.** EA giver dig en personlig, begrænset og ikke-eksklusiv licens til at installere og bruge Applikationen til personlige og ikke-kommercielle formål udelukkende i henhold til denne Licens' betingelser og den ledsagende dokumentation. Enhver kommerciel brug er ikke tilladt. Det er udtrykkeligt forbudt at udstede underlicens, udleje, lease eller på anden måde distribuere Applikationen eller rettigheder til Applikationen. Betingelserne for din Licens træder i kraft på dagen, hvor du begynder at downloade, installere eller på anden måde bruge Applikationen, og vil tidligst ophøre på datoen, hvor Applikationen bortskaffes, eller hvis EA opsigser denne Licens.
- B. **Kopiering.** Du må downloade det antal kopier, som Applikationens Digital Rights Management (DRM) tillader, fra en godkendt kilde. Antallet af kopier, du kan downloade inden for en vis mængde dage, kan være begrænset. Du må kun bruge én kopi af Softwaren på et hvilket som helst tidspunkt. Du må ikke gøre en kopi af Applikationen tilgængelig på et netværk, hvor den kan anvendes af flere brugere samtidig. Du må ikke gøre Applikationen tilgængelig over et netværk, hvor den kan downloades af flere brugere. Hvis du vil have flere oplysninger om den gældende DRM for Applikationen, skal du læse Applikationens medfølgende betingelser. Din licens vil ophøre med øjeblikkelig virkning, hvis du forsøger at omgå Applikationens DRM eller andre betingelser, der gælder for Applikationen eller software hentet gennem Applikationen.
- C. **Licensgodkendelse.** Applikationen skal godkende licenser til visse af de produkter, EA distribuerer. Du accepterer, at Applikationen automatisk vil godkende licensrettigheder for nogle eller alle EA-produkter, uden at du særskilt bliver underrettet herom. Det betyder, at du skal lade Applikationen forblive installeret på din computer og have konstant forbindelse til internettet, for at du kan bruge Applikationen og visse EA-produkter. Du accepterer, at Applikationen kan anvende oplysninger om din computer, hardware, medier, software samt din brug af Applikationen, når den skal godkende dine licensrettigheder og for at opdatere Applikationen. Vi kan benytte disse oplysninger til forbedring af vores produkter og tjenester samt til markedsføring, og vi kan videresende disse oplysninger til tredjepart, men ikke i en form, der identificerer dig personligt. Du accepterer også, at Applikationen automatisk vil downloade og installere opdateringer, som EA finder nødvendige. Du accepterer, at alle forpligtelser, EA måtte haft til at understøtte tidligere udgaver, vil blive ophævet ved udgivelsen af en opdatering.

- 
- D. Forbehold af rettigheder og begrænsninger.** Applikationen udlicenseres, men sælges ikke, til dig, og din anvendelse af den er underlagt denne licens. Undtagen de direkte beskrevne rettigheder beskrevet heri forbeholder EA sig alle rettigheder, inklusive rettigheder til titel og interesser i Applikationen (deriblandt alle figurer, historier, billeder, fotografier, animationer, film, musik og tekst) samt alle tilhørende rettigheder og alle rettigheder til intellektuel ejendom heri. Licensen er begrænset til EA's og deres licensgiveres rettigheder til intellektuel ejendom i Applikationen og indeholder ikke rettigheder til andre patenter eller anden intellektuel ejendom. I den udstrækning, loven tillader det, forbydes du at dekompile, adskille eller foretage "reverse engineering" af denne Applikation på nogen som helst måde, og du må ikke ændre, modificere, forbedre eller udvikle produkter, der er afledt af Applikationen. Du må ikke fjerne, ændre eller gemme produktoplysninger, ophavsret eller andre beskeder om intellektuel ejendomsret fra Applikationen eller software, der leveres gennem Applikationen.
- 2. Tilladelse til brug af data.** Du accepterer, at EA kan indsamle, anvende, lagre og overføre tekniske data og relaterede oplysninger, der identificerer din computer (deriblandt internetprotokoladresse), operativsystem, Applikationsbrug, software og tilsluttet hardware, som bliver indsamlet med jævne mellemrum for at muliggøre udgivelse af softwareopdateringer, dynamisk indhold, produktsupport og andre tjenester til dig, deriblandt onlinespil. EA kan også bruge disse samlede oplysninger, på en måde så disse ikke identificerer dig personligt, til at forbedre vores produkter og tjenester, og vi vil muligvis dele anonymt, indsamlede data med vores tredjeparter, der leverer tjenester. HVIS DU IKKE ACCEPTERER, AT EA INDSAMLER, BRUGER, LAGRER, OVERFØRER ELLER FREMVISER DE DATA, DER ER BESKREVET I DETTE AFSNIT, MÅ DU IKKE INSTALLERE ELLER ANVENDTE APPLIKATIONEN.
- 3. Tilladelse til offentlig visning af data.** Når du anvender Applikationen online, kan EA og deres partnere også indsamle, anvende, lagre, overføre og offentligt fremvise statistiske data for spil (deriblandt resultater, placeringer og gennemførelser), eller for at identificere materiale, du producerer og deler med andre spillere. Data, der identificerer dig personligt, bliver indsamlet, anvendt, lagret og overført i henhold til EA's retningslinjer for beskyttelse af personlige oplysninger, som du kan læse på privacy.ea.com.
- 4. Ophør Denne Licens er gældende indtil dens ophør.** Dine rettigheder under denne Licens vil blive bragt til ophør omgående og uden varsel fra EA, hvis du (i) ikke efterkommer alle vilkår og betingelser i denne Licens; eller (ii) EA vælger ikke længere at understøtte applikationen. Umiddelbart efter ophøret skal du indstille al brug af Applikationen samt destruere alle kopier af Applikationen i din besiddelse. EA's indstilling af understøttelsen vil ikke begrænse nogen af EA's andre rettigheder eller retsmidler i denne aftale. Afsnittene 2-10 i denne Licens vil overleve ophør eller udløb af denne Licens uanset årsag.

5. **Ansvarsfraskrivelse til garantier.** I DEN VIDESTE UDSTRÆKNING TILLADT UNDER GÆLDENDE LOVGIVNING LEVERES DENNE APPLIKATION TIL DIG, SOM DEN FORELIGGER, UDEN NOGEN FORMER FOR GARANTI, OG DIN BRUG AF DEN ER HELT PÅ EGEN RISIKO. ALT ANSVAR FOR KVALITETSMÆSSIGE OG YDELSESMÆSSIGE FORHOLD HVILER PÅ DIG. EA OG EA'S LICENSHAVERE (SAMLET BENÆVNT "EA" I DETTE AFSNIT OG I AFSNIT 6) PÅTAGER SIG INTET ANSVAR, OG FRALÆGGER SIG HERMED ETHVERT OG ALLE EKSPICITTE, IMPLICITTE ELLER LOVMÆSSIGE GARANTIER, INKLUSIVE INDBEFATTED E GARANTIER FOR SALGBARHED, TILFREDSTILLENDE KVALITET OG EGNETHED TIL BESTEMTE FORMÅL, KRÆNKELSER AF TREDJEPARTSRETTIGHEDER OG GARANTIER (HVIS SÅDANNE EKSISTERER), DER ER OPSTÅET I EVT. HANDEL, BRUG ELLER BYTTE. EA GIVER INGEN GARANTI MOD FORSTYRRELSE AF DIN BRUG AF DENNE APPLIKATION; AT SOFTWAREN OPFYLDER DINE KRAV; AT DRIFTEN AF SOFTWAREN IKKE VIL BLIVE AFBRODT ELLER ER FEJLFRI, ELLER AT SOFTWAREN ER KOMPATIBEL MED TREDJEPARTSSOFTWARE, ELLER AT FEJL I DENNE APPLICATION VIL BLIVE RETTET. INTET MUNDTLIGT ELLER SKRIFTLIGT RÅD GIVET AF EA ELLER NOGEN AUTORISEREDE REPRÆSENTANTER UDGØR EN GARANTI. VISSE DOMSMYNDIGHEDER TILLADER IKKE FRASIGELSEN AF ELLER BEGRÆNSNINGER AF UNDERFORSTÅEDE GARANTIER, SÅ NOGLE AF ELLER ALLE OVENSTÅENDE FRASIGELSER OG BEGRÆNSNINGER GÆLDER MULIGVIS IKKE FOR DIG.
6. **Erstatningsbegrænsning.** I DEN VIDESTE UDSTRÆKNING TILLADT UNDER GÆLDENDE LOVGIVNING KAN EA HVERKEN HOLDES ANSVARLIG FOR PERSONSKADE, SKADE PÅ EJENDOM, MISTET IND TJENING, UD GIFTER TIL ERSTATNINGSVARER ELLER TJENESTER, ELLER NOGEN FORM FOR INDIREKTE, SÆRLIGE, TILFÆLDIGE, AFLEDTE ELLER STRAFFERETLIGE SKADER SOM FØLGE AF NOGEN FORM FOR HANDLING OPSTÅET UD AF, ELLER SOM HAR FORBINDELSE TIL, DENNE LICENS ELLER APPLIKATION, HVAD ENTEN DET ER SOM FØLGE AF ERSTATNINGSRET (DERIBLANDT FORSØMMELSE), KONTRAKT, FORMELT ANSVAR ELLER ANDET, UANSET OM EA ER BLEVET OPLYST OM RISIKOEN FOR SÅDANNE SKADER ELLER EJ. VISSE DOMSMYNDIGHEDER TILLADER IKKE ERSTATNINGSBEGRÆNSNING FOR DØDSFALD, PERSONSKADE, FALSK MARKEDSFØRING ELLER VISSE OVERLAGTE ELLER UAGTSOMME HANDLINGER, OVERTRÆDELSE AF SPECIFIKKE LOVE ELLER BEGRÆNSNINGEN AF ANSVAR FOR TILFÆLDIGE ELLER AFLEDTE SKADER, SÅ OVENSTÅENDE ERSTATNINGSBEGRÆNSNINGER GÆLDER MULIGVIS IKKE FOR DIG. Under ingen omstændigheder vil EA's samlede erstatningsansvar under denne aftale overskride det beløb, du har betalt for Applikationen (medmindre det er påkrævet af gældende lov).
7. **Erstatningsbegrænsning er en væsentlig betingelse i denne Licens.** Du er indforstået med, at bestemmelserne i denne Licens, som begrænser erstatning, er essentielle betingelser for denne Licens. De tidligere nævnte erstatningsbegrænsninger er også gældende, selvom retsmidlerne, der er beskrevet i denne Licens, ikke lever op til deres formål.
8. **Adskillelse og opretholdelse.** Hvis nogen bestemmelser i denne Licens er ulovlige eller ikke kan håndhæves under gældende lovgivning, vil resten af Licensens bestemmelser redigeres, så de i videst muligt omfang følger de oprindelige bestemmelser. Alle andre bestemmelser i denne Licens forbliver gyldige og vil kunne håndhæves fuldt ud.
9. **Begrænsede rettigheder for den amerikanske regering.** Hvis du er regeringsansat slutbruger i USA, gælder denne betingelse for dig. Softwaren, der leveres i forbindelse med denne Licens, er blevet udviklet udelukkende for private udgifter som defineret i FAR-afsnit 2.101, DFARS-afsnit 252.227-7014(a)(1) og DFARS-afsnit 252.227-7015 (eller alle tilsvarende eller efterfølgende bureaureguleringer heraf), og leveres som "kommercielle genstande," "kommerciel computersoftware" og/eller "kommerciel computersoftware-dokumentation." I henhold til DFARS-afsnit 227.7202 og FAR-afsnit 12.212, og i den udstrækning det kræves af amerikansk lovgivning og minimumrettighederne beskrevet i FAR-afsnit 52.227-19 (eller alle tilsvarende eller efterfølgende bureaureguleringer heraf), vil enhver brug, modifikation, reproduktion, udgivelse, opførelse, fremvisning, afsløring eller distribution heraf af eller for den amerikanske regering udelukkende være styret af denne Licens' betingelser, og vil være forbudt, bortset fra tilfælde, hvor denne Licens udtrykkeligt tillader det.

- 
10. **Erstatningspåbud.** Du accepterer, at et brud på denne Licens kan forårsage uoprettelig skade for EA, for hvilken økonomisk erstatning ikke er tilstrækkelig erstatning, og EA vil have ret til passende erstatning ud over alle erstatninger herunder eller i henhold til loven.
11. **Gældende lov.** Denne Licens skal reguleres og fortolkes af gældende lov (uden hensyntagen til konflikter med eller valg af lovbestemmelser) i staten Californien som gældende for aftalerne her, og som kun skal udføres i Californien mellem indbyggerne i Californien. Medmindre EA skriftligt giver afkald i det specifikke tilfælde, eller hvis det er i strid med den lokale lovgivning, vil det eneste embedsomsråde for retssager relateret til genstanden for denne aftale være staten Californien og statslovgivningen, som er EA's primære forretningsområde. Begge parter accepterer denne domstols jurisdiktion og accepterer, at retssager kan føres efter dennes betingelser, samt i henhold til Californiens eller den føderale lovgivning. Parterne accepterer, at FN-konventionen for kontrakter for internationale salgsvare (Wien, 1980) ikke er gældende for denne Licens eller for nogen stridigheder eller transaktioner opstået som følge af denne Licens.
12. **Eksport.** Du accepterer at adlyde USA's og andre gældende eksportkontrollove, og du indvilger i ikke at overføre Applikationen til et udenlandsk eller nationalt bestemmelsessted, der er forbudt af sådanne love, uden først at modtage, og derefter efterkomme, de nødvendige regeringstilladelser. Du garanterer, at du ikke er en person, som det for EA er forbudt at handle med under gældende lov.
13. **Tredjepartsbemærkninger.** Adobe® Flash® Player. Copyright © 1996 - 2006 Adobe Systems Incorporated. Alle rettigheder forbeholdes. Beskyttet af amerikansk patent 6.879.327; patenter afventes i USA og andre lande. Adobe og Flash er enten varemærker eller registrerede varemærker i USA og/eller andre lande.
14. **Hele aftalen.** Denne Licens udgør hele aftalen mellem dig og EA med hensyn til Applikationen, og overskrider alle tidligere opfattelser af materialet. Ingen rettelser eller modifikationer af denne Licens vil være bindende, medmindre de forefindes skriftligt og er underskrevet af EA. Ingen manglende håndhævelse, eller forsinkelse af håndhævelse, i begge parter tilfælde, af nogen rettigheder vil udgøre et afkald derpå, ej heller vil nogen enkelte eller delvise håndhævelser af rettigheder udelukke yderligere håndhævelse af alle andre rettigheder herunder. I tilfælde af en uoverensstemmelse mellem denne Licens og alle gældende købsbetingelser eller andre betingelser vil betingelserne i denne Licens danne præcedens.

Advarsel om epilepsi

Læs venligst følgende, før du spiller spillet eller lader dine børn spille det.

Nogle mennesker er disponerede for epileptiske anfald eller tab af bevidsthed, når de udsættes for visse former for blinkende lys eller lysmønstre i dagligdagen. De kan risikere at opleve anfald, når de ser på fjernsynsbilleder eller spiller visse spil. Det kan endda ske, selvom personen ikke tidligere har oplevet epilepsianfald. Hvis du eller nogen i din familie nogensinde har haft epilepsirelaterede symptomer (anfald eller bevidsthedstab) efter at have været udsat for blinkende lys, bør I konsultere en læge, før I spiller.

Vi anbefaler, at forældre overvåger deres børns brug af spil. Hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer - svimmelhed, synsforstyrrelser, ryk i øjne eller muskler, tab af bevidsthed, desorientering eller ufrivillige bevægelser og kramper - mens I spiller et spil, bør I stoppe ØJEBLIKKELT og søge lægehjælp.

Forholdsregler under brug

- Undgå at sidde for tæt på skærmen. Sid et godt stykke væk - så langt væk, som muligt.
- Spil helst spillet på en lille skærm.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har fået nok søvn.
- Sørg for, at rummet, du sidder i, er ordentligt oplyst.
- Hvil dig mindst 10 til 15 minutter per time, mens du spiller et spil.

Indhold

Advarsel om epilepsi	5	Sådan spilles en by	16
Forholdsregler under brug	5	Universelt kontrolpanel	17
Installation af spillet	7	Oversigtskort	17
Sådan starter du spillet	8	Dato	17
Indledning	9	Forespørgselsværktøj	17
Sådan kommer du i gang: Tips til nye Borgmestre	10	Kamerafunktioner	20
Er du ny i byen?	10	Simuleringshastighedsfunktioner	20
Hvad bør du vide fra starten?	10	Byens navn	21
Hvor kan du få mere at vide?	12	Gem værktøjslinjer	21
Referencehæfte – <i>SimCity 4: Deluxe Edition</i>	12	Spiltilstand	21
Regioner	12	Værktøjer før en by er grundlagt	21
Grundlæggende om regioner	12	Gudetilstand	21
Sådan gemmes spil	13	Terraformningsværktøjer	22
Opsætningspanel for regionsoversigt	13	Terræneffekter	24
Opret en ny region	13	Foren kanter	24
Indlæs region	13	Skab katastrofer	25
Slet region	14	Kontrollér nat og dag	26
Vis bynavne	14	Sådan grundlægges en by	27
Vis bygrænser	14	Indstilling af sværhedsgrad	27
Satellitoversigt	14	Værktøjer efter en by er grundlagt	27
Transportkort	14	Gudetilstand	28
Gå på SimCity.com	14	Borgmestertilstand	29
Afslut	14	Min simmer-tilstand	64
Bypanel	15	Du Styrer	65
Panel-billede for en ikke grundlagt by	15	Indstillinger	75
Panel-billede for en grundlagt by	16	Kameramodus	76
Regioninfo	16	Fotoalbum	76
		Grafikindstillinger	76
		Lydindstillinger	78
		Spilindstillinger	79
		Yderligere byoversigtsindstillinger	80
		Gem by	80
		Afslut til region	80
		Afslut	80
		Tastaturgenveje	80
		Tips til bedre ydelse	83
		Problemer med at køre spillet	83
		Generelle tip til problemløsning	83
		Kundeservice	84
		Garanti	85

Installation af spillet

Bemærk: Gå til electronicarts.co.uk for at få information om systemkrav.

Installation på en pc (disk-brugere):

Sæt disken ind i dit disk-drev og følg instruktionerne på skærmen.

Hvis menuen Automatisk køre ikke bliver vist automatisk, skal du starte installationsprogrammet manuelt i Windows® 7, Windows® XP eller Windows Vista® ved at åbne **Start > Kør**, skrive **D:\AutoRun.exe** i tekstfeltet og derefter klikke på OK (udskift med det korrekte bogstav for dit diskdrev, hvis det er et andet end "D:").

Når spillet er installeret, kan du starte det via menuen Automatisk køre eller ved at finde det i **START**-menuen.

Installation på en pc (EA Store-brugere):

Bemærk: Hvis du vil have mere information om, hvordan du køber direkte downloads fra EA, skal du besøge www.eastore.ea.com og klikke MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Når spillet er blevet hentet af din EA Download Manager, skal du klikke på installations-ikonet, der kommer frem, og følge instruktionerne på skærmen.

Start spillet (når det er installeret) direkte fra din EA Download Manager.

Bemærk: Hvis du allerede har købt en titel og vil installere den på en anden pc, skal du først hente og installere en EA Download Manager på den anden pc. Start derefter applikationen, og log ind med din EA-konto. Vælg den ønskede titel fra listen, der kommer frem, og klik på startknappen for at begynde download af spillet.

Installation (fra tredjeparts-forhandlere online):

Vær venlig at kontakte den digitale forhandler, som du har købt spillet fra, for at få vejledning i, hvordan du installerer eller downloader og installerer endnu en kopi af titlen.

Sådan starter du spillet

For at starte spillet:

Spil er på Windows Vista eller Windows 7 placeret i menuen **Start > Spil**. På tidligere versioner af Windows findes de i menuen **Start > Programmer** (eller **Alle programmer**). (Brugere af EA Store skal have EA Download Manager kørende).

Bemærk: I den klassiske visning af startmenuen i Windows Vista vil spil kunne findes under **Start > Programmer > Spil > Spilcenter**.

Indledning

Er det blevet tid - til at blive Borgmester?

Har du de imperium-opbyggende evner til at udvikle en metropol med tårnhøje skyskrabere, eller har du den æstetiske følsomhed til at skabe en by der er en ren nydelse for øjet? Holder du af at pusle med en hel verden – gøre en flod lidt bredere her, hæve skatten lidt der – bare for at se hvad effekten på indbyggerne vil være? Eller har du lyst til at færdes på gaderne på jorden sammen med dine simmere, og påtage dig missioner hvor du skal ræse ned ad hovedvejen i en kampvogn? Om du er til det guddommelige, eller det dødelige, så giver *SimCity4: Deluxe Edition* dig uendelige muligheder for at skabe (eller udslette) dine drømmes metropol!

SimCity 4: Deluxe Edition giver dig en styrke der strækker sig fra gudelignende skabelse af bjerglandskaber til justering af funderingsniveauet på den lokale folkeskole. Kunne du tænke dig at en bestemt en af dine simmere, skal tage på arbejde på en kængurustylte? Lad din vilje ske. Du kan skabe en højteknologisk højborg højt oppe i bjergene eller et travlt urbant produktionscenter. Med *SimCity 4: Deluxe Edition*, kan du endda forbinde de to byer med hinanden og udveksle jobs, varer og tjenesteydelser. Om du bruger din kreativitet på at udvikle uafhængige byer, eller om du foretrækker at tilbyde dine simmere at udvide deres horisont gennem indbyrdes afhængige samfund, skal du gøre din verden til et velstående og attraktivt sted for dine indbyggere at bo. Det kan godt være lidt af en udfordring, men bare rolig. Hvis du bliver lidt for frustreret over begivenhedernes gang, kan du altid sende en regn af meteorer ud over landet.

Hvordan kan du vide om du gør det godt som Borgmester? Du har et væld af informationer ved fingerspidserne. Statistikkerne i din by arbejder utrætteligt for at kunne levere dig data, grafer og rapporter der vil sikre at du hele tiden har fingeren på byens puls. Så ved du i hvilket hjørne af din by kriminaliteten er størst, hvor de bedst uddannede simmere bor, og hvilke veje der er de mest trafikerede. Men der er mere endnu. Med *SimCity 4: Deluxe Edition*, kan dine simmere kontakte dig direkte om hvad de går og tænker på og hvad de mener om din administration. Hvis du *virkelig* er en udadvendt Borgmester, kan du interviewe de forbigående simmere på gaderne og høre deres mening. Er det ikke nok kun at tale med de forbigående? Vil du have *endnu mere* indflydelse på dine simmers liv? Importér dine yndlingssimmer fra *The Sims™* så de kan bo i din by! Hvis ikke du har skabt dine egne simmer, tilbyder vi dig nogle individer som du kan vejlede og følge mens de lever deres liv. Du kan vælge hvad de kører i, hvilken vej de kører på arbejde og hvor de bor. Dine simmere vil brokke sig hvis du hæver skatterne. Hvis de bor i nærheden af noget forurening, som du ikke kender til, bliver de syge. Hvis ikke de kan få et job, flytter de helt ud af byen! I den ideelle by arbejder dine simmere hårdt, dør fredeligt i en ganske høj alder og giver stafetten videre til den næste generation.

Åh, så du vil have *endnu mere* direkte kontakt med livsnerven i din by? Du er ikke let at stille tilfreds, Borgmester, men her har du svaret. Du har nu evnen til at bygge stadig mere komplekse og forskelligartede transportnetværk – så din by har hovedfærdselsårer til dens erhvervsliv og produktion. Lad trafikpropperne tage overhånd og se bilerne smadre sammen! Og, Borgmester, du kan forårsage nogle af disse sammenstød. Med *SimCity 4: Deluxe Edition's* helt nye mulighed, **Du Styrrer**, kan du acceptere opgaver på vegne af dine indbyggere, eller du kan skabe kaos i din by mens du kører gennem gaderne, sejler på vandene eller flyver gennem skyerne i transportfartøjerne som *du* fører. Vil du nå at få kørt Jenny på hospitalet så hun når at få sin hjertetransplantation, eller vil du hjælpe den onde Dr. Vu med at smide giftigt, grønt slam midt inde i byen? Hvis du fuldfører dine opgaver med succes, Borgmester, vil du blive belønnet.

Du kan være en hårdtarbejdende helgen af en Borgmester, du kan være en korrump Borgmester eller en Borgmester der plager alle dine stakkels, intetanende simmere med alverdens onder. Uanset hvad du prioriterer, vil alle dine beslutninger få langvarige konsekvenser for det samfund du skaber. Du kan lære borgmesterskabets forviklinger gennem de nye lektioner i spillet, og vælge mellem tre forskellige sværhedsgrader. Snart vil du mestre kunsten at bygge byer. Herfra begrænses du kun af din fantasi. Du er blevet valgt, Borgmester! Arbejdet kalder!

Sådan kommer du i gang: Tips til nye Borgmestre

Er du ny i byen?

I dette afsnit får du en hurtig introduktion til kunsten at være Borgmester. Hvis topposten i byen er noget nyt for dig, kan disse oplysninger hjælpe dig med at komme i gang. Har du allerede erfaring, kan du gennemse oplysningerne og få opfrisket hvordan du fører din spirende by til en velstående fremtid.

Hvad bør du vide fra starten?

Disse detaljerede punkter vil være en hjælp til at få din by op at køre.

Vælg et område til din by.

Dobbeltklik på et uudviklet felt i dit foretrukne område.

Grundlæg din by.

Ved at arbejde med landskabet kan du rejse bjerge og få vandet til at flyde, eller du kan bare dykke ned i din by. Klik på knappen Borgmestertilstand når du er klar til at skabe din by. Indtast navnet på din by og din Borgmester og vælg sværhedsgraden LET. Klik herefter på OPRET BY.

Sæt stikket i.

Vælg kulkraftværk i menuen Byg strømsystemer. Placer det i udkanten af byen så der ikke blæser så meget forurening ind over byen. Et kulkraftværk er en billig, men forurenende, energikilde.

Tilføj industri.

Vælg industri med middel tæthed i menuen Industrielle zoner. Træk markeringen af industrizonen ud så den har kontakt med kraftværket. Industribygningerne giver dine simmere arbejde.

Skab boliger.

Vælg beboelse med lav tæthed i menuen Beboelseszone. Lav befolkningstæthed er billigere end mellem eller høj befolkningstæthed, og i øvrigt udvikles der ikke bygninger til høj tæthed før folketallet kan understøtte det. Træk en markering af en beboelseszone i en kort afstand fra kraftværket og industrizonen. Det er smart at placere husene væk fra kraftværket og industriområderne så påvirkningen fra forureningen bliver mindst mulig.

Få dine simmere ud på gaden.

Vælg veje i menuen Byg veje, og træk en vej fra din B-zone til din I-zone så dine simmere har en mulighed for at komme til og fra arbejde. Vejene har en højere kapacitet og fartbegrænsning end gaderne, der automatisk anlægges når du zoner.

Tilføj erhverv.

Vælg spredt kommerciel zone i menuen Kommerciel zone. Træk en markering af en K-zone mellem I- og B-zonerne så alle zonerne forbindes. Strømmen flyder igennem zonerne så alle dine zoner bør nu har strøm. Du skal altid huske kun at zone det du har brug for. Hold øje med din BKL-efterspørgsel så du kan se hvornår det er tid til at zone mere K.

Hold øje med budgettet.

Din hovedindtægtskilde er skatter. Du skal hæve indbyggertallet i din by, og inden for få år efter din bys "fødsel", skal du begynde at få flere Simoleoner ind end du bruger. Du kan lege med skattesatserne, men hvis du hæver dem for meget vil efterspørgslen falde da folk bliver skræmt væk af dine metoder til at rage til dig.

Hold øje med BKL-efterspørgslen.

Målerne for beboelse, kommerciel og industri (BKL) viser den zonetype der skal til for at gøre din by større. Klik på målerne for flere detaljer om efterspørgslen i din by.

Gennemgå dataoversigten over attrårværdighed.

I denne oversigt kan du finde ud af hvilke zoner du skal placere hvor. Hvis du opretter en zone på et uattraktivt sted, skal du ikke forvente at der vil skyde nye bygninger op der.

Gør pendlertiden kortere.

Hvis du kan se at der opstår biluheld, hvis din trafikrådgiver går rundt og mukker over trafikpropper eller hvis dine Min Simmere får ondt i maven over deres miserable pendlertid, så er det ved at være tid til at overveje at opgradere dine trafiksystemer. Opgradér dine gader til veje, veje til boulevarder og boulevarder til hovedveje. Du kunne også overveje at bygge nogle muligheder for offentlig transport som f.eks. busser, metroer, færger eller bybaner.

Uddan og vaccinér.

Placér en folkeskole og en sundhedsklinik i eller i nærheden af dine beboelsesområder, og sørg for at de har økonomien i orden til at tjene befolkningen.

Sluk ildebrande med...

Du skal være hurtig til at anlægge en brandstation når den første ildebrand bryder ud.

Send politiet på gaden.

Anlæg en politistation når din offentlige sikkerhedsrådgiver klager over kriminaliteten.

Gør rent bord.

Når du anlægger en losseplads (naturligvis langt fra dine B og K områder), holdes din bys gader rene og dine pæne simmere glade.

Skab netværk med dine naboer.

Skab kontakt til naboerne ved at trække veje fra dine industriområder ud til kanten af kortet. Dette stimulerer den industrielle vækst.

Gå efter stjernerne.

Når du har en god og positiv pengestrøm og en betydelig befolkning (klart over 1.000), skal du tilføje områder med en højere tæthed (B, K og I) og et vandsystem (rør og pumper) for at anspore til at der opføres større og dyrere bygninger.

Hvor kan du få mere at vide?

Dette skulle kunne få dig i gang. Du vil flere steder her i manualen kunne finde yderligere strategitips. Men husk på at alle Borgmestre har deres egen stil. Når du bliver bedre til at bygge byer, vil du udvikle dine egne strategier. Mulighederne for eksperimenteren er uendelige.

Under raffineringen af dine borgmesterevner, skal du bruge følgende ressourcer til at få yderligere assistance:

- Byrådgivere** Disse selvopofrende håndlangere vil give dig en masse feedback under opbygningen af din by. Lyt til deres råd, men pas på! For det meste har rådgivere deres egne behov i tankerne, og kan glemme at se tingene i perspektiv.
- Træningsspil** Prøv træningsspillene Sådan kommer du i gang, Terraformning, Sådan tjener du penge, Stor by og Rush Hour så du lærer de grundlæggende ting i og omkring *SimCity 4: Deluxe Edition*.
- SimCity.com** Altid kun et klik væk. Her kan du få gode tips og tricks, og dele dine gåder og opdagelser med andre Borgmestre.

Referencehæfte – *SimCity 4: Deluxe Edition*

Nogle af jer nyvalgte Borgmestre vil måske have lyst til at hoppe direkte ud i det, og gribe tøjerne i administrationen uden først at varme op. Andre vil foretrække at blive introduceret for medarbejderne og de ressourcer der vil hjælpe dig under din tjeneste som Borgmester. Læs videre og få en komplet gennemgang af den magt du har i dine hænder. Erfarne Borgmestre vil måske tjekke de nye muligheder eller få en genopfriskning af nogle af de særlige aspekter ved stillingen.

Regioner



Grundlæggende om regioner

En **region** er en samling af byer der kan være indbyrdes forbundet og afhængige af hinanden. Så længe to byer ligger i nærheden af hinanden, og de er forbundet med en vej, jernbane eller motorvej, kan dine simmere bo i den ene by, og arbejde i den anden. Byer kan også købe eller sælge **ressourcer** fra hinanden (strøm, vand eller losseplads) så længe du har bygget den infrastruktur der kræves.

En **region** kan omfatte både grundlagte byer og ikke grundlagte byer. De grundlagte byer er dem der er blevet udviklet og gemt. Ikke grundlagte by-felter venter på at du skaber liv på dem. Du kan vælge at spille en **region** som et konglomerat af indbyrdes forbundne byer eller som isolerede samfund.

Overtag jobbet som Borgmester i en af de eksisterende byer, eller begynd at opbygge dine drømmes samfund fra grunden. Sigter du efter en økologisk bjergby der er centrum for en højteknologisk industri, eller tænker du mere på en forarbejdningsmegalopolis? Skal dine byer være øboere eller indbyggere i et fladt, langstrakt landskab? Åh... beslutninger, beslutninger. Det du gør nu vil påvirke hvorledes din by vil kunne udvikle sig i fremtiden.

Sådan gemmes spil

Før du kan gå i gang med at bygge en by, skal du beslutte dig for en region til din nye metropol, samt dennes placering i regionen. Når først du har besluttet dette, vil du, hver gang du gemmer din by, gemme den i sin seneste skikkelse. Hvis du spiller en by, men vælger ikke at gemme den, vil den vende tilbage til dens senest gemte version. Husk på at da dine byer kan være forbundet indbyrdes, er placeringen af en by i forhold til dens naboer meget vigtig. Du *kan* flytte din by til et nyt sted med **importværktøjet**, men dette kan få en dramatisk effekt på byens udvikling – til det bedre *eller* det værre.

Opsætningspanel for regionsoversigt



I **opsætningspanelet for regionsoversigten** kan du indlæse, oprette og slette regioner. Du kan også ændre den måde en region ser ud.

Opret en ny region



Klik her for at oprette en ny **region** fra bunden. Du kan vælge at starte med et hav- eller landteræn.

Indlæs region



Klik her for at åbne en af de præ-byggede (og til tider genkendelige) **regioner** der leveres med *SimCity 4 Deluxe*. De regioner du opretter og gemmer, gemmes også her.



Slet region

Med denne mulighed slettes hele **regionen** og alle byerne i den.

Vis bynavne

Med denne funktion kan du slå visning af **bynavne** FRA og TIL.

Vis bygrænser

Klik her for at vise eller skjule gitteret der viser dine byers **grænser**.

Satellitoversigt

Med **satellitoversigt** kan du se på hele din region i fugleperspektiv – både med grundlagte og ikke grundlagte byer. **Satellitoversigten** er din normale synsvinkel. I tidligere versioner af spillet var dette den *eneste* regionsoversigt. Du kan nu veksle mellem **satellitoversigt** og **transportkort** så du kan besøge dit rige.

Transportkort

Enhver borgmester med omløb i hovedet har brug for at vide, hvor **ALLE** veje fører hen. Denne nye funktion gør det let. Vælg **transportkort**oversigten i din region, og du vil kunne se hele den transportinfrastruktur der forbinder dine byer med hinanden. Her er også en nøgle til kortet.

Bemærk: Transportkortet virker kun med *Deluxe Edition*-byer. Ældre byer skal indlæses og gemmes for at kunne ses på det nye kort.



Gå på SimCity.com

Troede du, at borgmestre arbejdede i et vakuum? Tro om igen. For at få alle de seneste oplysninger, opdateringer, nyheder, filer og specialværktøjer til *SimCity 4: Deluxe Edition*, skal du besøge **SimCity.com**. Klik på denne knap - så er du der. Du behøver ikke engang at forlade din by! Kommunikér med *SimCity*-eksperter og andre Borgmestre ved at poste og læse indlæg på vores elektroniske opslagstavle, eller du kan hente gratis tilføjelser til *SimCity 4: Deluxe Edition*, såsom berømte bygninger, tapeter og, ja, specialbygningsværktøjer. Frygt ej – de seneste nyheder og oplysninger relateret til *SimCity* er altid kun et enkelt klik væk.



Afslut

Klik her for at afslutte *SimCity 4: Deluxe Edition* og vende tilbage til dit skrivebord.

Bypanel

Vil du udforske byerne i din **region**? Når du klikker på et af felterne i byen, åbnes **bypanelet**. Panelet ser forskelligt ud afhængigt af om en by er *grundlagt* (navngivet og gemt) eller *ikke grundlagt* (en tom plads).

Panel-billede for en ikke grundlagt by

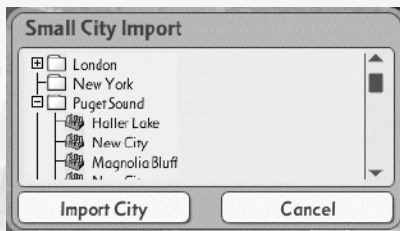


I din region er der nogle **ikke grundlagte byer**. Dette betyder at byen endnu ikke har en **Borgmester**, et **navn** eller nogen **indbyggere** eller **virksomheder**. Med andre ord starter du fra bunden. Når du klikker på en ikke grundlagt by, åbnes **bypanelets oversigten**.



Importér by

Hvis du vil erstatte et eksisterende by-felt med en allerede oprettet og gemt by fra denne eller en anden region, eller fra downloads-mappen, skal du klikke på knappen **Importér by**. Herefter kommer **Importér by dialogen** frem.



Her vises en liste over alle de regioner, der er tilgængelige i øjeblikket, samt alle de byer der kan importeres til det valgte sted. Byer fås i tre størrelser – lille, mellem og stor. Du kan kun erstatte byer med andre byer på samme størrelse. Lige meget hvor meget du måtte have lyst til at prøve, kan du ikke se hvad der sker når du forsøger at placere Los Angeles i et område på størrelse med en landsby. Beklager.



Klik for at åbne **region**-mappen, og se hvilke byer der er tilgængelige til **import**.

Klik for at lukke mappen og skjule **regionens** indhold.

Downloadede byer

OK, så du har downloadet et par byer fra **SimCity.com** websitet? Dygtig Borgmester. Disse bliver automatisk placeret i en særlig mappe kaldet **Downloads** som du finder i **dialogboksen for import af regioner**. Du skal først **importere** en downloadet by ind i en **region** – en hvilken som helst region – før den kan spilles.



Slet by

Klik her for at slette en byfil. Vær varsom, slettede byer fjernes permanent.



Spil denne by

Er du klar til at tage første spadestik i din nye by? Klik på **SPIL BY** knappen og lad eventyret begynde.

Panel-billede for en grundlagt by



Sådan, så har du noget at arbejde med. **De grundlagte byer** er ikke længere bare et glimt i en eller anden Borgmesters øje, de er blevet til levende, ændende enheder – skabt og gemt af dig eller en anden. **Panel-billedet for en grundlagt by** viser værdifulde oplysninger om din by, lige fra dens navn til antallet af jobs der er i industrien.

Sværhedsgraden i byen vises af antallet af stjerner der er vist under **Borgmesterens navn**.

En stjerne står for en begynderby, to stjerner står for et spil på mellemniveau og en by med tre stjerner står for Borgmestre der nyder et indviklet liv.

Regioninfo



Regioninfopanelet finder du i bunden af **regionsoversigten**. Det viser regionens navn og den samlede befolkning i ALLE byerne i regionen.

Sådan spilles en by



Er du klar til at iføre dig din Borgmesterkæde og endda få lidt gudeagtige kræfter? Hvordan vil du jonglere med de ofte modstridende behov i din by under udvikling? Vil dine simmere synes at du gør et godt arbejde, eller er alle ved at pakke deres sager og drage bort? Sådan skal det være – det er her Borgmesterskabet *for alvor* starter. I dette afsnit er der en gennemgang af alle de værktøj du kan bruge under opbygningen og nedrivningen af dine drømmebyer under spillet.

Universelt kontrolpanel



Det **universelle kontrolpanel (UKP)** har det altid anvendelige **oversigtskort**, **kamerafunktioner**, **dato**, **forespørgselsværktøj**, **ruteforespørgselsværktøj**, **funktioner til styring af simuleringshastighed** og dit **bynavn** (bare så du ved hvor du er). Her har du også knappen **skjul værktøjslinier** hvis du ikke vil have at kontrolpanelet ligger og roder.

Oversigtskort



Det er let at navigere rundt med **oversigtskortet**. Du kan klikke overalt i dette luftperspektiv af byen og centrere dit **byperspektiv** på det sted.

9/29/14

Dato

Dette viser den aktuelle dato som dine simmere i din by oplever det. Alle byer starter i år "00" (det var et rigtigt godt år), men regioner kan sammensættes af byer fra mange forskellige områder. Nogle byer kan være startet for år tilbage og kan udvikle sig langt ind i fremtiden. Jo hurtigere **simuleringshastigheden** indstilles, desto hurtigere går tiden. Hvis du gerne lige vil have en puster, mens du vurderer en bestemt situation, eller hvis du vil ruge over en vigtig beslutning, kan du bare pausere simuleringen. Tiden vil stå stille mens du grubler.

Ved at holde din markør hen over datoen, kan du se hvad klokken er for dine simmere.

9 am

Tidspunktet på dagen er uafhængigt af **simuleringshastigheden**, og tiden går altid lige hurtigt. Solen står op og går ned i henhold til døgnets 24 timer, og myldretiden om morgenen og om aftenen *foregår* virkelig i myldretiden.

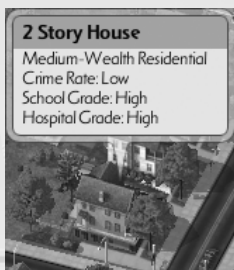


Forespørgselsværktøj

Dette beskedne, lille værktøj kan være en af de bedste måder for en Borgmester at indsamle værdifulde oplysninger om forhold rundt omkring i byen. Med **forespørgselsværktøjet** kan du indsamle oplysninger om alle bygningerne i din by. Der er to forskellige typer forespørgsel: **Overforespørgsel** og **dialogforespørgsel**.

Overforespørgsel

Klik på forespørgselsværktøjet og bevæg din markør hen over bygningerne i din by. På din vej vil der komme vigtige oplysninger frem om alle de bygninger markøren rammer.



Ved bygninger til **beboelse**, **handel** og **industri** vil du se navnet på bygningen, beboertypen og de tre vigtigste forhold der i øjeblikket har den største påvirkning på områdets attrårværdighed.



Når du forespørger på andre bygningstyper, vil du se navnet på bygningen langs informationen om dens funktionelle kapacitet. De fem ikoner, der vises i disse **overforespørgsler**, viser om bygningen er underfinansieret eller har overkapacitet (med andre ord, er den effektiv?). Hvis du har færre end fem ikoner fulde, kan det være at du skulle genoverveje din borgmesterstrategi. Hvis forholdene forværres yderligere (dine lærere bliver bedt om at genanvende kridtstøv for at spare penge), kan du risikere en strejke.



Hver gang du tænker "Hvar er *det*?" kan du lave en hurtig **overforespørgsel**. Du kan forespørge på selv den mindste ting i din by.

Dialogforespørgsel

Hvis du vil have mere detaljeret information om en bestemt bygning, er **forespørgselsværktøjet** det du skal bruge. Vælg **forespørgselsværktøjet** og klik på den bygning der har din interesse. I **dialogforespørgslens** vindue vil du få nogle særlige oplysninger afhængigt af den bygning du har forespurgt på.

2 Story House	
Current Occupancy	10/11
Wealth	\$5
Mayor Approval	High
Land Value	High
Powered	Yes
Watered	Yes
Desirability Factors:	
Pollution	Low
Garbage	Low
School Grade	High
Hospital Grade	High
Crime	Low
Traffic Noise	Medium
Commute	Medium
<input type="checkbox"/> Make Historical	
Close	

Tip: Hvis ikke du vil se en bestemt bygning blive offer for den nye udvikling, skal du klikke på **gør historisk**. Hvis forholdene berettiger til det, kan det være at bygningen vil blive forladt og få et rustikt præg, men den vil ikke gå tabt under den nye udvikling. Denne benævnelse fungerer kun i zoned BKI-bygninger, ikke for officielle bygninger.

Dialogforespørgslen for et hus giver dig oplysninger om dens aktuelle beboere, hvor velstående beboerne der bor der er og om den er koblet op på dine strøm- og vandsystemer samt detaljer om attraktivitetsfaktorerne i dets naboskab. Hvad mere kan en Borgmester ønske sig at vide?

Coal Power Plant	
Efficiency	★★★★★
Local Funding	\$252
Max. Capacity	6000
Plant Condition	98%
Actual Capacity	5886
Power Used	2189
Capacity Used	37%
Cost per Megawatt Hour (MWh)	\$0.04
Close	

Når du forespørger på et kraftværk får du oplysninger om dets maksimale kapacitet og aktuelle forbrug. **Dialogforespørgslen** har også en anden ekstremt anvendelig funktion – tilpasning af det **lokale finansieringsniveau**. Hvis du synes at et kraftværk er overfinansieret med dens aktuelle kapacitet, spar lidt på pengene, og skær ned på finansieringsniveauet. Det **lokale finansieringsniveau** kan også indstilles i **dialogforespørgselsvinduet** for skoler, hospitaler, politi og brandstationer.

Tip: Når du bygger skoler og hospitaler, skal du sørge for at tilpasse finansieringen så den passer til klientantallet. I forespørgselsvinduet for hver skole og hospital, kan du sænke finansieringen indtil kapaciteten blot er en smule højere end antallet af mennesker der bruger institutionen. Du skal ikke tage dig af hvis arbejderne strejker. Så skal du bare hæve den lokale finansiering indtil de stopper strejken.



Trafikinfo

Trafikinfo-værktøjet giver dig oplysninger om dine simmerses pendling og fragtture. Ligesom med **forespørgsels**-værktøjet skal du vælge **trafikinfo**-værktøjet, holde markøren over bygningerne og klikke på bygningerne og vejene.

- Hold markøren over en bygning – se antallet af ture til og fra bygningen samt den måde simmerne kommer dertil.
- Klik på bygningen – se de ruter der bruges til og fra bygningen.
- Hold markøren over et transportnetværk – se antallet af simmere der passerer gennem netværket og deres transportmiddel. Du ser også ruterne for *alle* de simmere der passerer gennem netværket.
- Klik på et transportnetværk for at se ruterne for *alle* de simmere der passerer gennem netværket.





Dette stærke værktøj kan være en hjælp til at diagnosticere dine transportproblemer. Hvis der ikke er nogen der bruger et busstoppested, kan du forespørge med **trafikinfo** på husene i området, og se hvordan de kommer på arbejde. Ved at anlægge endnu et busstoppested i nærheden af deres destinationssted, kan du anspre dem til at bruge den offentlige transport. Sejt.

Da der er så mange forskellige måder *dine* simmere kan komme omkring på, er der en forklaring på rutelinierne når du vælger **trafikinfo**.






Kamerafunktioner

Vil du have ændret billedet? Brug disse funktioner til at skifte din **byoversigt**.

-  **Rotér kamera med uret:** Roterer dit kamera med uret.
-  **Rotér kamera mod uret:** Roterer dit kamera mod uret.
-  **Zoom ind:** Zoomer din byoversigt ind med et niveau per klik. Der er seks niveauer. Se lidt tættere på hvad dine simmere laver. Du kunne blive overrasket.
-  **Zoom ud:** Zoomer din byoversigt ud med et niveau per klik. Du skal have det store overblik for rigtigt at få en fornemmelse for din bys vækst.

Simuleringshastighedsfunktioner

Her kan du styre hvor hurtigt tiden går i din by med **simuleringshastighedsfunktionerne**.

-  Klik på den enkelte pil for at spille i skildpaddehastighed.
-  Klik på den dobbelte pil for at spille i næsehornshastighed.
-  Vil du have abe-hastighed? Klik på trippelpilen



Klik på pauseknappen for at stoppe tidens gang. Klik på den endnu en gang for at genstarte simleringen med den tidligere indstillede hastighed.

Newcastle

Byens navn

Det er sådan du ved om du har med parisere at gøre eller med nogle mindre sofistikerede. Det kunne have en påvirkning på din indgangsvinkel til borgmesterskabet.



Gem værktøjslinjer

Hvis du vil have et uhindret udsyn over din by, kan du bruge **gem værktøjslinjer**-knappen til at slå det **universelle kontrolpanel** TIL/FRA. Du kan stadig bruge **genvejstasterne** til at få tingene gjort (der er en oversigt over genvejstaster på side 78).

Spiltilstand

Knapperne der omkranser det **universelle kontrolpanel** er dine indgange til at interagere med din by på forskellige måder. De forskellige modus er beskrevet i detaljer nedenfor.



Gudetilstand – Terraform, destruer, leg med dag- og nattecyklus og mere. I en ikke grundlagt by, er **gudetilstand** den eneste tilgængelige spiltilstand.

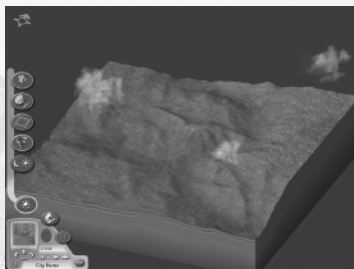


Borgmestertilstand – Administrationscentralen. Du skal være i **borgmestertilstand** for at grundlægge din by, bygge din bys infrastruktur, tilpasse budgetter og tage politiske beslutninger.



Min Simmer-tilstand – Importér simmere fra *The Sims*, eller skab figurer på stedet. Du åbner også **Du Styrer**-funktionen fra **min simmer-tilstand**, hvor du kan køre særlige borgmester-missioner og møde dine simmere på gaderne. Brug denne tilstand til at tage beslutninger der har en mere personlig effekt på nogle af dine indbyggere.

Værktøjer før en by er grundlagt



Har du lyst til at arbejde med et jomfrueligt landskab? Er kunstneren i dig ude efter et rent lærred? Så kom, træd ind i den ikke grundlagte bys verden – jomfruland. Når du starter fra grunden på dine by-opbyggende bestræbelser, vil de værktøj du har til din rådighed være forskellige fra dem der er tilgængelige i en grundlagt by. Du kan bruge al den tid du har lyst til til at skabe bjerge eller strande – forme landet som skal være grundlaget for den kommende storby. Det bedste er, det er gratis. Drag fordel af din gudelignende styrke til at få formet terrænet nu, for når din by er grundlagt, er det MEGA dyrt at lege gud.



Gudetilstand

I begyndelsen er der ingen veje, Borgmestre, solkraftanlæg eller sim-befolkning. Kan du høre vinden blæse? Det er bare dig og landskabet. Indtil du har grundlagt din by, er **gudetilstand** den eneste tilgængelige spiltilstand du har. Det er ikke så dårligt. Der er en masse ved den præ-grundlagte **gudetilstand**. Her følger en liste over dine beføjelser.



Terraformningsværktøjer

Din første opgave er skabelsen af en ny by, er at forme dens terræn. Dette kaldes *terraforming*. I **gudetilstand** har du alle de værktøjer du har brug for til at blive en dygtig landskabsarkitekt. Nogle Borgmestre kan opleve at de bruger mere tid på at terraforme end bygge veje. Selvom alle terraformningsværktøjerne er unikke, er der nogle universelle funktioner.

Zoom-niveau

Brug zoom-niveauerne til at justere størrelsen og styrken på **terraformningsværktøjerne**. Jo længere ud du zoomer, desto større et område påvirkes og desto stærkere er værktøjet. Når man zoomer tættere på under arbejdet, får terraformeren en større præcision til de fine justeringer af landskabet.

SHIFT-tasten

En anden måde at øge størrelsen og styrken på et **terraformningsværktøj**'s effekt er at holde **SHIFT**-tasten nede mens man bruger værktøjet. Når du slipper **SHIFT**-tasten, vender effekten tilbage til normal.

CTRL-tast

Hold **CTRL**-tasten nede mens du bruger et værktøj for at reducere størrelsen og styrken på dens effekter. Når du slipper **CTRL**-tasten vender effekten tilbage til normal.

SHIFT + 1 til 0

Omfanget af hvert **terraformningsværktøj** kan justeres ved at bruge **SHIFT**-tasten sammen med nummertasterne (**1** til **0**). Vælg et **terraformningsværktøj**, tryk på **SHIFT + 1** for at gøre værktøjets omfang meget lille, eller **SHIFT + 0** for at gøre omfanget meget stort. Når der trykkes på **SHIFT**-tasten sammen med et af alle de tal der er imellem dem, får du mulighed for at justere omfanget på værktøjet til de forskellige områder. Klik på **terraformningsværktøjet** igen for at vende tilbage til det normale.

SHIFT + F1 til F10

Styrken på hvert **terraformningsværktøj** kan justeres ved at bruge **SHIFT**-tasten sammen med **F**-tasterne (**F1** til **F10**). Vælg et **terraformningsværktøj**, og tryk på **SHIFT + F1** for at gøre værktøjet meget svagt, eller tryk på **SHIFT + F10** for at gøre værktøjet meget stærkt. Tryk på **SHIFT**-tasten sammen med enhver **F**-tast mellem disse for at vælge forskellige styrker. Klik på værktøjet igen for at vende det tilbage til det normale.



Skab bjerge

Vælg **skab bjerge**-menuen for at få det sæt **terraformningsværktøjer** frem der gør det muligt at rejse alt fra Andes-toppe til blide skrånende bakker.



Bjerg

Rejs enorme bjergtinder.



Bakke

Rejs bløde skrånende bakker.



Mesa

Skab flad-toppede taffelbjerge. For at få det bedste resultat, skal du holde musetasten på et sted.



Stejle bakker

Skab bakker med stejle skråninger.



Klipper

Skab klipper med skarpe bakkedrag.



Udhug dale

Dette sæt **terraformningsværktøjer** giver dig mulighed for at sænke terrænet. Vil du have en kløft i udkanten af byen? Hvis du vil se floder eller skabe søer, så skal du bare bruge disse værktøjer til at sænke terrænet til under havets overflade. Du kan så forme vandmasserne som det passer dig.



Dal

Skab store dale.



Stejl dal

Skab en dal med stejle sider.



Dyb floddal

Skab dybe floddale afgrænset af klipper.



Flad dal

Skab flade dale med bløde skråninger.



Krater

Skab kraterer. For at få det bedste resultat, skal du klikke og holde kraterværktøjet på et sted.



Flad floddal

Skab flade floddale med skrånende kanter.



Nivellering af terræn

Denne menu med **terraformningsværktøjer** giver dig mulighed for at nivellere terrænet til forskellige formål.



Erosion

Klik og træk hen over et område for at skabe forrevne bjerge, kystlinier eller sletter.



Sletter

Du kan blidt nivellere og udjævne terrænet.



Kvik-nivelleringsbørste

Brug dette værktøj til en hurtig nivellerings effekt. Dette værktøj nivellerer al terrænet inden for markørens radius, og forhøjer det til stedet for markørpunktet.



Udjævn

Udjævn og dæmp terrænet, så du får fine bløde strande eller blide stigninger.



Plateau

Skab flade plateauer og udjævn terrænet.



Så skove

Klik og træk dette værktøj over landet for at så det til med træer, og se skovene gro!



Tilføj dyr

OK, hvor mange Borgmestre kender du, der kan, med et enkelt vip med håndledet, få næsehorn til at komme frem? Når du har sået disse skove, skal du beslutte hvilke typer dyr du vil have dine Simmer til at støde på når de er på tur i bakkerne. Vælg en type dyr og

træk din markør over det ønskede levested. Horder af dine valgte dyr vil begynde at springe omkring. Træk din markør over et bredt område, så får du en masse dyr. Hvis du holder markøren på stedet, vil du kun skabe få eller ingen dyr.



Heste

Skab horder af vilde heste.



Skovdyr

En då, et rådyr, et dådyr. Og bukke. Skab hovdyr, mest rådyr og elge.



Vilde dyr

Skab horder og flokke af vilde dyr. Vil du have næsehorn, så får du næsehorn.



Terræneffekter

Skab vindblæste sletter eller tilpas middelvandstanden. Hvis du er ude efter et sæt globale et-klik-effekter, der ændrer hele din bys terræn, så har vi dem.



Erodering

Klik her for at indstille vindens påvirkning af hele terrænet. Klik igen indtil du når det ønskede resultat.



Udjævn

Hvert klik påfører en udjævnende effekt på hele landskabet. Klik igen indtil du har nået det ønskede resultat.



Hæv terrænets niveau

Hvert klik hæver ensartet terrænets højde over hele landskabet.



Sænk terrænets niveau

Hvert klik sænker ensartet terrænets højde over hele landskabet.



Foren kanter

Når du redigerer terrænet i en by, kan du have glemt at få dine kanter til at passe perfekt med de omkringliggende by-landfyldninger. Ups. Bare rolig. **Foren kanter**-værktøjet tilpasser højden på kanterne i den aktive by, så du kan gøre noget ved den pludseligt opståede tusind meters højdeforskel (som godt kan give ingeniørerne problemer når den forbindende motorvej skal anlægges). Når du klikker på **foren kanter**-knappen, markeres de påvirkede områder med rød.



Al udvikling under den røde markering vil blive destrueret, så du skal være forsigtig når du bruger dette værktøj i en grundlagt, befolket by. Hvis du beslutter at foreningsprocessen vil blive for smertefuld, så klik på **annuller** i bekræftelsesdialogen. Hvis det er det værd at afpasse med dine naboskabers terræner, så klik på **accepter** knappen.



Skab katastrofer

Har du haft en dårlig dag? Du kunne dyrke lidt yoga, eller måske... hvad med at få nogle meteorer til at regne ned over dine ulykkelige simmere? Sådan der. Har du det bedre? Det her er helt bestemt et af de steder din Borgmestermagt kan stige dig lidt til hovedet. Du er i stand til at forårsage **katastrofer** både i ikke grundlagte og i grundlagte byer. Det kunne jo være at du vil have din by bygget omkring et ældgammelt meteorkrater og uds lukkede vulkaner. Eller det kan være at din dag bare ikke har været rigtig god før du har haft lidt sjov ved at se en gigantisk robot shoppe rundt i din by, og skabe kaos og smadre bygninger. Du starter morskaben ved at dirigere den valgte hærgen hen over et hvilket som helst område af din by. Har Joe Sim været lidt pjevset på det sidste? Sigt et lyn mod hans garage. Hvem var det der sagde at borgervalgte ledere skulle være høflige?



Autosaurusvrag

Klik et sted i **byoversigten** for at sende en enorm menneskelignende samling køretøjer ind i din by. Når først **Autosaurusvrag** kommer, kan du styre dens retning ved at klikke og trække din mus i den retning du vil have den hen. Monster trucks vil aldrig være det samme igen.



UFO

Siden *SimCity 4*, har Borgmestre haft nogle forbindelser til en anden verden. Din destruktive trang har nu rumvæsner som gør hvad de bliver bedt om. Vælg **UFO** katastrofen og klik i **byoversigten** for at vælge en destination til moderskibet. Når moar kommer vil hun sende en masse små UFO'er ud. Rumvæsnerne vil endda lade dig køre. Klik og træk med musen til det ønskede sted og de små UFO'er vil følge efter. UFO'er er dog nogle ret komplekse maskiner, så jordboere kan godt have svært ved at styre dem. Selv Borgmestre.



Vulkan

Klik på det sted i **byoversigten** hvor du vil have at din vulkan skal tage form. Slip musetasten og lad lavaen flyde.



Ild

Kan du lide at lege med tændstikker? Vælg **ild** som din destruktionsstilstand, så bliver din markør til en fakkel. Tænd lidt op under din by med et klik, hold og træk. Jo længere du holder musetasten ned, desto større vil branden blive.



Meteor

Skal din ild have lidt slagkraft? Prøv meteorregn! Du styrer retningen på meteorerne i luften ved at klikke og trække musen i den retning du vil have meteorerne til at flyve. Når meteoret har ramt, kan du gøre et nyt klar. Whiii!



Robotangreb

Klik et sted i **byoversigten** for at sende et tietagers metalmonster på en altødelæggende tur gennem din by. Denne mægtige mekanik flyver ind i byen. Når han er landet, kan du styre hans robotretning ved at klikke og trække din mus i den retning du vil have ham hen.



Tornado

Klik på et sted i **byoversigten** for at slippe en tornado løs. Når den er sluppet løs, kan du styre retningen på tornadoen ved at klikke og trække musen i den ønskede retning. Tornadoerne spredtes hurtigt over vand, så klik inde over land for maksimal ødelæggelse.



Tordenvejr

Lad det lyne og gnistre. Klik et hvilket som helst sted i din by for at slippe et elektrificeret lyn løs.



Jordskælv

Få undersøgt om dine bygninger kan tage et par skrammer eller ej. Ryst lidt op i tingene med et jordskælv. Klik og slip et sted i **byoversigten** og få det til at skælve. Det punkt du klikker på, vil være skælvets epicenter. Hvis du klikker og holder musetasten nede, øger du styrken på jordskælvet når du slipper tasten.

HUSK!!! Katastrofer tager hårdt på byens budgetter. Det er ikke billigt at genopbygge. Sørg for at du er parat til at tage konsekvenserne før du kaster et par meteorer ind i det der blomstrende handelsdistrikt, også selv om kriminaliteten er høj.

Tip: Vil du have fornøjelsen af at skabe en katastrofe uden eftervirkningerne? Det er let. Gem din by før du starter det ønskede kaos. Se katastrofen opstå. Afslut nu spillet uden at gemme byen. Næste gang du besøger denne metropol, vil den fremstå som om katastrofen aldrig havde været der. Skyldfri katastrofer! Hvem skulle have troet det?



Kontrollér nat og dag

Hvis du lader denne være i fred, vil solen gå ned og månen stå op i henhold til tidspunktet på dagen. Men du er Borgmester. Du kan bruge disse værktøj til at sørge for at solen aldrig skinner, hvis du er en natugle.



Kun dag

Vil du prøve at leve i et land hvor solen altid skinner? Vælg denne mulighed, så skinner solen, hele tiden. 24-timers uret løber fortsat, men solen skinner hele tiden – også om natten.



Kun nat

Du er en vampyr, Borgmester, og evig nat gør det så meget lettere at regere byen. Dagslysfunktionerne kan være ret irriterende når man risikerer at blive brændt til slagger af en enkelt solstråle. 24-timers uret løber fortsat, men solen kommer aldrig frem.



Nat og dag cyklus

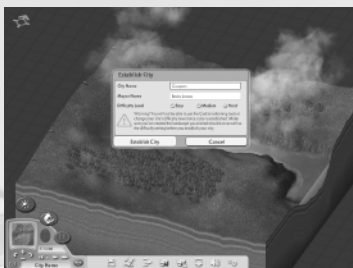
Er dagen bare ikke startet rigtigt uden en solopgang? Når du klikker på denne knap vil dag og nat komme lige efter planen.

Sådan grundlægges en by

Når du har fået modelleret din bys terræn, så det er lige som du vil have det, er du klar til at gå videre til grundlæggelsesprocessen. Det er her der kommer alvor ind i billedet.



Klik på **borgmestertilstand**-knappen, så kommer du ind i **grundlæg by**-dialogen.



Så er det alvor! Indtast navnet på din by, navnet på Borgmesteren (dit navn, selvfølgelig!) og vælg spillets sværhedsgrad.

Indstilling af sværhedsgrad

Dette har borgmestre aldrig kunnet! Nu kan du vælge mellem tre sværhedsgrader for byudviklingen.

Let: Du vil begynde med en masse kontanter, se udviklingen gå hurtigere og du vil finde det at lave penge (skatteindtægterne bliver hurtigt store!) meget lettere end i de andre sværhedsgrader. Du vil også jævnligt få beskeder fra dine rådgivere der advarer dig når du har taget en "forkert" beslutning, samt hvad du kan gøre for at afhjælpe situationen.

Middel: Ikke helt så mange penge fra starten, men stadig nok. Udviklingen er noget mere udfordrende, og du skal bruge en del borgmestertaktik for at få budgetterne til at balancere. Dine rådgivere er der stadig til at assistere dig, men vil nok ikke være *nær* så hjælpsomme.

Svær: Du skal være opmærksom på dine udgifter, for de penge du har fra starten vil være ret sparsomme. Hvis du er ude efter en udfordring, så er den her. Prøv at holde udviklingen i gang og dit skattegrundlag i vækst. Hvis det lykkes for dig, vil du vide at du har nået det højeste niveau inden for Borgmesterskabet.

Du skal være helt sikker på dit valg af sværhedsgrad *før* du grundlægger byen. Når du accepterer sværhedsgraden, er der ingen vej tilbage.

Værktøjer efter en by er grundlagt

Når du har grundlagt en by, vil din gudelignende magt til at forme landet være væk for evigt (eller i hvert fald indtil du tilintetgør stedet). Og hvad så! Nu kan du begynde at designe opbygningen, og se din by udvikles fra idé til realitet. De følgende værktøjer kan være til hjælp.

Gudetilstand



Obliterate City (Udslet by)

Reconcile Edges (Foren kanter)

Create Disasters (Skab katastrofer)

Control Day and Night (Kontrollér nat og dag)

Når en by er blevet grundlagt, vil mange af de **terraformningsværktøjer** du tidligere havde tilgængelige i din **gudetilstands** værktøjskasse bare ikke længere være ved hånden. Du kan dog stadig forene kanterne for din by med de byer den ligger op til, påvirke nat/dag cyklus og slippe katastrofer løs på dine intetanende Simmer. Hvis du virkelig savner din tidligere magt, kan du slette din by og starte helt forfra.



Udslet by

Hvis det er lykkedes dig at køre din by i afgrunden, og du vil starte forfra igen, er det denne knap du skal bruge. **Udslet by** fjerner alle levn fra byen og dens indbyggere, men det underliggende terræn vil fortsat være der. Når udslettelsen er færdig, vil navnene på byen og Borgmesteren blive fjernet og byen vender tilbage til den ikke grundlagte tilstand. Det er som om det aldrig er sket. Alle dine gudelignende **terraformningsværktøjer** er tilgængelige igen, så du kan terraforme til du brækker dig. Når du bruger dette værktøj, gemmes din by automatisk. Så vær varsom; som navnet antyder, kan en udslettelse ikke omgøres.



Foren kanter

Foren kanter fungerer på samme måde i en grundlagt by som i en by der ikke er grundlagt. Da en grundlagt by har det med at have bygninger og andre konstruktioner der kan blive revet med når terrænændringerne foretages, skal du være forsigtig når du bruger dette værktøj. Husk på at alt hvad der er under den røde markering bliver ødelagt. Kvas.



Skab katastrofer

Alle de katastrofer du har tilgængelige i den ikke grundlagte **gudetilstand**, er også tilgængelige i den grundlagte **gudetilstand**, men de er meget sjovere når der er simmere involveret. Du kan se mere om disse værktøjer i afsnittet **Værktøjer for en by er grundlagt**.



Kontrollér nat og dag

Kontrollen over nat og dag er tilgængelig i grundlagte byer. Dette værktøj fungerer på samme måde som det gør når byen ikke er grundlagt. Du kan se mere i afsnittet **Værktøjer for en by er grundlagt**.

Borgmestertilstand



Hvad enten du har valgt den nemme eller den forhindringsbestrøede vej, vil du med garanti møde masser af udfordringer, når du indsætter din administration. Din gudelignende terraformingsmagt er måske svundet, men der er masser af magt i borgmesterstillingen. Borgmestertilstanden giver dig en god rækkevidde at udstrække dit storhedsvanvid i, det være sig i det gode eller ondes navn.

Byg veje! Føj knudepunkter til dit vejsystem! Smid Taj Mahal ned i byens centrum! Gør alting smukkere! Brug penge! Ødelæg! Det er her du finder masser af action. Den *virkelige* udfordring i *SimCity 4: Deluxe Edition* ligger i at fungere som Borgmester og holde de loyale indbyggere glade, sunde og velstående. Hvis du tænker på dine simmere, budgetterer klogt og holder dine øjne og ører åbne for alle oplysninger om din by, vil du være godt på vej mod at opnå heltestatus i din by. Hvis du mest af alt søger stillingen som Borgmester for at fylde dine egne lommer, hvor længe kan du så holde byen på katastrofens rand alt imens du maler den tør?

Efterhånden som du opbygger din bys infrastruktur, har du et væld af oplysninger til rådighed til at holde styr på byen – lige fra din nuværende borgmestervurdering til tendens-data for uddannelsesniveauer. Glem aldrig at se tingene gennem en simmers øjne. Du kunne stoppe en kriminalitetsbølge, før den overhovedet kommer i gang, ved at lytte til manden, kvinden eller barnet på gaden.

I dette afsnit gennemgås de grundlæggende værktøjer som du har tilgængelige som Borgmester. Held og lykke!



Landskabsværktøjer

Nu da du har grundlagt din by, kan du stadig skabe bjerge – men det koster. Guder kan modellere terrænet gratis, men denne form for landskabsbearbejdelse har en pris for Borgmestre hvilket kan begrænse dine ambitioner. Den dødelige verden nedsætter også stærkt disse værktøjers målestok og virkning, i forhold til deres magt i **gudetilstand**. Men hallo! Alle de særlige universelle funktioner du har tilgængelige i **gudetilstandens terraformningsværktøjer**, er tilgængelige her (f.eks. **CTRL-** og **SHIFT-**tasterne, **SHIFT + 1** til **0**, osv.). Det kan være at du har planer om at gøre dit naboskab endnu større med en fin højderyg, men pas på! Hvis dit landskab er for tæt på udviklingen, vil du ødelægge bygninger og andre konstruktioner. De følgende værktøjer giver dig mulighed for at ændre din bys terræn:



Hæv terræn

Skab bakker i landskabet på din by.



Udhug dale

Skab beskedne dale.



Nivellér terrænet

Nivellér terrænet i den dækkede cirkel.



Plant Flora

Vælg mellem en række forskellige arter og udsæt unge træer rundt om i din by. Når du har plantet de unge træer, så vil du se løvtaget vokse!



Skilte- & Etiket-værktøj

Til den kortfokuserede Borgmester har vi her en ny funktion – opsæt skilte over hele din by eller sæt etiketter på transportnetværk, bakker, dale og vandmasser.

Skilte- & Etiketter



Skilteværktøj

Klik hvor du vil i din **Byoversigt** med dit **Skilteværktøj** og indtast den tekst, du gerne vil se på dit nylavede skilt ("*Borgmesteren sov her*"). Du kan ændre et skilts tekst ved at vælge dette værktøj og klikke på skiltets tekst for at redigere den. Ønsker du at flytte et skilt til et mere synligt sted? Vælg skilteværktøjet og klik-træk skiltet til dets nye placering.



Etiketværktøj

Klik med **Etiketværktøjet** på et sted i **Byoversigten**. Etiketværktøj-dialogen kommer frem. Indtast teksten til din etiket (f.eks. *Angsthavet* eller *Dalpigernes Dal*).



Er du tilfreds med det du har skrevet? Klik på **Acceptér** for at placere etiketten. Når din etiket er placeret, kan du trække den hen til et nyt sted hvis du vil.

Placering af etiketter: Når du trækker en etiket over på et transportnetværk (vej, boulevard, jernbanespor, osv.), rettes etiketten automatisk ind efter netværket og skifter farve. Sejt, hva? Udødeliggør dig selv ved at navngive bjerge og søer i din egen ære. Når du trækker en etiket på plads, kan du justere dens retning ved at benytte **HOME-** (roterer med uret) og **END-** (roterer mod uret) tasterne på tastaturet. Når du roterer synsvinklen, vil etiketter altid vises med den rigtige side opad, hvilket betyder, at visse positioner ikke vil virke. Vælg **Etiketværktøjet** for at redigere en etiket og klik på etiketten for at ændre teksten eller fjerne den fuldstændigt.



Fjern skilte og etiketter

Tog det med at navngive ting efter dig selv lidt overhånd? Er vi en lillebitte smule flove? Denne meget specielle bulldozer fjerner skilte og etiketter, men ikke andre konstruktioner. Puha. Problemet er løst.



Skilte & etiketter TIL/FRA

Du er glad for dine skilte og etiketter, men nogle gange ville du gerne have lov til at se din by, uden alle skiltene? Du har magten ved dine fingerspidser. Klik på denne knap en enkelt gang og de er væk. Klik igen og de kommer tilbage. Du er gudeagtig – og du kan trylle!



Zoneværktøj

En by der er inddelt godt i zoner fungerer godt. Zoning giver ikke bare dine simmere *plads* til at udvide sig, din beslutninger om zoning dikterer *hvordan* de udvider sig. Så, Borgmester, tag din byplanlæggerkasket på og se hvordan dine strategier spænder af. Når du zoner et område, angiver du hvilken form for udvikling der kan ske. Dine Simmer udvikler de tilsvarende bygninger alt efter hvordan du har zonet landet. Når du zoner et område til beboelsesbygninger er det kun sim-boliger der kan bygges der. Du kan zone et område til industri i mellem eller høj tæthed og se smelterne flytte ind.

Tæthed repræsenterer hvor mange mennesker du kan få ind i en bygning. Når du zoner med lavere tæthed, begrænser du størrelsen på bygningerne der udvikles i din by. Zoning til høj tæthed giver mulighed for skyskrabere, men er meget dyrt. Bygninger med højere tæthed udvikles ikke før du når følgende befolkningstal:

Tæthed	Indbyggertal
Lav	0
Mellem	1,100
Høj	26,000

Tip: Undgå at zone beboelser eller kommercielle områder med høj tæthed tidligt i spillet. Det er dyrt, og du vil ikke få bygninger til høj tæthed før dit indbyggertal overstiger 26.000. Med andre ord, byg ud før du prøver at bygge op. Zoningstæthed har ingen indflydelse på velstanden på de beboere og virksomheder der flytter ind i din by. (Hvis du bygger det, vil de ikke nødvendigvis komme.)

Årh, hvad, det er let! Øjeblik, Borgmester. Du troede du havde HELE magten? Ikke helt. Det der rent faktisk udvikles i dine **beboelses-**, **kommercielle**, og **industrielle** zoner er helt op til dine simmere. Du opsætter slet og ret begrænsninger for typerne af bygninger og virksomheder og zonerens tæthed. Hvis du zoner et område til udvikling til beboelse med høj tæthed, skal du ikke blive overrasket hvis der ikke lige sker noget med det samme. Zoner opnår ikke deres maksimale kapacitet før du har skabt nogle forhold, der ansporer til efterspørgsel efter disse zoner. Brug dine **BKI efterspørgselsindikator** og dine **attråværdighedskort** til at finde ud af om dine beslutninger om zoner er på linie med dine simmeres behov og ønsker.

Tip: Din befolkning boomer, og du har zonet til områder med høj tæthed, men der er STADIG ikke rejst nogen høje bygninger? Undersøg vandforsyningen. Vand er penge ned i afløbet når din by er ny og under udvikling, men når du får en stor by, kræver dine simmere en stabil og ren forsyning af H₂O.

Anlæggelse af zoner

Vælg den ønskede zoneangivelse. Klik på musetasten og hold den nede mens du trækker musen tværs over felterne indtil du har dækket det område du vil zone. Du kan zone et enkelt felt med et enkelt museklik. Klik på musen og hold nede for at fylde områder mellem allerede eksisterende veje med et zonet område. Hvis ikke der er nogen afgrænsende veje, skal du klikke på musen og holde den nede mens du trækker for at oprette en zone af maksimal størrelse. Hvert jordlod du skaber har en lille pil der viser forsiden på jordloddet. Jordloddernes forsider skal vende ind mod en gade eller en vej for at være tilsluttet til transportnetværket. Du kan påvirke retningen på jordloddene når du zoner ved at trykke på **ALT**-tasten. Der bygges automatisk gader inde i zonerne for at sikre at dine simmere har adgang ind og ud af deres naboskab til hovedfærdelsårene. Ups! Har du zonet et område som du gemte til en losseplads? Du skal bare trykke på **ESC** for du slipper musetasten. Dette afbryder din zone-handling. Puha!

Tip: Prøv at zone på meget attraktive steder. Brug **dataoversigten over attråværdighed** til at afgøre hvilket sted der er attraktivt for bestemte grupper simmere. Da disse data er delt op efter indbyggertype, kan du finde det ideelle sted til hver gruppe du har ønske om skal bo i din by.

En lille bemærkning – du må aldrig blande **zonetype** sammen med **indbyggertype**. **Beboelse med lav tæthed** (zonetype) er ikke det samme som **beboelse med lav indkomst** (indbyggertype). **Tætheden** afgør bygningernes kapacitetsgrænser, forskellen mellem enkeltfamilieboliger og enorme lejlighedsbygninger. **Indkomst** afgør beboernes levestandard. Zoning med lav tæthed tillader udvikling af lav-, mellem- og højindkomst beboelse. Fik du det? Her har du en oversigt over zonetyper:



Beboelse

Valgmulighederne for tæthed er:

Lav tæthed

Du vil for det meste se at der bygges enfamiliehuse.

Middel tæthed

Denne zone tillader mindre lejlighedskomplekser og ejerlejligheder.

Høj tæthed

Her taler vi om alt fra enorme boligkomplekser til vældige luksusskyskrabere.

Tip: Du skal zone lav tæthed når din by er i den tidlige opbygningsfase. Det koster ikke nær det samme, og du vil alligevel ikke se højere og større bygninger før din by bliver større og får flere indbyggere.



Kommerciel

Op valgmulighederne for tæthed er:

Lav tæthed

Se de små butikker, tankstationer og andre små virksomheder vokse.

Middel tæthed

Denne zone indbefatter kontorbygninger forretninger i middel størrelse.

Høj tæthed

Store kontorbygninger, varehuse og skyskrabere.

Tip: Et ord: Gen-zoning. Viser de store kanoner i erhvervslivet en interesse i det handelsdistrikt hvor den lokale avisbutik er den største igangværende forretning? Du kan gen-zone zoner med en højere tæthed af samme type over eksisterende områder uden at ødelægge alt det der er der i forvejen. Når betingelserne er til det, vil der udvikles bygninger af høj tæthed ved siden af de allerede opførte bygninger.



Industri

Må jeg få konvolutten... Ja, og valgmulighederne for tæthed er:

Landbrugszone

Gårde og kun gårde. Ingen planlagte samfund, ingen indtrængende udstykninger. Kun traktorer, lader og afgrøder. Muh.

Middel tæthed

Denne zone indeholder mellemstørrelse fabrikker, pakhuse, produktionsanlæg og højteknologisk industri.

Høj tæthed

Mega-industri. Storre fabrikker, forbrændingsanlæg eller, hvis du har planlagt det godt, funklende højteknologiske industrikomplekser.

Tip: Hvis du zoner dine industriområder langs kanterne på dit bykort, kan du lave en vej eller jernbane som forbindelse til naboen for at nedsætte længden på fragtture. Industribaroner skal have deres produkter uden om byen og eksporteret dem ud over byens grænser, ellers vil deres virksomheder ikke vokse. Adgang til effektiv transport gør en zone mere attraktiv for disse ambitiøse mennesker.

Fjern zone



Fjern zone-værktøjet er tilgængeligt i alle zonetyperne, efter mulighederne for valg af tæthed. Har du zonet og udviklet et bestemt område, men senere kommet på andre tanker i din strategi? Brug dette værktøj til at fjerne det zonedede område, samt de gader der er blevet skabt da den oprindelige zone blev anlagt.



Transportværktøjet

Hvis dine simmere ikke kan komme derhen, tager de ikke af sted. Hvis dine simmere ikke tager af sted, vil din by ikke vokse. Ingen by kan fungere uden ordentlig transportinfrastruktur. Simmere skal kunne komme til deres job inden for et rimeligt tidsrum, og forretninger skal kunne eksportere deres varer til andre dele af Sim-nationen. Som borgmester er det dit ansvar at skabe et effektivt, flydende og ordentligt forbundet netværk af veje, boulevarder, gader, motorveje, jernbaner, metroer, busruter, broer og tunneller. Lyder let nok, hva? Det er en udfordring, men du har nogle af de dygtigste bygningskonstruktører i verden til at hjælpe dig. Hvis du har viljen og budgettet til det, kan du bygge næsten alle former for gennemfartsveje. Her er de værktøjer, du skal bruge for at bygge det transportnetværk, der hjælper med at holde din by i høj... eller lav... fart

Placering af ruter:

Du anlægger en vej eller en anden transportrute, ved at klikke på et startsted og trække for at danne en linie. Når du slipper musen kommer vejen frem. Transportnetværk kan følge lige eller diagonale ruter. Du bygger en irregulær eller gennemgående diagonal rute, ved at hold **SHIFT**-tasten nede med det valgte transportnetværksværktøj. På denne måde vil du bygge en længde af forbundne lige og diagonale ruteafsnit så du kan følge den ønskede overordnede rute til dit netværk.



Hvis ikke du skaber adgang til gaderne, vejene eller boulevarderne fra jordlodderne i dine zoner, vil der skiltet **ingen bil** blive vist. Ups!



Hvis dine simmers pendling tager så lang tid at de aldrig kommer på arbejde, vil du se skiltet **ingen job**. Arrgh!

Tip: Hvis dine simmere ikke med det samme begynder at trille af sted på din nybyggede rute, så tag det roligt! Det tager simmerne omkring en måned at lære de nye måder at komme rundt på.



Byg veje

Omfanget af dine transportbehov opfyldes af veje af den ene eller anden slags. *SimCity 4 Deluxe* har en række muligheder, afhængigt af din bys konstant skiftende krav.



Vej

Vejene, der er dyrere end **gader** (nogle af disse bygges for dig når du zoner et område), har den fordel at de har højere kapacitet og hastighedsgrænse. Hvis du opdager mylder og trafikpropper på dine **gader**, kan du opgradere dem ved at bygge **veje** oven på dem.



Boulevard

Boulevarder er en del dyrere end både **veje** og **gader**, og fylder dobbelt så meget, men de kompenserer mere end rigeligt for dette med endnu større kapacitet og en højere hastighedsbegrænsning. Du er måske nødt til at rive nogle bygninger ned for at få plads til dem, men **boulevarder** er en fremragende erstatning for **veje**, der er proppet med trafik.

Tip: Trafikuheld er et symptom på trafikpropper. Du vil måske nyde at overvære ulykkerne et stykke tid, men hvis din by bliver ved med at være proppet, stagnerer udviklingen, og dine simmere kan finde på at begynde at lede efter grønnere græsgrange



Ensrettede veje

Ensrettede veje har ingen yderligere kapacitet i forhold til almindelige veje, men de forøger effektiviteten af kryds, hvilket igen kan afhjælpe tung trafik. Vær blot sikker på, at du giver dine simmere en vej både til og fra arbejde, ellers tager de ikke på arbejde overhovedet. De skal kun bruge en enkelt undskyldning.



Gader

Disse er billige, sådan rent forholdsmæssigt set, men **gader** har den laveste kapacitet og hastighedsbegrænsning af alle de muligheder du har for veje. Når du zoner, bygges **gaderne** automatisk i zonerne, så simmerne kan køre ud af deres parkeringspladser og indkørsler.

Tip: Hvis præ-byggede gader hæmmer din følelse af kontrol, kan du sende den automatiske gadefunktion i garagen ved at holde **SHIFT**-tasten nede mens du zoner og bygger dine egne gader.



Byg hovedveje og tilkørsler

Hovedveje er meget dyre i forhold til **gader**, **veje**, og **boulevard**, og har det med at bruge en masse plads, men deres kapacitet er ENORM og deres hastighedsbegrænsninger høje. **Hovedveje** kan være en vigtig del af din planlægning når indbyggertallet i din by begynder at nærme sig storbyskategorien.



Hovedveje i grundplan

Hovedveje i grundplan kan til at begynde med virke mere pris-effektive end **Hævede hovedveje**, men det kan hurtigt banke prisen op i centrumområder at bygge vejoverføringer til veje, der krydser hovedveje. På den anden side er **hovedveje i grundplan** et glimrende valg, når du skal bringe dine Simmere fra deres hjem i forstæderne til byens midte.



Hævede hovedveje

Bare byg dem oven på hinanden! **Hævede hovedveje** er dyrere end **Hovedveje i grundplan**, men pengene kan hurtigt komme ind igen, da du kan bygge de mindre dyre veje og gader under dem for at styrke dit netværks effektivitet. Hvis du har en masse veje, der løber vinkelret på din hovedvej, såsom i et centralt handelsdistrikt med et gitterlignende vejnetværk, er **Hævede hovedveje** ofte vejen frem.



Kløverbladsfletning til hovedvej i grundplan og hævet hovedvej



Når to hovedveje krydser hinanden, vil du så gerne have, at dine simmere skal kunne komme fra den ene hovedvej til den anden? Så er det her, at det smarte **kløverblad** (tilkørsel) kommer til dets ret. Når du bygger hovedveje der krydser hinanden, bliver du spurgt om du ønsker at placere et **kløverblad**. Hvis du stejler over prisen, kan du altid gå tilbage til **Transportværktøjer**-menuen og tilføje et senere. Disse konstruktioner bruger en del plads, så du skal være sikker på at der ikke er noget nedenunder når du begynder at bygge.

Tip: Ved du hvor du skal placere et kløverblad, et T-kryds, en påkørselsrampe eller siderampe (se beskrivelser af disse i de følgende sektioner), men har du ikke haft tid eller penge til at bygge hovedvejen endnu? Du kan nu placere disse konstruktioner, *før* du bygger en hovedvej. Hvis du har valgt en af disse konstruktioner, men ikke er sikker på at det er det bedste valg for dit netværk, kan du skifte mellem dine muligheder med **HOME**-og **END**-tasterne.



T-kryds til hovedvej i grundplan og hævet hovedvej

T-kryds er smarte, små tekniske kunststykker som dine ingeniører og bygningsarbejdere har fundet på, borgmester. Der er tale om trevejs-kryds, hvor en **hovedvej** går over i en anden **hovedvej** der løber vinkelret med denne. **T-kryds** fås i forskellige typer: jord-til-jord, hævet-til-hævet eller hævet-til-jord. Hver borgmester kan vælge det **T-kryds** der passer lige til dem!



Vejoverføring til hovedvej i grundplan og hævet hovedvej

Du har bygget hovedveje, men er vinden det eneste der blæser forbi? For simmere kan køre ind på en hovedvej, skal de have en måde at komme fra vejen hen på denne færdselsåre på. Til veje, der ligger vinkelret med hovedvejen, kan du bygge en **vejoverføringsrampe** så de kan få adgang. Hvis vejen allerede eksisterer når du bygger hovedvejen, bliver du bedt om at bygge en **påkørselsrampe**. Har du ikke brug for én lige nu? Du kan altid gå ind i **transportværktøjer** og bygge én senere.



Siderampe til hovedvej i grundplan og hævet hovedvej

Har du brug for adgang fra en vej der løber parallelt med hovedvejen? Så byg en **siderampe**. Dine bygningskonstruktører spørger dig ikke om denne – **sideramper** kan kun placeres manuelt. Du vidste alligevel godt at du var nødt til at lave bare lidt for at tjene den fede hyre, gjorde du ikke? Det er lettere at bygge **siderampen** først og derefter forbinde vejen til den. Hvis vejen allerede er placeret, skal du være sikker på at den befinder sig to felter væk fra hovedvejen, og at den er helt lige så du kan få en velfungerende tilslutning.



Byg togskinner og depoter

Når det drejer sig om vedligeholdelse, så er **togskinner** billigere end veje og væsentligt mere effektive til at få store mængder mennesker fra et sted til et andet. Industrielle områder har det med at trives når der er adgang til jernbaner til at transportere fragt ud af byen (med den ekstra fordel at de væmmelige lastvogne holdes væk fra vejene). Når man skal bygge jernbaner der bruges, betyder placeringen alt. Vær klog og lad være med at ødsle jernet bort.



Togskinner

Togskinner kan bruges til både pendlertrafik og fragtture. For at dine simmere kan bruge alle disse vidunderlige spor, skal de have adgang. Glem ikke at bygge **stationer** til **passagerer** og **fragttog** hvis du vil se dit netværk blive brugt. Byg dine **stationer** i nærheden af oprindelses- og destinationspunkterne for både pendlere og fragtbrugere. Simmere hader at have langt til den offentlige transport.



Passagertogstation



Fragtogstation

Hovedbanegård



Monorail



Anden transport

Veje og jernbaner er ikke nødvendigvis de eneste svar på dine transportbehov. Alle store byer er nødt til at benytte sig af offentlig transport i en eller anden form.



Busstoppested

Byg **busstoppesteder** for at få dine simmere ud af deres biler og ind i den offentlige transport, og giv dine veje og boulevarder mere værdi. Sørg for at placere dine stationer strategisk i både hjertet af dine beboelseskvarterer og arbejdsdistrikter (både handel og industri) så dine simmere får en følelse af at det er gåturen værd.

Tip: Lad **Ruteforespørgslen** hjælpe dig med at placere bus-, metro- og højbane-stationer. Der følger ikke parkeringspladser med til disse stationer, så dine simmere er nødt til at gå for at bruge dem, medmindre du placerer en **offentlig parkeringsgarage** i nærheden. Simmere vil kun gå med til at gå et vist stykke, så du er nødt til at sikre dig, at du får placeret stationerne inden for gåafstand (som regel omkring ti firkanter, afhængigt af længden på deres pendlertur). **Ruteforespørgsel**-værktøjet viser dig din bys største pendleruter. Klik på forskellige veje med værktøjet for at lokalisere grupper af simmere, der bor i nærheden af hinanden, og som også arbejder tæt på hinanden. Det er her, du skal opstille nogle stationer til offentlig transport, Borgmester.



Højbane og højbanestation Højbanen er faktisk en overjordisk udvidelse af dit **Metro**-netværk. Tænk på dit forbundne **Højbane-metro**-system som ét enkelt og *hurtigt transportsystem*. I dette hurtige transportsystem afgår togene langt oftere, og det flytter hurtigt og meget mere effektivt end jernbanesystemerne over jorden store mængder af simmere over korte distancer. Dette gør det til et godt valg som offentlig transport i og omkring din by.



Højbanen er billigere at bygge og vedligeholde end **metroer**, men dyrere end den almindelige jernbane. Ligesom **monorail** bruger en **højbane** samme plads som den almindelige jernbane, men lader vejtrafik passere uhindret nedenunder.

Tip: Hvis du investerer i et **højbane-metro**-system, er det godt at sikre sig at det bliver benyttet fuldt ud. Simmere går til **højbane-** og **metro-stationer**, men placerer du et **busstoppested** lige ved siden af, vil du anspre simmere der bor lidt længere væk til at benytte systemet. Hvis du bygger en **offentlig parkeringsgarage** ved siden af stationen i et beboelsesområde, kan du måske endda lokke en masse simmere til at parkere bilen og tage toget. Se det er at tænke sig om, Borgmester!



Overførsel fra metro til højbane

Metro og **højbane** kører med de samme tog og køreplaner, men når du opbygger dit system, opdager du måske steder hvor det er bedst for dit **metro**-tog at komme op til overfladen eller dit **højbane**-tog at smutte under jorden. Måske er terrænet for stejlt for **højbanen**, og det kan være bedre at dykke ned. Her kommer **overførslen fra metro til højbane** ind i billedet. Byg en af disse sager for at sammenkæde din **metro**-linje med din **højbane**-linie. Hvis du bliver rigtig god til det her, kan du være så heldig at ende med at vinde en pris fra Simmernes Ingeniørfællesskab. Man kan aldrig vide.



Metro og metrostation



Gå under jorden! **Metroer** giver folk en super måde at komme til og fra arbejde på, og da de bygges under jordoverfladen, tager de nærmest ikke nogen plads fra udviklingen. Med **metrostationer** er placeringen igen utrolig vigtig. **Metroer** er dyre, men hvis du bygger en by der skal konkurrere med Tokyo eller Mexico City, bliver det nok nødvendigt at gå under jorden for at få det bedste flow.



Offentlig parkeringsgarage Kollektiv transport er et fremragende alternativ til at køre selv, og det nedsætter også både trafikmængden og forureningen i din fine by. Hvis du vil have at dine simmere skal drage fuld fordel af dit smukke offentlige transport-system, skal du imidlertid huske på at simmere ikke gider gå særligt langt. Hurra! **Offentlige parkeringsgarager** kommer til din redning! Byg en **offentlig parkeringsgarage** ved siden af en offentlig transport-station i forstaden, og betjen dermed et langt større område – og mange flere simmere – så de kan parkere og tage det offentlige.

Tip: Sørg for at bygge dine **offentlige parkeringsgarager** i beboelsesområder – altså de steder hvor dine simmere bruger bilen til at køre til og fra stationen. At bygge en **offentlig parkeringsgarage** i arbejdsområderne er spild af penge. Du er stadig nødt til at bygge masser af stationer i arbejdsområderne, da det jo er her dine simmere vil være på gåben. De har jo parkeret bilen, ikke?



Betalingsanlæg

Har du masser af trafik, men ikke så mange penge? Jamen, prøv at høre her! Lav trafikpropperne om til kontanter ved at bygge et par strategisk velplacerede betalingsanlæg. For hver tur, der går gennem et betalingsanlæg, kommer der Simoleoner i din bys budget. Vælg **toldbod**-værktøjet for at bygge din lille pengemaskine på en hvilken som helst **vej**, **gade** eller **hovedvej** (kun på lige afsnit).

Du var godt klar over at det var for godt til at være sandt, var du ikke, Borgmester? Alle medaljer har deres bagsider – suk. **Betalingsanlæggene** vil ikke løse dine trafikale problemer. Faktisk kan de ende med at blive værre. Når dine pendlende simmere får at vide at de nu skal betale for at rejse på ruter, de tidligere benyttede gratis, bliver de en smule sure. Var det din **Borgmestervurdering**? Er den lige gået ned?



Byg lufthavne

Hvis du vil se din handelsudvikling skyde i vejret, så skal du en tur i skyerne. Hvis der ikke er en **lufthavn** der servicerer din by, vil du ikke se de enorme handelsdistrikter udvikle sig. Sørg for at din **lufthavn** har god adgang til transport til dine handelszoner, ellers vil de små slipse-simmer ikke kunne nå deres fly. Tænk på at lufthavne er store, larmende og de genererer en masse trafik og luftforurening. De simmere der bor i nærheden vil nok ikke blive for glade for flyene der flyver lavt forbi deres hustage.

Med mindre du selvfølgelig er en rent troldmand til at styre pengene – og hvem er det – så er det bedst at du bygger den **lufthavn** der opfylder din bys aktuelle behov. Der er tre forskellige typer **lufthavne** som du kan vælge imellem: **Landingsbane**, **kommunal lufthavn** og **international lufthavn**. Det kan være nødvendigt at udvide dem alle når trafikmængden øges. Hold kontakt til din **transportrådgiver** – han skal nok anmode om den nødvendige udvidelse når det bliver tid til det.

Vandtransport

Hvis du har bygget en by på havet eller et stort sejløb, kan **vandtransport** tjene de samme formål til pendler- og fragtransport som landets rejsemuligheder gør det i landbaserede samfund.



Passagerfærgeterminal/ bil- og passager- færgeterminal



At bygge en bro der spænder over en hel vandmasse, kan være *meget* dyrt. Det kan ofte være en fordel at etablere et **færagesystem** som du kan benytte indtil byen får råd til de dyrere alternativer. Placér en **Færgeterminal** på begge sider af vandet og forbind dem til et vejsystem så folk kan køre til og fra **færger**. Der er to typer **færger** – én kun til fodgængere, og en anden til fodgængere og biler. **Færger** af én type lægger ikke til ved samme terminal som den anden type, så vær sikker på at du etablerer dit **færagesystem** med dette for øje.

Byg mindst to **færgeterminaler** af samme type på samme vandmasse – ellers tager ingen færger. **Færge**-ture kan bringe dine borgere til nærliggende byer der er bygget ved den samme vandmasse, samt udgøre rare pendlerture (ifølge Sims-datakilder)! Byg **busstoppsteder** og **offentlige parkeringsgarager** ved siden af **passagerfærgeterminaler** for at opfordre folk til at benytte dem.



Havne

Er du en Borgmester der fremmer mega-industrien? Forhåbentlig har du allerede bygget forbindelser til samfundene i nærheden. En anden måde at få dine industriproduktion ud af byen er at bygge en **havn** eller to. Det er ikke sikkert det virker hvis din by ligger inde i landet – men du kan altid prøve. Bare sørg for at du bygger **havnene** i nærheden af industrizonerne, og etablerer gode veje der fører hen til dem så HGV'erne kan komme dobbelt så hurtigt derind.



Lystbådehavn

Lystbådehavne handler egentlig ikke om at komme omkring, men er mere for dine simmers rekreation. Når du bygger en **lystbådehavn** forbedres den lokale beboelses attraktivitet og – se der! – giver dig et nyt vandfartøj at lege med. God fornøjelse, og glem nu ikke din redningsvest!

Broer

Så du har bygget din bro i en bugt, hmmm. Engang var det smukt, men nu er det et stort pendlermareridt. Heldigvis har du de bedste ingeniører i landet under dig, og bygning af **broer** er inden for din rækkevidde. Dit mareridt kan være ved at være forbi hvis du har de penge der skal til for at fjerne det.

For at bygge en **bro** skal du vælge et transportnetværk, som f.eks. en **hovedvej**, **vej**, **boulevard**, **jernbane** eller **monorail** og trække en linie så den strækker sig hele vejen tværs over vandet. Du kan ikke bygge en bro ved at anlægge **gader** eller når du bygger på en diagonal. Sørg for at du trækker linien godt ind på land på begge sider af vandet. Hvis dine ingeniører har lavet de rigtige beregninger, vil den røde linie blive til en smuk **bro**. Når du slipper musetasten kommer **vinduet til valg af bro** frem.



Vælg mellem en af de tilgængelige **broer**. Hvis broen strækker sig over vand, skal du bruge **brohøjde** skyderen til at justere højden på broen. Nogle **broer** har et krav om en mindstelængde, og så er det ikke sikkert at de vil fremgå i menuen. Sørg for at skabe nok plads til færgerne så de kan passere under din nye konstruktion når de sejler i dine vande. Klik på **OK** knappen, og – VOILA! Mester Borgmester, du har her en ny **bro**.

Broer kan også bygges til at spænde over områder med store højdeforskelle på land – for eksempel over et pas.

Tunneler

Nogle gange er det bare lettere at gå under end over. Og hvad er en god lille rejse uden en **tunnel** til at give den lidt krydderi? Når du forsøger at bygge et transportnetværk over en bakke, kan en del af preview-linien blive grøn. Gør den det, vil det grønne afsnit blive en **tunnel** når du slipper musetasten. **Tunneller** kan laves til **veje**, **boulevard**, **ensrettede gader**, **jernbaner** og **hævede hovedveje** og **hovedveje i grundplan**.

Forsyningsværktøjer



Ah, den elektriske summen i kraftkablerne, det ekkoende metalliske "ping" når vandet begynder at flyde igennem de underjordiske rør, havmågernes skrigen på kanten. Som Borgmester skal du være sikker på at dine simmere er forsynet med de nødvendige ting til livets ophold. strøm, vand og et sted at smide den snavsede klud. Pyyh.

Byg strømsystemer



Der er ingen Borgmester der når særligt langt uden at kunne levere strøm. Det kan godt være at Abraham Lincoln læste ved et stearinlys, men dine simmere er ikke synderligt interesseret i et liv uden for gitteret. Du kan ikke anlægge en by uden strømforsyning. Vil du prøve alligevel? Så se her.



Kan du se skiltet **ingen strøm** komme frem over alle dine bygninger og zoner? Det kan godt være at du holder af at kikke på de små lyn der pryder dine bygninger, men din by vil hurtigt gå til grunden.

I starten er dine muligheder for strøm begrænsede. Du kan skabe strøm ved at bygge et **vindkraftværk**, et **kulkraftværk**, et **naturgaskraftværk** eller et **oliekraftværk**. Hver af disse muligheder har gode sider og dårlige sider. Et **kulkraftværk** kan være billigst i drift, men det er også det der forurener mest. **Vindkraft** er meget rent, men har ikke den store kapacitet. **Olie** og **naturgas** lægger sig midt imellem hvad angår kapacitet og forurening.

Tip: Du kan overveje at lægge dine forureningsskabende kraftværker, lossepladser og endda den forurenende industri i en anden by (du kan gøre dette i regionsspil). Glem ikke at skabe forbindelser og nabo-aftaler, så du får adgang til arbejdspladserne og serviceydelse. Forureningen bevæger sig ikke imellem byerne, så du skal bare koncentrere dig om at bygge pæne, rene og attraktive beboelses- og handelsdistrikter. Pænt arbejde, hvis det lykkes. Hvis du beholder dit skidt i byerne, så prøv at spille på et større kort og sætte forskellige sektorer op til forurenende og ikke-forurenende udvikling.

Som Borgmester har du to ting der kan hjælpe dig med at beslutte hvilket anlæg du skal etablere: Dine månedlige omkostninger og dine simmers ønsker. Hvis du vælger en forurenende energikilde, skal du forsøge at holde den langt væk fra dine handels- og beboelseszoner. Forbind anlægget til dine zonedede områder med et strømkabel. Husk på at strømmen flyder både gennem strømkabler og zonedede områder. Zoner og strømkabler skal være inden for fire felter af et andet strømført område for at kunne lede elektriciteten. Når du har bygget et kraftværk, skal du huske at bruge **forespørgelsværktøjet** til at undersøge den effektivitet du har i at give dine simmere strøm.

Når din by bliver større, vil alternative energikilder blive tilgængelige. Disse alternative kilder er synlige i menuen for **strømsystemer**, men vil stå med gråt indtil du har skabt betingelserne for at de kan bygges. Tag et kikk på kraftværkernes **værktøjstips**, så du kan afgøre hvad du skal gøre for at kunne bruge de nye energikilder.



Byg vandsystemer

Et kik ind i fremtiden? Efterspørgsel efter offentlige vandforsyninger er et tegn på socioøkonomisk vækst, både for din by og dine simmere. Du behøver ikke at bygge et **vandforsyningssystem** tidligt i din bys udvikling (simmene ser ud til at være ret dygtige til at bygge brønde), men hvis du vil have simmere med Simoleoner i overskud til at flytte til byen, skal du sørge for at deres brusere kører godt og varmt. Forretninger med høj indtjening (kommercielle services (K\$\$\$\$), kommercielle kontorer (KK\$\$\$\$) og højteknologisk industri (I-HT) kræver også vand. Alle udviklingsområder med middel til høj tæthed kræver vand, så hvis du vil bygge en blomstrende storby, skal du ikke være nørg med de våde sager.

Sådan forsynes vand

Byg først en kilde – enten et **vandtårn** eller en **vandpumpe**. **Vandtårne** er billigere, men leverer mindre vand end en **vandpumpe**. Nå, Borgmester, vi må tilbage til budgetterne og byens behov! Hvad fungerer bedst for dig? Når du har en kilde, skal du bygge et forsyningssystem. Du har en dygtig gruppe medarbejdere der kan bygge en **vandledning** på ingen tid. Du kan endda se den blive bygget i den **underjordiske visning**. Byg rør under de zoner der skal bruge vand. **Vandrør** fører vandet seks felter længere end røret på hver side. Hvis dine vandforsyninger er ved at slippe op, vil forsyningsafstanden fra røret blive mindre og nogle simmere vil miste vandforsyningen indtil du får rettet op på problemet. Er du virkelig interesseret i at John Sim går rundt uden at få et bad så længe?



Skiltet **Intet vand** kommer frem over alle de bygninger der kræver vand, men ikke har nogen forsyning.

Tip: Du skal ikke belejre dig med at give dine simmere vand før du er klar til at bygge beboelse med høj indkomst eller udviklingsområder med middel og/eller høj tæthed. I modsætning til hvad du ellers måtte tro, er der ingen andre der har brug for det. Hvis du oplever at du ikke får nogle udviklingsområder med høj indkomst eller middel og/eller høj tæthed, så undersøg om du rent faktisk *leverer* vandet.

Vandrensningsanlæg

Skum, bakterier og industrielt spildevand er nogle af de vigtigste faktorer i den mængde vand dine tårne og pumper kan distribuere til dine simmer. Og mega-industrien er ikke den eneste synder. Selvom de virker pæne og pastorale, er gårde nogle af de største kilder der er til vandforureningen. Hvis du placerer et tårn eller en pumpe i et område med høj vandforurening, vil ydelsen falde kraftigt eller i nogle tilfælde stoppe helt. Det kan teknologien hjælpe med! Rens vandet ved at bygge et **vandrensningsanlæg** i de kraftigt forurenede områder.

Som det gælder for dine **strømsystemer**, vil dine muligheder for konstruktioner til vand blive flere når din bys størrelse og kvalitet øges. Tag et kik på mulighederne med gråt i menuen **vandsystemer**, og se hvad du skal gøre for at gøre de nye muligheder reelle.



Byg sanitetssystemer

Simmene kan være et forfærdeligt svinende folk, og hvis ikke du giver dem et middel til at tage sig af deres svineri, vil affaldet hurtigt hobe sig op (føjl!). Heldigvis, er der en række muligheder til din rådighed. Du kan zone en **losseplads**, bygge et **genbrugscenter** eller anlægge et **affaldsforbrændingskraftværk**. Som en del af konceptet genererer et **affaldsforbrændingsanlæg** strøm. Lossepladser kan virke som det billigste valg, men de månedlige vedligeholdelsesudgifter kan være ret høje. Du skal kun zone det du har brug for. Lossepladser æder affald – selv når de er fulde. Start småt og få en fornemmelse af lossepladsens kapacitet. Lossepladser forurener i stor stil, så hold dem væk fra dine pæne kvarterer – eller læg mærke til hvordan attraktivitetsniveauet daler i disse områder. Glem ikke at bygge veje til dine **lossepladser**, ellers vil skraldebilerne ikke kunne komme derud!

Du tror det måske ikke, men **affaldsforbrændingskraftværket** er en meget større forurener. Energi er ikke gratis, Borgmester. **Genbrugscentret** er et mere miljøvenligt alternativ, men dets effekt i at nedsætte skraldet i byen er ret begrænset. Du skal sørge for med alle **sanitetssystemer** at du har bygget forbindende veje til din by, ellers vil du skulle betale for services som du ikke får.

Sådan forbindes byer



Byforbindelser kan laves med alle transportnetværk, strømkabler og vandrør. For at **etablere forbindelsen** skal du vælge den ønskede transporttype eller hjælpeværktøj og trække et netværk til kanten af din by. Når du slipper, får du dialogskærmen **opret forbindelse** frem.



Klik på **acceptér** og – se der! - forbindelsen er oprettet. Der kommer en gul pil frem på netværkslinjen der viser at der eksisterer en forbindelse til naboen. Tag hen og besøg din nabo. Du bør nu se den lille knude på netværkslinjen i udkanten af den by, der grænser op til din, hvor den gule pil angiver forbindelsen. Når hver side af forbindelsen er forbundet til dine to byers hjerter, vil de blive flettet sammen og dele jobs og indbyggere. Når du anlægger forskellige indretninger i den ene by, som f.eks. kraftværker, vandpumper og lossepladser, kan du begynde at sælge disse services til de tilstødende byer gennem **nabofaftaler**.



Borgerværktøj

Hvis du vil have dine simmere til at trives i dit lykkeland, er der mange ting som du, som Borgmester, skal tilbyde. Er dine indbyggere beskyttet mod kriminelle og ildebrande? Tilbyder du et uddannelsessystem af høj kvalitet, tilstrækkelig sundhedsvæsen, rekreative muligheder og andre af de indretninger som du kan finde i menuen **borgerværktøj**? Gennemtænkte placeringer af disse services kan få stor indflydelse på din bys demografi, samt dens kvarterers attraktivitet.

I de fleste tilfælde har **offentlige bygninger** en effekt i en bestemt radius. Når du f.eks. bygger en brandstation, kan du se det område dækker, eller servicerer, vist af en ring der omkranser bygningen. Alle områder der er uden for denne radius, vil ikke blive serviceret. Vil du have en større dækning? Du kan for det meste udvide en bygnings serviceområde ved at øge finansieringen af bygningen eller afdelingen. Eller, for dem der kan lide at bygge, bare bygge en anden station eller hospital, så der er flere serviceudbydere. Du skal ikke tænke på om du kommer til at ødelægge allerede eksisterende offentlige eller forsyningsbygninger; spillet vil ikke tillade dig at placere noget oven på disse bygninger. Men hvis du placerer noget oven på BKI-bygninger, så bliver de ødelagt.

Tip: Du skal ikke anlægge parker, politistationer eller brandstationer før du har råd til dem. Du har ikke brug for dem tidligt i din bys udvikling. En god tommelfingerregel er først at bygge den første brandstation når der udbryder ildebrand et sted i byen (du skal bare få den bygget hurtigt).



Byg politistationer og fængsler

Kriminalitetsniveauet er afhængigt af en række faktorer. Du vidste ikke at det var nødvendigt at studere retshåndhævelsesteori for at blive Borgmester, hva? Hvis du har arbejdet for at forbedre levevilkårene, skal du øge den gennemsnitlige simmers løn og tilbyde dine simmere rigeligt med uddannelsesmuligheder - så vil din bys kriminalitetsniveau falde. Men glade, betænksomme indbyggere kan ikke alene knuse de kriminelles oprør. Det er her politiet kommer ind i billedet. Politiet hjælper med til at holde ro og orden, og reagerer i forbindelse med forskellige krisesituationer. Hvis der er få, eller ingen, blå uniformer i byen, så bare se hvordan slynglerne flytter til.

Du kan vælge mellem flere størrelser politistationer, så de passer til din bys retshåndhævelsesbehov. Alle stationer varierer i størrelse, kapacitet, pris og dækningsområde. Stationerne leveres også med et forudbestemt antal politibiler der kan bruges til krisesituationer. Hvis dine simmere bliver frække og starter et oprør, skal du sørge for at du har nok politibiler som du kan sende ud for at lægge en dæmper på skærmydslerne.

Når dine politistyrker pågriber de kriminelle, kaster de dem i fængselscellerne der er på stationen. På de **lokale politistationer** er der ikke nok plads til kriminelle. Hvis en politibetjent på vagt pågriber en mistænksom person, vil den potentielt skyldige person blive bragt ind i fængselscellerne på den nærmeste station. Når dine fængsler på dine politistationer er fyldt helt op, kan det være tid til at bygge et **arresthus**. Men du skal holde øje med at der ikke kommer for mange ind i dine fængsler – fængselsoprør gør alle indbyggerne i byen lidt nervøse.

Hvis du er ude for en kriminalitetsbølge, må du hellere bygge flere politistationer. Se på din **kriminalitetsdataoversigt** om dine tiltag har en effekt. Du skal ikke skære ned på politiets budgetter hvis kriminaliteten kun lige netop holdes i skak. En lavere finansiering af en politistation vil nedsætte betjentenes effektivitet i at pågribe kriminelle betydeligt.



Byg brandstationer

Jeg er ked af at sige det, men bygninger er ifølge sagens natur brandbare (nogle mere end andre – specielt industrielle bygninger). For at undgå at din by bliver omspændt af flammer, skal du sørge for at du har nok brandstationer til at dække de udviklede områder. Ligesom politistationerne har brandstationerne en dækningsradius inden for hvilken de kan tæmme eventuelle ildebrande som måtte bryde ud, selv før de rapporteres til Borgmesterens palæ. Dog kan der uden for dækningsområdet, opstå ildebrande som kan sprede sig til hele byen. Det er her du skal være hurtig på aftrækkeren, Borgmester. Disse ildebrande slukkes kun hvis du sender en udsendelsesordre til brandbilerne og flyene fra dine stationer. Se afsnittet **nødstilfældeværktøj** for mere information om **udsendelse**.

Tip: Vent med at bygge den første brandstation til den første ildebrand bryder ud, og byg den så i nærheden af branden. Brandmændene vil gå i aktion med det samme. På denne måde sparer du penge ved kun at bygge brandstationer når du har brug for dem.



Byg uddannelsessystemer

Et **uddannelsessystem** af høj kvalitet er særligt vigtigt hvis du sigter på at udvikle din by til at være mere end blot domineret af dårligt betalte jobs og fattige indbyggere. Du skal uddanne den brede befolkning, så vil din by udvikle sig til en blomstrende, sofistikeret metropol fyldt med velstående simmere og højt profilerede jobs. Uddannelse har også en effekt når du skal reducere byens kriminelle niveau.

For at opfylde din bys uddannelsesbehov, skal du have hånd i hanke med dine simmers alder. Yngre simmere kræver folkeskoler og gymnasier mens de voksne simmere skal bruge højskoler og universiteter. De voksne simmere foretrækker hele tiden at få mere viden, hvilket tilbyde på biblioteker og museer. Du vil formentlig ikke have råd til alle disse uddannelsesinstitutioner lige med det samme, så du skal udvælge det du vil bygge baseret på hvilken aldersgruppe det er der dominerer din by. Du finder information om dine indbyggers alder og deres uddannelsesniveau ved at se på **uddannelse** og **oversigt over indbyggernes gennemsnitsalder**. Graferne for **uddannelse, uddannelse efter alder** og **befolkning efter alder** kan også være til hjælp. Skolerne har også en påvirkningsradius der angives når du bygger dem eller klikker på dem for information. Sørg for at de simmere der bor inde i skolens serviceområder opfylder skolens alderskrav. Placér *kun* skoler i dine beboelseskvarterer. Skoler i kommercielle og industriområder vil ikke tiltrække nogen studerende.

Det er en god idé at gå tidligt i gang med at bygge dit **uddannelsessystem**. Du kan spare penge ved at tilpasse finansieringen, så den passer til de indbyggere du servicerer. Når indbyggertallet stiger, skal du også øge finansieringen. Ellers kan du risikere at der opstår strejker når dine lærere bliver slidt ned, og de klager over at der er for mange studerende.

Tip: En bemærkning om uddannelse og forurening. Investering i et godt uddannelsessystem og kvarterer der er meget attraktive for de velstående simmere, tiltrækker højteknologisk industri med lav forurening og høje lønninger. Med tiden vil den beskidte industri, produktionsindustrien og gårdene, flytte et andet sted hen og gøre plads til disse nye virksomheder.



Byg hospitaler og klinikker

Sunde simmere giver sunde medarbejdere. Og når din bys sundhed afhænger af dine indbyggers produktivitet, er sundhedsprogrammer blevet en vigtig del af det hele. Når du forbedrer dine simmers sundhed, øges antallet af indbyggere der kan have et job. (Lev længere, arbejd længere!) Dette vil igen øge byens skatteindtægter og lokke flere virksomheder til din by. Så, Borgmester, du kan nok se at det er i din egen interesse at sørge for et ordentligt sundhedsvæsen for alle dine simmere. Simmerne føler sig mere sikre hvis der er et sundhedscenter i nærheden af deres hjem, så du skal bygge sundhedsfaciliteter i beboelseszoner og glem alt om at lægge dem i nærheden af virksomhederne. Hold øje med befolkningstallet i forhold til finansieringsniveauet af din **sundhedscentre**. Sundhedsarbejdere bliver irriteret og kan strejke hvis de føler at de bliver bedt om at servicere for mange patienter.



Byg berømte bygninger

Er det bare sådan at et af de bedste steder i handelsdistriktet at spise frokost er ved *Den Store Sphinx*? Heldige by. Berømte bygninger er dyre at købe og vedligeholde, men giver din by ynde og særpræg. De har det også med at øge attraktiviteten for højt profilerede kommercielle virksomheder (der har højt betalte jobs til dine indbyggere) væsentligt.



Byg belønninger og forretningsaftaler

Du skal skabe visse offentlige betingelser før du er i stand til at tilføje de bygninger der er i menuen **belønninger og aftaler**. Hvis du er god til at bygge din by, kan disse **belønninger** blive tilgængelige. Hvis du har problemer, specielt de økonomiske, kan **forretningsaftaler** bliver tilgængelige. Selvom bygningerne er **belønninger**, koster de penge at bygge og har nogle gange også en månedlig vedligeholdelsespris. For det meste tilbyder de dog services og muligheder der lægger meget oven i din bys overordnede livskvalitet. **Aftaler** koster intet og giver en månedlig indtægt, men – du har gættet det – der er ofte skjulte omkostninger (Borgmesterby: Fremtidig placering af verdens største giftdepot).

Belønningsbygninger kan ofte findes flere steder (**fusionsanlæg**) er både under **belønninger** og **strømsystemer**. Læs værktøjstipsene til disse bygninger for at se hvad der kræves af dig for at du kan få **belønningen**. Du kan få **belønningsbygninger** på en af to måder: Enten når du en nærmere bestemt milepæl eller værdi i din by, som f.eks. en bestemt indbyggertal eller Borgmestervurdering; eller du gennemfører en eller flere **Du Styrer**-missioner. Når du har fået en **belønning**, eller du anses for at være i stand til at tage en **Aftale** i betragtning, vil en **rådgiver** præsentere belønningen til din godkendelse og placering.



Byg parker

Hvem har ikke lyst til at sparke lidt bold, eller slappe af i frokostpausen på et skyggefuldt torv i byen? Hvis du ønsker at gøre et område attraktivt for beboerne, forretningslivet eller den højteknologiske industri, skal du bygge en **park** i kvarteret. **Parker** har en lille månedlig omkostning for vedligeholdelsen, men det er det hele værd. Simmere bliver for det meste gladere, når de har en masse grønt omkring sig. Hvis du begynder at se dit efterspørgslen på beboelse stagnere, er det måske bare en legeplads eller to der mangler.



Bulldoze

Borgmestre har et standpunkt til de tager et nyt. Og når det kun er en praktisk tilgang til ødelæggelse der virker, så er **bulldozer-værktøjet** lige ved hånden. Klik på dette værktøj og klik derefter på den bygning eller anden konstruktion som du ønsker væk fra din by for evigt. Så enkelt er det. Men vær varsom! Når du bulldozer i din bys private udviklingsområder – dette betyder enhver zonet bygning – så er der nogle ekstra "erhvervesomkostninger". Du skal købe det før du kan ødelægge det. Tænk dig om en ekstra gang før du bulldozer den der skyskraber – det kunne slå budgettet i gulvet!

Bulldozer-værktøjet fjerner bygninger, men ikke zoner. Du fjerner zonedede områder med **afzonningsværktøjet** i **zonemenue**n.



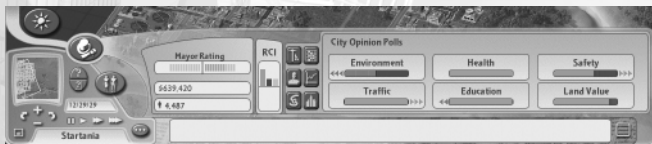
Katastrofe-værktøj

Her må du ikke sove på jobbet. Når din by står over for en katastrofe, Borgmester, skal du kalde alle dine styrker til handling. Omgående! Hvis der opstår en ildebrand, så send en brandbil eller et fly hen til stedet. Hvis dine simmere laver oprør, så gør dem roligere med dine politibetjentes beroligende indflydelse ved at sende en politibil eller helikopter hen på stedet.

Under katastrofen vil simulatoren pause simuleringen, så du har en chance for at orientere dig – du vil se en rød kant omkring din skærm når dette sker. Med mindre du vælger at deaktivere **auto gå til katastrofe** funktionen, vil kameraet bringe dig direkte hen til der hvor det hele sker. Hvis du har problemer med at zoome ind på alle fem alarmer, så klik på knappen **gå til katastrofe**, der er i menuen **katastrofe-værktøj**. Så bliver du sendt direkte i ilden.

Husk på at du ikke kan gemme din by når der er en katastrofe i gang. Simmerne kan godt lide at se på hvordan du klarer de forskellige nødstilfælde der opstår. Så du skal forlade spillet *efter* den forfærdelige begivenhed har kørt sin gang, ellers vil du miste al den udvikling der er sket siden du sidst har gemt.

Borgmesterpanel



Hvis du er den opmærksomme slags Borgmester, vil du formentlig se på din **byoversigt** for at afgøre hvor din bys problemer er. Nogle gange vil du dog få brug for at se lidt dybere ind i byen. **Borgmesterpanelet** er til din rådighed, Deres administrative højhed.

Borgmesterpanelet indeholder information om din bys indbyggertal, holder øje med hvor mange simmer der kræver at flytte til din by, du kan finde ud af hvor mange penge du har og hvor de bliver brugt, du får opdaterede historiske data på en række forskellige emner og du får adgang til dine meget vigtige **byrådgivere**.

Borgmestervurdering



Hvilken Borgmester vil ikke gøre sine simmer glade? Åh. Nå, *de fleste* Borgmestre tænker sandelig på deres indbyggers velbefindende og tilfredshed – af god grund. De forskellige sektorer i byens ledelse har forskellige vurderinger baseret på en række faktorer. Du får et hurtigt kik på bygennemsnittet for *alle* disse områder ved at se på **Borgmestervurderingsbjælken**. Når denne bjælke er i venstre side og rød, så kan dine simmer være skræmmende nær en opstand imod dig. Der er ikke nogen der bryder sig om at se ens eget billede blive brændt foran rådhuset. Når bjælken er i højre side og grøn, jamen så er dine indbyggere ganske tilfredse med dit arbejde. Tillykke med det.

Der er to typer faktorer der påvirker **Borgmestervurderingen**: **Langsigtede faktorer** og **kortsigtede faktorer**.

Langsigtede faktorer:

- Forureningsindeks (luft, vand, affald og bestråling)
- Kvaliteten på uddannelsessystemerne
- Kvaliteten på sundhedssektoren
- Overkommelige priser på beboelse
- Kriminalitetsniveau
- Trafikafvikling (specielt pendlertid og færdselstæthed)
- Kvaliteten på parksystemerne

Hvis forureningsniveauerne i byen er høje, vil din **Borgmestervurdering** få et hak. Hvis du har sørget for kvalitative sundhedssystemer, så ser det lysere ud for din **Borgmestervurdering**.

Kortsigtede faktorer:

Effekterne af disse faktorer er kortvarige. Tiden heler disse sår. Disse faktorer inkluderer:

- Ændringer i skattepolitik
- Nye offentlige bygninger
- Byens skønhed (særligt plantning af træer)
- Ildebrænde

Hvis du hæver skatterne i en periode, vil din vurdering falde. Med tiden vil dine simmere dog vænne sig til den nye politik og effekten på Borgmestervurderingen forsvinder.

5392,866

Midler

En af de mest almindelige faldgruber for nye Borgmestre er en tendens imod skattemæssig uansvarlighed. Nogle gange må enhver Borgmester se deres budgetter gå i røde tal, men du kan ikke holde det der i det lange løb. Hold et vågent øje med din pengebeholdning under afsnittet **midler** i **Borgmesterpanelet**. Gør du ikke det, vil din **finansrådgiver** ikke lade dig glemme det.

3,947

Indbyggertal

En af de bedste indikatorer på din succes som Borgmester, er ganske enkelt: Hvor mange mennesker har valgt at bo i din by? **Indbyggertalsindikatoren** i **Borgmesterpanelet** giver dig en frisk optælling af hvor mange indbyggere der er i din by.

BKI efterspørgselsmåler



Godt. Dette er klart den allervigtigste indikator i **Borgmesterpanelet**. **BKI efterspørgselsmåleren** består af tre bjælker for udviklingen af beboelse (B), kommerciel (K) og industri (I). Bjælkerne viser hvor mange mennesker og hvor mange virksomheder der ønsker at flytte ind i din by. Jo højere bjælkerne er, desto højere er efterspørgslen efter nye bygninger af denne zonetype. Når bjælkerne er lave (under centerbjælken – hvilket betyder negativ efterspørgsel), vil du begynde at se efterladte bygninger i din by. Det er helt fint hvis du gerne ville udvikle en spøgelsesby. Brug **BKI efterspørgselsmåleren** til at afgøre om du skal zone flere områder til udvikling af beboelse, handel eller industri.

Du kan få et mere detaljeret billede af hvordan efterspørgslen fordeler sig på indbyggertyper, ved at klikke på **BKI efterspørgselsbjælkerne**. Her er en oversigt over **indbyggertyper**:

Indbyggertyper	Forkortelse	BKI
Lavindkomstbeboelse	B-\$	B
Mellemindkomst beboelse	B-\$\$	B
Højindkomstbeboelse	B-\$\$\$	B
Kommerciel service med lav indtjening	KS-\$	K
Kommerciel service med mellem indtjening	KS-\$\$	K
Kommerciel service med høj indtjening	KS-\$\$\$	K
Kommerciel kontor med mellem indtjening	KK-\$\$	K
Kommerciel kontor med høj indtjening	KK-\$\$\$	K
Landbrugsindustri	I-La	I
Beskidt industri	I-B	I
Forarbejdningsindustri	I-F	I
Højteknologisk industri	I-HT	I

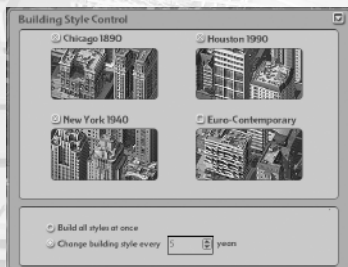
Tip: Nogle gange kan efterspørgslen være høj efter en bestemt sektor, men du ser ikke udviklingen. Undersøg om du har zonet nok område til den type udvikling og sørg for at det zonedede område også er attraktivt for beboertypen. Undersøg til sidst om du har gode transportmuligheder mellem dine indbyggere og virksomhederne. Trafikpropper kan have

en kraftig indvirkning på udviklingen. Hvis ikke folk kan komme på arbejde, så vil udviklingen stagnere. Opgradér dine transportsystemer – gader til veje, veje til boulevarder og boulevarder til hovedveje – efter behov. Dette kan være med til at holde efterspørgslen på din by oppe, som et sted hvor simmere kan bo og arbejde.

Tip: Vil du gerne tiltrække velstående simmere? Stol på uddannelse. Invester i skoler og du vil begynde en god cyklus med bedre uddannede simmere, der vil have bedre betalte jobs der samtidig medfører højere skatteindtægter og mindre forurening. Og hvilken slags simmere vil bo i en attraktiv, ren by med gode skoler og højt betalte jobs? Tjo, det vil alle slags. Men hvem har råd til det?



Styring af byggestil



Det at være Borgmester har altid også involveret æstetiske beslutninger. Du bestemmer din bys kunstneriske tone ved at vælge den arkitekturstil, der skal benyttes i nye opførelser af bygninger (beboelse, handel og industri). Der er fire arkitekturstilarter at vælge imellem:

- Chicago 1890
- New York 1940
- Houston 1990
- Europæisk nutidig

Ved at vælge en stil i **styring af byggestil**-panelet dikterer du (ah – det er et rart ord) stilen for al ny udvikling. Eksisterende bygninger bliver ikke påvirket. Selvfølgelig kan du, hvis disses mangel på kunstneriske udformning fornærmer din æstetiske sans, benytte det fine **Bulldozer**-værktøj. Eller måske en strategisk placeret vulkan?

Hvis arkitektonisk ensartethed ikke lige er sagen for dig, kan du vælge flere stilarter og sætte dem til at skifte indbyrdes efter et nærmere af dig defineret antal år. Klik på **skift byggestil hvert X. antal år**-indstillingen og justér hjulet til for at indstille cyklussen. Når du vælger denne indstilling, vil hver nyudviklet del af byen udvikle sin egen stil og give dig en fornemmelse af, at din by med tiden udvikler sig selv. Hvis du er den ubekymrede, lidt eklektiske Borgmestertype, kan du lade alle stilarter udvikle sig samtidig ved at vælge "Byg alle stilarter samtidig"-indstillingen.



Dataoversigt



Som Borgmester skal du hele tiden have fingeren på din bys puls. At vide at der er problemer, er blot det første skridt mod at blive den bedste Borgmester du kan blive. Før du kan tage dig af nogle af problemerne, skal du kende til situationens hvad og hvor. Det er ikke nok at vide at dit uddannelsessystem er dårligt. Du skal vide hvor situationen er værst, og hvilke faktorer der kan spille ind. Statistikkerne er der hele tiden for dig, Borgmester. **Dataoversigterne** giver dig en masse diagnosticeringsværktøjer som du kan bruge til at efterspore de aktuelle forhold. Disse data er en hjælp til at identificere hvor du skal fokusere din indsats, så du kan forbedre alle aspekterne i bystyret.

Brandfare

Der er en naturlig brandfare i alle konstruktioner. Nogle bygninger er mere brandbare end andre. Specielt forladede bygninger er brandfælder. Brug dataoversigten **brandfare** for at udpege de områder, hvor brandfaren er størst. På denne oversigt kan du også se alle byens brandstationer og deres dækningsområder. Dataoversigten **brandfare** er uvurderlig når du skal beslutte dig for hvor du skal bygge nye brandstationer.

Kriminalitet

Hvis ikke du har fået givet dine simmere nogle godt betalte jobs og et uddannelsessystem af høj kvalitet, så vil dit kriminalitetsniveau sikkert være højt. En måde at bekæmpe kriminaliteten på er ved at bygge en stærk politistyrke. Dataoversigten for **kriminalitet** viser dig hvor den kriminelle aktivitet er størst, og den kan være en hjælp til at beslutte de strategisk bedste steder til dine politistationer. Ligesom med dataoversigten for **brandfare**, vises de allerede eksisterende stationer og deres dækningsområder.

Uddannelse

Uddannelse er i sandhed en af de vigtigste byggesten for en succesfuld by. Hvis du vil tiltrække de virksomheder der har de bedst betalte jobs til dine simmere, så skal du have en veluddannet arbejdsstyrke. Som det blev bemærket tidligere, er der en tendens til at byer med højtuddannede indbyggere har et lavere kriminalitetsniveau. Det kunne vi alle lære af, ikke? Dine simmeres intelligens måles af **uddannelseskvote**, eller UK. Hvis du kender de områder i din by der har den laveste UK, kan du bestemme hvor du med den højeste effekt skal placere skoler, biblioteker og andre uddannelsesbygninger. Allerede eksisterende uddannelsesbygninger vises i denne oversigt sammen med deres dækningsområder. Det tager noget tid at forbedre **uddannelseskvote**, så du skal ikke blive frustreret hvis dataoversigten bliver ved med at være rød også efter du har bygget en ny skole. Om nogle få år vil du begynde at se effekten.

Attråværdigheden

Så du har en høj efterspørgsel efter udvikling af højindkomstbeboelse? Det betyder ikke noget, hvis du ikke har et attråværdigt sted til bebyggelse. Du skal vide hvilke områder i din by der er de mest attråværdige så du bedre kan beslutte hvor du skal zone næste gang. Hold øje med afsnittet om **BKI efterspørgselsmåleren** for en oversigt over de 12 beboertyper.

Selvom du ikke direkte kan påvirke hvilken type beboer der bygger i din by, så har du indirekte kontrol ved at påvirke attråværdigheden i de zonedede områder i din by. Du kan gøre følgende for at forbedre attråværdigheden over for hver af de forskellige beboertyper:

Beboelse	Kommercielle services	Kommercielle kontorer	Landbrugs-industri	Beskidt forarbejdningsindustri	Højteknologisk industri
B-\$	KS-\$				
B-\$\$	KS\$\$	KK-\$\$		I-B	
B-\$\$\$	KS-\$\$\$	KK-\$\$\$	I-La	I-F	I-HT
Nedsæt luftforureningen	Nedsæt affaldsmængden	Nedsæt affaldsmængden	Nedsæt luftforureningen	Nedsæt kriminaliteten	Nedsæt luftforureningen
Nedsæt affaldsmængden	Nedsæt kriminaliteten	Nedsæt kriminaliteten	Nedsæt affaldsmængden	Gør fragtturene kortere	Nedsæt affaldsmængden
Nedsæt kriminaliteten	Nedsæt luftforureningen	Nedsæt luftforureningen	Dæmp trafikken	Nedsæt kriminaliteten	
Anlæg skoler	Øg trafikken	Placér berømte bygninger	Gør fragtturene kortere		Anlæg parker
Anlæg parker	Anlæg nær B	Øg trafikken	Nedsæt kriminaliteten		Gør fragtturene kortere
Anlæg hospitaler	Placér berømte bygninger	Anlæg nær KK			
Nedsæt pendlertiden	Anlæg nær KK				
Dæmp trafikstøj					

F.eks. kan du bl.a. øge attråværdigheden i et højindkomstbeboelseskvarter ved at holde forureningen nede. Prøv at placere de forureningsskabende bygninger, som f.eks. kulkraftværker, væk fra beboelses- og de kommercielle zoner. Sørg for at skraldet ikke hober sig op ved at sørge for lossepladser, og nedsæt kriminaliteten ved at placere en politistation i kvarteret.

Vand

Selvom du ikke skal bruge vand til at få din by i gang, er udviklingen begrænset i til små bygninger med lav- og mellemindkomst beboere, med mindre du med tiden får ført noget H₂O ind. Når du er klar til udvikling af højindkomst eller middel og høj tæthed, skal du lægge vand ind før denne udvikling vil ske. Dataoversigten for **vand** viser dig hvor din by er tilstrækkeligt forsynet med vand og hvor den er tør som en kiks.

Strøm

Der er ikke noget i din by der udvikles uden strøm. Nada. Brug **strøm**-kortet til at se hvor din by er på gitteret, og hvor dine simmere læser ved et stearinlys.

Trafik

Hvis du ikke har fundet ud af det endnu, er opstillingen af en fyldestgørende transportinfrastruktur til dine pendlende simmere yderst væsentlig for din bys udvikling. Hvis dit system er ét stort, indviklet rod, vil dine simmere sidde fast i trafikken og blive vrede. Uheld, raseri eller måske endda oprør kan finde sted. Med **trafikdata-kortet** kan du lokalisere de områder, der er mest trængte. Gør noget ved situationen ved at opgradere gader til veje, veje til boulevarder og boulevarder til hovedveje. Dette kort er også nyttigt, når du skal diagnosticere problemer med dine offentlige transportsystemer.

Trafikdata-kortet indeholder to tilstande: **Overbelastning kontra omfang** og **Pendletid**.

Overbelastning kontra omfang

Overbelastning-kortet fortæller dig om dine transportnetværk er i nærheden af eller overstiger deres kapacitet. Benyt dette kort for at finde ud af om du er nødt til at forbedre din transportinfrastruktur. **Omfang**-kortet fortæller dig hvor hovedparten af trafikken føres hen. Mens **Overbelastning**-kortet blot indikerer hvor du har kapacitetsproblemer (læs: trafikpropper, kæmpekøer, trafiknedbrud), og **omfang**-kortet viser dig antallet af rejsende, der benytter en given rute. For eksempel kunne du sidde med en hovedvej, der er meget lidt belastet (hvilket ville blive vist med grønt i **overbelastning**-kortet), men som har meget stort omfang (hvilket ville blive vist med blå i **omfang**-kortet).

Omfang-kortet lader dig også skelne mellem forskellige transporttyper i din by. Vil du gerne se omfanget af biler kontra bustrafik i din by? Så er det her, du skal kigge.

- ☐ Road Traffic
- ☐ Pedestrian
- ☐ Car
- ☐ Bus
- ☐ Mass Transit
- ☐ Freight Truck
- ☐ Freight Train
- ☐ Passenger Train
- ☐ Ferry
- ☐ Monorail

Pendletid

- ☐ Morning Commute
- ☐ Evening Commute

Simmere benytter ikke altid den samme rute til og fra arbejde. Dette er i særdeleshed tilfældet hvis du har benyttet ensrettede veje som trafikkontrol-strategi i din by. Af denne årsag kan trafik-kortet se meget forskelligt ud for de to hoved-**pendlertider**. Skift mellem morgen og aften pendlere i **trafikkortet** for at se forskellen.

Zoner

Nogle gange kan det være godt at se hvilke typer zoner du har lagt ud i din by, i særdeleshed hvis din by vokser, og du vil se hvor dine zoner med lav tæthed er kontra dine zoner med høj tæthed. **Zone**-kortet får dine bygninger til at forsvinde, så du altid kan se de underliggende zonetyper.

Grundværdi

Grundværdi kan påvirke velstandsniveauerne på de simmere der flytter ind i din by. Lavindkomst mennesker har ofte ikke råd til at bo i områder med en høj grundværdi. Dataoversigten **grundværdi** viser hvor denne påvirkning er stærkest.

Borgmestervurdering

Borgmestervurderingsbjælken i **Borgmesterpanelet** giver dig mulighed for at undersøge din *gennemsnitlige* vurdering for hele byen. Hvis du vil have en mere lokalt opdelte fornemmelse for hvordan dine indbyggere vurderer din indsats, så viser dataoversigten

Borgmestervurdering hvilke distrikter der er glædest for dig (eller dem der intet har til overs for dig).

Gennemsnitsalder for beboelse

Forskellige områder i din by tiltrækker forskellige aldersgrupper af simmere. Disse mønstre kan have en voldsom påvirkning af hvor brugbare dine uddannelsesbygninger er. Hvis du anlægger en folkeskole i et kvarter med ældre beboere, så betaler du til lærerne og vedligeholdelsen af bygningerne uden at hele kapaciteten udnyttes. Undersøg fordelingen af aldersgrupper i kortet over **gennemsnitsalder for beboelse**, så du kan tage en klog beslutning om hvor du skal bygge uddannelsesbygningerne. Borgmester, du skal være et forbillede! Vis de simmere at du kan kværne data med selv de bedste!

Sundhed

Kvaliteten på sundhedssektoren er en vigtig faktor for beboelsesattraktivitet og kan have en stor betydning for hvor mange af byens indbyggere der arbejder. Sunde simmere betyder simmere der lever længere – hvilket igen betyder en større arbejdsstyrke, hvilket igen øger efterspørgslen efter nye virksomheder væsentligt. Dette er et noget uklart syn på sundhedens værdi, men som Borgmester skal du altid være interesseret i bundlinjen. Velkommen til det politiske liv. Brug datakortet for **sundhed** til at se den generelle og den lokale sundhedstilstand. Byg klinikker og hospitaler der hvor der er mest brug for dem. Kortet viser dit eksisterende sundhedssystem samt de dækkede områder.

Luftforurening

Der er ikke nogen der kan lide at bo i forurenede områder, alligevel der er nogle virksomhedstyper der udspyr tonsvis af giftig, smogget forurening. Hvis du ved hvor forureningen er størst, så ved du hvor du *ikke* skal anlægge beboelseszoner.

Tip: Hvis du anlægger de beskidte erhverv (I-B og I-L) i en naboby kan du holde forureningen væk fra dine "rene" kommercielle og beboelseszoner. Forureningen ser ud til at blive inden for byens grænser. Du kan endda gå et skridt videre og placere dine kraftværker og lossepladser i den beskidte by. På denne måde har du *alle* dine forurenende bygninger i én by. Du skal bare sørge for at oprette gode forbindelser til serviceydelserne og arbejdspladserne.

Vandforurening

En høj vandforurening kan nedsætte ydelsen fra dine vandforsyningsbygninger væsentligt. Dataoversigten **vandforurening** hjælper dig til at beslutte hvor du skal undgå at opføre vandtårne og -pumper. Denne oversigt gør det også lettere at placere vandbehandlingsanlæg der nedsætter vandforureningen i de områder hvor den er høj.

Affald

Hvis du ikke tilbyder services for fjernelse af skrald, vil stinkende bunker af affald hobe sig op overalt i din by. Sjovt nok betyder det for det meste at attraktiviteten bliver lavere i disse områder. Dataoversigten for **affald** viser dig hvor ophobningen har nået Eiffel tårns-proportioner. Få fat i renovationsarbejderne, Borgmester!

Bestråling

Avs, bestråling. Skræmmende. Selv den mindste mængde Geiger-aktivitet vil betyde et ubetinget stop på udviklingen. Simmere vil gerne undgå Chernobyl-lignende tilstande. Se på dataoversigten **bestråling** for hvor du skal undgå at zone. Men hvis det selvfølgelig er lykkedes dig at undgå at bygge en **losseplads til giftigt affald** eller en ubehagelig lille reaktornedsmeltning, har du ikke brug for dette kort.



Rådgiverpanel

Dine **rådgivere** giver dig ekspertise, belejlige tips og advarer dig om forestående begivenheder. Deres tilbagemeldinger er uvurderlige som en hjælp til at forstå hvor der er brug for din opmærksomhed rent ledelsesmæssigt. Men alle **rådgivere** har hans eller hendes egen dagsorden, så du kan fra tid til anden få modstridende råd. Dette kan føre til nogle svære beslutninger, men det er jo det Borgmesterjobbet handler om, ikke?

Hvis du har valgt at spille den "lette" sværhedsgrad, vil dine rådgivere komme frem *hver gang* der er et problem. Hvis du har valgt at spille den "svære" sværhedsgrad, kommer de kun frem når det virkelig er nødvendigt.



Byplanlægger

Byplanlæggeren giver dig tips til hvad du skal bygge i din by, og rådgiver dig om hvordan du kan blive en meget populær Borgmester. Han er også det heldige asen, der får lov til at præsentere dig for dine **belønninger**.



Finansrådgiver

Din **finansrådgiver** holder dig opdateret om dine udgifter over for dine indtægter. Hun bliver meget vred hvis der er udsigt til at din by er på vej i røde tal. Sker det, vil hun fortælle dig hvilke **aftaler** der skal til for at få dig op af hullet.



Forsyningsrådgiver

Din **forsyningsrådgiver** giver dig oplysninger om dit vand, din strøm og dine sanitetssystemer. Han fortæller dig også når der er ved at opstå kapacitetsproblemer og gør dig opmærksom på muligheder for **naboaftaler**.



Offentlig sikkerhedsrådgiver

Din **offentlige sikkerhedsrådgiver** holder dig informeret om kriminalitet, politidækning og branddækning.



Rådgiver for sundhed og uddannelse

Din **rådgiver for sundhed og uddannelse** holder dig ajour med spørgsmål, der drejer sig om dine borgeres sundheds- og uddannelseskrav.



Transportrådgiver

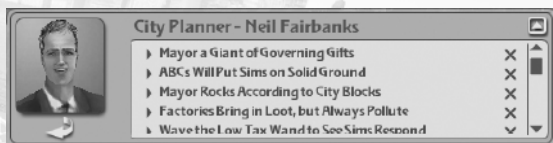
Din **transportrådgiver** giver dig oplysninger om alle dine transportsystemer.




Miljørådgiver


Din **miljørådgiver** holder dig informeret om forureningsniveauer og efterspørgsel efter mere grønt.


Overskrifter på rådgiverpaneler



Klik på en af dine **rådgiveres** hoved – du vil nu se en liste med overskrifter fra denne rådgiver. Nogle gange vil denne liste være mæeeget lang. **Rådgivere** elsker at rådgive.

 Du kan udvide oversigten over overskrifter ved at klikke på **udvid**-knappen

 Du læser teksten der hører til en given overskrift ved at klikke på pilen ved siden af overskriften.

 Hvis en besked ikke længere er interessant, kan du klikke på "X" ved siden af overskriften for at slette den.

Det er dog sådan at hvis du ikke tager dig af et problem, vil du formentlig høre om det igen. Brok brok brok.



Grafer

Ulig **Bydata-kort** viser **Grafer** data over hele byen og viser dig tendenserne gennem tiden. Som borgmester vil du være interesseret i at vide hvordan det stod til med din by for fem, ti, måske endda 100 år siden. Følg de historiske tendenser for at se om det virkelig har haft en effekt på uddannelsesniveauet at du med årene gradvist har øget den økonomiske støtte til det. **Grafer** giver en god liste med histogrammer og diagrammer der i forskellige kategorier fortæller dig hvor din by har befundet sig, og hvor den er på vej hen.

Kriminalitet:

Er kriminaliteten på vej op eller ned? Kik på denne graf og se hvor tendensen peger hen. Du kan både se antallet af forbrydelser og antallet af arrestationer.

Pendlertid:

Se hvordan simmernes pendlertid har skiftet over årene.

Strøm:

Grafen giver dig indsigt i hvornår din bys strømforbrug kan gå hen og overstige dens kapacitet. Belejligt når man planlægger nye udgifter som f.eks. kraftværker. Du kan se både forbrug og kapacitet.

Vand:

Ligesom for strøm hjælper **vand** grafen dig med at planlægge når vandforsyningerne bliver lave.

Luftforurening:

Brug **luftforurenings** grafen til at se om din miljøpolitik fungerer så dine simmere kan få frisk luft hver gang de trækker vejret.

Jobs og indbyggertal:

Grafen **jobs og indbyggertal** viser antallet af indbyggere og jobs for alle 12 indbyggertyper. Her kan du se om du har nok jobs til dine simmere, og om du tiltrækker den type virksomheder du ønsker.

Vandforurening:

Er vandet krystalklart eller er det langsomt ved at blive grønt?

Affald:

Hvis skraldet begynder at hobe sig op i din by, så registrerer **affalds** grafen tendensen. Alt over nul betyder at du har et problem. Du må hellere finde en måde at eksportere dit skrald til en anden by på eller zone mere plads til lossepladser.

Uddannelse:

Bliver dine simmere mere lærde eller dummere? Dummestere? Mindre intælgente? Denne graf viser dig om din uddannelsespolitik fungerer eller ej.

Uddannelse efter alder:

Histogrammet viser dig dine indbyggers **uddannelseskvotient** sorteret efter aldersgruppe. Brug dette værktøj til at afgøre om du har fokuseret for meget på uddannelsesbehovet for en gruppe på en anden gruppes omkostning.

Befolkning efter alder:

Er din by domineret af unge eller er du ved at opfostre et pensionistsamfund? I dette histogram kan du se hvordan aldersgrupperne er fordelt i byen.

Forventet levetid:

Hvis der er mangler i dit sundhedssystem, vil dine simmers forventede levetid være tragisk kort. På denne graf kan du se om dine simmere er ved at modnes til alderdom, eller om din by fortsat suger livet ret ud af dem.

Gennemsnitsindtægt for beboelse: Alle kan lide at tjene penge, og helst mange af dem. På grafen **gennemsnitsindtægt for beboelse** kan du se om dine simmere er ved at blive rige eller om de lever i fattigdom.

Byens indtægter kontra udgifter: Er du ved at spendere din by i sænk, eller giver din gerrighed dig overskud? På grafen **byens indtægter kontra udgifter** kan du sammenligne dine udgifter overfor dine indtægter. Helt generelt, Borgmester, skal du forsøge at holde den grønne linie over den røde.

Midler: Er din by på vej mod afgrundens rand? I grafen over **midler** kan du se hvornår kisten vil være tom hvis du holder dig på denne kurs.

BKI-krav: I denne graf er der en mere detaljeret version af **BKI-måleren**. Faktisk er det denne graf du ser når du klikker på **BKI-måleren**. Dette søjlediagram viser efterspørgslen for alle 12 indbygbertyper. Brug denne graf sammen med **kortet over attrårværdighed** så du helt præcist ved hvad og hvor du skal zone.

Borgmestervurdering: På denne graf kan du se om din **Borgmestervurdering** er blevet bedre med tiden.

Trafiktæthed: Er dine simmere for afhængige af at bruge biler som transportmiddel til arbejde? Eller har du konstrueret en velanvendt offentlig transport infrastruktur? Du kan få en oversigt over trafiktætheden for en række forskellige transporttyper, ved at se på den nye **trafiktæthedsgraf**.



Budgetpanel


Budgetstyring – noget som alle Borgmestre kender til og holder af. Administrering af din bys finanser er en af de vigtigste opgaver når man er Borgmester. Du skal styre dine udgifter, opretholde en rimeligt skatteindtægt og ALTID holde øje med bundlinien. Din by kan til en vis grad godt klare et underskud, men hvis hullet bliver så stort at der ikke er nogen vej op, vil dine simmere begynde at pakke deres sager og finde grønnere græsgange.

Budgetpanelet viser dig hvor mange penge du har og hvor de ender. Brug det til at foretage tilpasninger af dine indtægter og udgifter.

Budgetoversigt

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


Du kan få en hurtig oversigt over indtægter kontra udgifter ved at kikke på **budgetoversigten**.

 Klik på udvid-knappen for at få et mere detaljeret billede.


Udvidet budget




Det **udvidede budget** giver dig en komplet oversigt efter afdelinger over hvor pengene kommer ind og hvordan de bliver brugt.

 Hvis du vil have en fordeling for hver afdeling, eller hvis du vil foretage tilpasninger i budgettet i en afdeling, skal du klikke på en af **åbn detaljer**-knapperne.

Mange af afdelingernes detaljepaneller har skydere til at tilpasse finansieringen.

 I alle tilfælde angiver den hvide, vertikale linie under skyderne 100% finansiering. Når du bevæger skyderen helt til venstre nedsættes finansieringen til 0, mens du ved at bevæge skyderen til højre for den hvide linie øger finansieringen til mere end 100%, helt op til 120%. Hvad *har* politiet egentlig på dig, Borgmester?

 Læs videre for en beskrivelse af hver budgetafdeling. Klik på **åbn detaljer**-knappen for først at udvide visningen af **skatteafdelingen**.

Skatter

Taxes				
Residential Monthly Income			Monthly Estimate	
Low Wealth Residential (R-10)	7.0 %	<input type="text" value="10"/>	\$121	
Medium Wealth Residential (R-50)	7.0 %	<input type="text" value="50"/>	\$958	
High Wealth Residential (R-100)	7.0 %	<input type="text" value="100"/>	\$4,131	
Subtotal			\$1,732	
Commercial Monthly Income			Monthly Estimate	
Low Wealth Commercial Service (CS-10)	7.0 %	<input type="text" value="10"/>	\$659	
Medium Wealth Commercial Service (CS-40)	7.0 %	<input type="text" value="40"/>	\$2,703	
High Wealth Commercial Service (CS-100)	7.0 %	<input type="text" value="100"/>	\$1,048	
Medium Wealth Commercial Office (CO-10)	7.0 %	<input type="text" value="10"/>	\$1,119	
High Wealth Commercial Office (CO-100)	7.0 %	<input type="text" value="100"/>	\$3,131	
Subtotal			\$12,319	
Industrial Monthly Income			Monthly Estimate	
Agriculture (I-Ag)	0.0 %	<input type="text" value="10"/>	\$0	
Dirty Industry (I-D)	7.0 %	<input type="text" value="10"/>	\$2,449	
Manufacturing Industry (I-M)	7.0 %	<input type="text" value="10"/>	\$6,339	
High Tech Industry (I-HT)	7.0 %	<input type="text" value="10"/>	\$0	
Subtotal			\$1,388	
Accept			Cancel	

Du er skattefar. Hvis der kommer et ekko fra bankboksen, har du mulighed for at hæve skatterne for at forøge indtægterne. Justér skatteniveauerne for alle de 12 indbyggertyper i **skatter**-vinduet. Men husk på at forhøjede skatter nedsætter efterspørgslen på den valgte type og sænker din Borgmestervurdering. Din simmere vil i sidste ende kommer sig over de forhøjede skatter og beslutter sig for at de alligevel godt kan lide dig, men efterspørgslen i sektoren vil være nede i meget lang tid. Selv hvis du sætter skatterne ned igen, kan det tage tid før efterspørgslen atter stiger. Det er en god idé kun at hæve skatter når du ser mere efterspørgsel i en given sektor, end din by kan udbyde.

Men nok om det. Din evne til at justere skatteniveauer kan også bruges som et magtfuldt værktøj som du kan bruge til at påvirke den type af forretninger og indbyggere der flytter ind i din by. Hvis du gerne vil holde de rige snobber væk fra byen, kan du blot hæve skatterne for deres gruppe og skræmme dem bort. Hvis du gerne vil holde forurenende firmaer, såsom beskiddet (I-D) og producerende (I-M) industrier, væk fra din by, så beskat dem hele vejen til Langbortistan. De skal nok holde sig væk.

Tip: Lær hvordan skatter kontrollerer efterspørgslen. Når du hæver skatter, vil du se efterspørgslen på samme sektor falde. Sænk skatterne? Forøg efterspørgslen. Som borgmester kan du indstille skatteniveauet for hver indbyggertype så du har indflydelse på hvilke typer simmere og forretninger der flytter ind. *Indflydelse på, ikke kontrol over.* Du har stadig brug for uddannede arbejdere så dine højteknologiske industrier kan blive større. Sænker du skatterne, giver du den indledende efterspørgsel et lille spark, men det vil ikke udvirke mirakler.

Bestemmelser

Borgmestre der virkelig forstår hver eneste lille trick i bogen, bruger ofte **bestemmelser** til at påvirke den retning en bys vækst har. Disse små politiske manøvrer medfører både omkostninger og fordele når de vedtages, så du skal bruge dem med omhu. Hvis du for eksempel beslutter dig for at vedtage bestemmelsen **lovliggør hasard**, øger du din bys omsætning, men ofte med den omkostning at kriminaliteten stiger.



Du kan få mere at vide om hver bestemmelse og deres potentielle virkning ved at klikke på **åbn detaljer**-knappen ved siden af titlen **bestemmelser**. Særlige

bestemmelser bliver tilgængelige på forskellige tider i din bys udvikling, så kig ind jævnligt om der er nogle nye love du kan bruge.

Naboaftaler

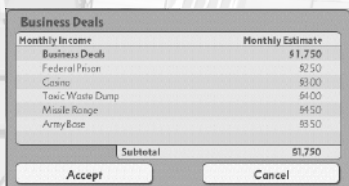
Når du har forbundet to byer - med veje, strømkabler eller vandrør – kan du vælge at lade den ene by sælge ressourcer til sin nabo. Følgende krav skal være opfyldt før en **naboaftale** kan blive tilgængelig:

- Den sælgende by skal have et forsyningsoverskud af den efterspurgt ressource.
- Den indkøbende by skal være i nærheden af eller over kapaciteten af ressourcen (dvs. der er et klart, påviseligt behov for ressourcen).
- Den kørende by skal have nok penge til at finansiere købet af ressourcen i fem år.

Når disse kriterier er opfyldt, kan du åbne **naboaftaler** afsnittet på budgetpanelet og begynde og skalte og valte. Din **forsyningsrådgiver** vil give dig besked når betingelserne for aftalen er i orden. Prisen på en **naboaftale** er automatisk bestemt ud fra den omkostning byen der leverer ressourcer har plus en rimelig margin. Det virker da rimeligt, ikke? Den første aftale varer i et år, men den fornys automatisk hvis de oprindelige betingelser for aftalen stadig opfyldes på fornyelsestidspunktet.

Tip: Anlæg dine kraftværker og lossepladser i en naboby, og etabler derefter en forbindelse (et forbindende strømkabel med strøm og en forbindende vej til lossepladsen) for at starte naboaftalen. Se afsnittet **Sådan forbindes byer**, og få mere at vide om hvordan forbindelserne fungerer. Hvis din by beslutter sig for at købe strøm, frem for at producere sin egen, kan du etablere en **naboaftale** baseret på din bys behov. På denne måde betaler du kun for de ressourcer du rent faktisk bruger.

Aftaler



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

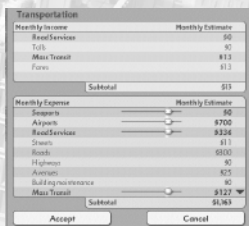
Accept Cancel

Kæmper din by sig igennem budgetternes jammerdal? Bare rolig, Borgmester. Der er en række indkomstskabende **aftaler** som du kan få gavn af. Alle aftalerne giver dig et månedligt vederlag af kolde kontanter hvis din by er vært for en af de følgende bygninger:

Nationalt fængsel	\$250
Casino	\$300
Kaserne	\$350
Area 5.1	\$380
Losseplads til giftigt affald	\$400
Missilafprøvningsbane	\$450

Hvis kriterierne for aftalen opfyldes (casino-aftalen vil kun blive vist hvis du har indført en hasardlov), så vil en ny bygning dukke op i dit **belønninger** katalog. Placering af bygningen aktiverer aftalen, og pengene begynder at drysse ind. Hvis du beslutter dig for ikke længere at ville tilbyde et sted til netop disse virksomheder, kan du altid jævne bygningen med jorden (til en heftig pris).

Transportafdeling



Monthly Income	Monthly Estimate
Road Services	\$0
Tolls	\$0
Mass Transit	\$113
Fares	\$113
Subtotal	\$113

Monthly Expense	Monthly Estimate
Security	\$0
Airport	\$700
Road Services	\$324
Stamps	\$11
Roads	\$800
Highways	\$0
Airports	\$25
Building Insurance	\$0
Mass Transit	\$122
Subtotal	\$1,863

Accept Cancel

Har du været helt vild med at bygge veje? Dit transportnetværk kender ingen mage. Bare så du ved det – hver gang du konstruerer en transportkonstruktion eller -netværk, vil en månedlig vedligeholdelsesomkostning blive lagt oven i dine udgifter på budgettet. Auv! I detaljerne for din **transportafdelings** budget kan du tilpasse finansieringen for en række forskellige kategorier. **Kollektiv transport** refererer til busser, metroer, højbaner, monorail, passager- og fragttog og færger. Men hvis du gør finansieringen for lav, kan dit elskelige netværk ende med at forfalde og togene begynder at blive afsporet, hvilket kan have en uheldig påvirkning på trafikforholdene. Se dig omkring. Hvis du lægger mærke til en pludselig epidemi af huller i vejene, kunne det være du skulle sætte finansieringen af din vedligeholdelse af vejene op. Faktisk er det bedre at sætte finansieringen op på over 100%, så du kan dække reparationsomkostningerne hvis du har ladet tingene forfalde for alvor. Det gør ondt!

Afdeling for Offentlig sikkerhed

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

Accept Cancel

Budgettet for **afdelingen for offentlig sikkerhed** inkluderer driftsomkostninger til **politistationer, brandstationer og fængsler**. Hvis du nedsætter finansieringen på afdelingsniveau, vil du gøre budgetterne mindre for hver eneste politibygning, brandstation og fængsel i byen. Du kan opleve at betjentene ikke fanger så mange forbrydere, dine brandmænd er ikke så gode til at klare opgaverne og flere og flere fanger flygter fra fængslerne. Du skal kun gøre disse budgetter mindre hvis det står rigtigt skidt til. Dine offentlige sikkerhedsinstitutioner skal være i topform.

Du kan også justere finansieringen af brand- og politistationer på stationsbasis. Hvis du beslutter at et område i din by kan klare sig uden den mest effektive politiibeskyttelse, kan du skære ned på finansieringen af den lokale station.



Klik på **åbn detaljer**-knappen for politiafdelingen. En liste med alle politiafdelingerne i din by åbnes med en finansieringsskyder for hver station. Du kan også justere finansieringen af en individuel station med **forespørgselsværktøjet** på stationen og justere finansieringsskyderen i bygningens **dialogforespørgsel**.


Sundhed og uddannelse

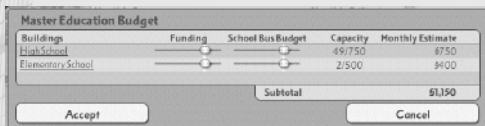
Monthly Expense	Monthly Estimate
Health	\$1,500
Medical Clinic 5	\$1,500
Education	\$1,200
Elementary School 4	\$1,200
School Buses	\$400
Ambulances	\$500
Subtotal	\$5,600

Accept Cancel

Du kan bruge budgetvinduet for **sundhed og uddannelse** til at justere finansieringen af dine **skoler, klinikker og hospitaler**. Dine uddannelses- og sundhedsinstitutioner bruges i varierende kapacitet afhængigt af din bys størrelse, befolkningstætheden i institutionens dækningsområde eller af kvarterets demografiske ændringer. Du kan spare penge ved at finansiere disse bygninger så de passer til de aktuelle behov. Når du justerer bjælken ved siden af sundhed eller uddannelse, justerer du finansieringen til læger og lærere i alle dine sundheds- og skoleinstitutioner. Du kan også justere finansieringen af antallet af ambulancer eller busser der servicere dine systemer. Når du beslutter dig for at skære ned på

finansieringen af lærere eller læger, reduceres antallet af studerende eller patienter der kan serviceres. Når du justerer finansieringen af busser eller ambulancer, vil serviceområdet for skolen eller sundhedscentret blive større eller mindre. I budgetpanelet for **sundhed og uddannelse**, kan du justere finansieringen af din uddannelsesafdeling på byniveau.

 Klik på **åbn detaljer**-knappen for **uddannelse** for at se en liste over alle uddannelsesbygningerne i din by.




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

Accept Cancel

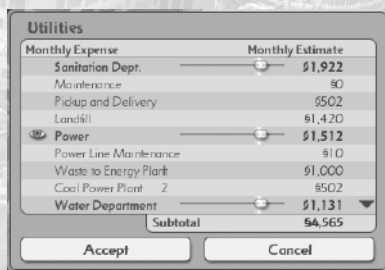
Dette giver dig mulighed for at justere finansieringen af hver bygning individuelt. Når du klikker på navnet på hver skole, vil kameraet positionere sig over det sted hvor skolen er.


I budgettet for sundhedsafdelingen, kan du justere finansieringen af antallet af læger og antallet af ambulancer.

 Klik på **åbn detaljer**-knappen for **sundhed** for at se en liste over alle sundhedsbygningerne i din by. Du vil kunne justere finansieringen for hvert sted, afhængigt af distriktets behov.

Både for **sundheds- og uddannelsesbygninger** kan du også justere den lokale finansiering ved at bruge **forespørgselsværktøjet** til at få bygningens **dialogforespørgsel** frem.

Forsyning




Monthly Expense	Monthly Estimate
Sanitation Dept.	\$1,922
Maintenance	\$0
Pickup and Delivery	\$502
Landfill	\$1,420
 Power	\$1,512
Power Line Maintenance	\$10
Waste to Energy Plant	\$1,000
Coal Power Plant 2	\$502
Water Department	\$1,131
Subtotal	\$4,565

Accept Cancel

Budgettet for **forsyningsafdelingen** indeholder en oversigt over udgifter for **strøm, vand og sanitet**. Du kan justere den generelle finansiering for hver af disse afdelinger, men vær advaret; når en forsyningskonstruktion er ved at nå sin fulde kapacitet, slides den hurtigere ned. Forsyningsbygninger har en bestemt levetid.

Hvad angår **energiafdelingen** så kan budgetterne for de enkelte kraftværker justeres individuelt.

 Klik på **åbn detaljer**-knappen for **strøm** for at se en liste over alle strømbygningerne i din by. Finansieringen af **vand** og **sanitetssystemer** kan kun justeres på byniveau.

Master Power Budget			
Buildings	Funding	Capacity	Monthly Estimate
Coal Power Plant	<input type="text" value="22225977"/>	22225977	\$250
Waste to Energy Plant	<input type="text" value="18554990"/>	18554990	\$1,000
Coal Power Plant	<input type="text" value="21895886"/>	21895886	\$252
Subtotal			\$1502

Accept Cancel

Du kan justere finansieringen af disse konstruktioner både her og i deres **dialogforespørgsler**.

Byforskønnelse

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

Accept Cancel

Både **berømte bygninger** og **parker** falder ind i kategorien af **byforskønnelse**. Hvis du skærer i finansieringen af disse afdelinger, vil parkerne og de berømte bygninger i din by begynde at se tarvelige ud og deres gavnlige virkning forsvinder. Du kan altid få tingene til at skinne igen ved at sætte finansieringen til 100%.

Bystyrebudget

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

Accept Cancel

Mange af **belønningsbygningerne** som du får, har en månedlig vedligeholdelsesudgift. Disse udgifter er vist i **bystyrets** budgetpanel. Så Borgmester, før du begynder at brokke dig, skal du huske at disse bygninger øger både attraktiviteten og Borgmestervurderingen i området hvor de er placeret. Hvis du skærer i finansieringen af dem, vil du se deres positive effekt forsvinde.

Udtag et lån

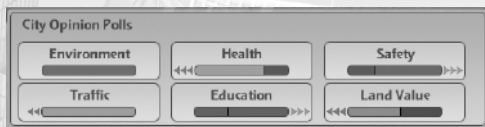
Loans			
Current Loans			
Time Remaining	Total	Amount Owed	Payment
10y0m	\$200,000	\$200,000	\$2,479
10y0m	\$110,000	\$110,000	\$1,363
Subtotal			\$3,842
Borrowed			\$310,000
Borrowing Limit			\$2,000,000
Take Out New Loan			
Amount	Term	Monthly Payment	
\$5,000 (2)	10y0m	\$61	

Accept New Loan Cancel

Du ved at du kunne få vendt udviklingen i byen hvis du bare kunne få fat i nogle få Simoleoner. Borgmester, det er der råd for. Du kan altid tage et lån. Du kan låne op til \$200,000 og Borgmester må tage op til 10 lån. Men øh, penge er jo ikke gratis. Renten på disse lån er 8,5% og du skal betale lånet tilbage med renter i månedlige afdrag over 10 år. Så med mindre du er i alvorlig budgetmæssig krise, så er lån ikke den bedste måde at gøre det på. Det er formentlig ikke nogen god idé at tage et lån for at kunne bygge Louvre ved siden af Borgmesterens hus. Men det er fristende.



Byens Opinionsundersøgelser



Du kan få et hurtigt overblik over hvordan det går med din by ved at kikke på **opinionsundersøgelserne**. Disse undersøgelser giver dig en tilbagemelding om byens udvikling fordelt på seks kategorier. De grønne bjælker viser dig lige netop hvor positiv undersøgelsen er på et bestemt område. De røde bjælker viser at situationen er negativ og hvor dårligt det står til. Pilene på hver side af bjælkerne fortæller dig om situationen bedres eller forværres.

Miljø

Denne bjælke afspejler det samlede forureningsniveau i din by. Hvis du vil se en forbedring, skal du nedsætte niveauerne af luft-, vand- og bestrålingsforurening ved at fjerne de værste forurenere, som f.eks. beskidt industri, gårde og lossepladser til giftigt affald. Du skal også sikre dig at du har foranstaltninger til at få taget skraldet for dine elskede indbyggere producerer.

Sundhed

Her får du en generel vurdering af sundhedskvaliteten og dækningen i din by. For at gøre vurderingen bedre skal du bygge klinikker og hospitaler i alle dine beboelseszoner, og sørge for at de har nok penge til at opfylde dine simmers behov.

Sikkerhed

Her kan du hurtigt læse hvor godt dine politi- og brandafdelinger beskytter din by. Vil du skabe nogle sikrere omgivelser til dine simmere? Begynd at bygge politi- og brandstationer i alle dine zoner, og sørg for at de har nok mønt til at være effektive.

Trafik

Her kan du se det gennemsnitlige niveau af trafikpropper i byen. Hvis dit transportnetværk har det rigtig skidt, så prøv at erstatte de tilproppede gader og veje med transportnetværk med en højere kapacitet. Du kan også gøre tingene bedre ved at bygge et offentligt transportsystem, og give dine pendlende simmere masser af alternative ruter.

Uddannelse

Hvor godt servicerer dine skoler og uddannelsesinstitutioner dine simmere? For at højne konversationsniveauet på byens cafeer skal du bygge nogle skoler, biblioteker og museer i beboelseszonerne. Som altid, når du har bygget disse bygninger, skal du sørge for at de får penge nok til at tilfredsstille dine simmere. Hvis det lykkes dig at holde dine opinionsundersøgelser grønne, vil dine simmers uddannelseskvote til sidst blive bedre.

Grundværdi

Denne undersøgelse angiver den gennemsnitlige grundværdi i din by. Du kan hæve grundværdien ved at bygge parker, skoler, hospitaler og andre lignende indretninger i dine beboelseszoner.

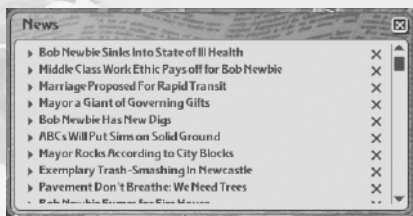
Nyhedsvinduet

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

Enhver god Borgmester holder sig orienteret med de lokale nyheder og begivenheder. For at vide hvordan din administration er repræsenteret rundt omkring i byen, skal du holde øje med **nyhedsvinduet**. De to vigtigste beskeder vises hele tiden her. Beskederne vil veksle i henhold til de vekslede forhold. Nyhedsbeskeder kan komme fra **rådgivere** eller dine **Min simmere**.

- Hvis du vil se en komplet liste over disse beskeder, skal du klikke på knappen **åbn nyhedsvinduet**.

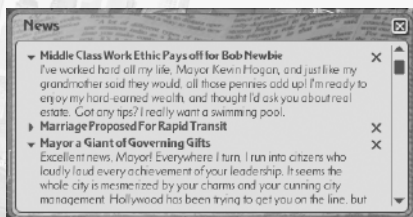
Så kommer **nyhedsvinduet** frem.



Udvidelse af beskederne

- ▶ For at læse hele historien der hører til en given overskrift, skal du klikke på overskriften eller pilen ved siden af overskriften.

- ✕ Hvis en besked ikke længere er interessant, kan du klikke på X ved siden af overskriften for at slette den.



Nogle gange indeholder disse beskeder hyperlinks som du kan klikke på for at komme hen til det nødvendige værktøj eller et sted i byen der er relevant for beskeden. Hyperlinks fremstår som blå, understreget tekst inde i beskedens tekst.

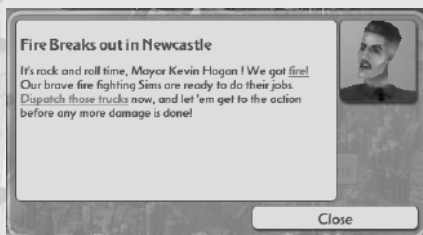
ABCs Will Put Sims on Solid Ground

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

Sådan lukkes beskederne

- ✖ Når du har forstået hvad beskeden går ud på, kan du slette den ved at klikke på X'et ved siden af overskriften.

Vigtige beskeder



Bare rolig, Borgmester, du vil ikke overse de *rigtigt* vigtige beskeder. Et vindue med en vigtig besked popper op når der er brug for din øjeblikkelige opmærksomhed. Hvis du spiller i "let" tilstand, og du ser en vigtig, men ikke så bydende nødvendig, besked poppe op. Er du ikke interesseret i proaktive rådgivere? Vil du helst gå solo? Du kan deaktivere de vigtige beskeder i panelet **spilindstillinger**.

Min simmer-tilstand



Hvordan er det mon *egentlig* at bo i din by? Har du skabt et travlt produktionscenter hvor dine simmere lever deres tilfældige små tilværelser? Eller går dine simmere i blind frygt til busstoppestedet fordi budgetnedskæringer har tvunget dig til at fjerne støtte til den offentlige sikkerhedssektor? Det kan du finde ud af, Borgmester. I **Min simmer**-tilstanden kan du importere simmere fra *The Sims* og styre deres liv, lytte til alle Simmernes tanker nede på gadeplan og – i den perfekte opvisning af proaktivt borgmesterdømme – tage kontrol over din bys fartøjer med **Du Styrer**, og bekæmpe kriminalitet og løse problemer.



Mikrofonværktøj

Vil du gerne høre "simmere på gadens" kommentar? Klik på **Mikrofonværktøjet** og klik derefter på en simmer i din by for at høre vedkommendes mening om din indsats. Borger-kommentarer til lokale forhold og transportnetværk vises med ikoner.



Du Styrer

Er du ikke tilfreds med skrivebordsarbejde? Tja, så kan du jo tage kørehandskerne på! Det er på tide at komme lidt ud og opleve livet på gadeplan. Nu er du ikke længere blot en tilskuers til begivenheder – nu er du en del af udfaldet, Borgmester. Med **Du Styrer** kan du tage optjente fartøjer ud på små smutture i din by. Men det stopper ikke her. **Du Styrer** indeholder stakkevis af missioner hvor du kan hjælpe med at bekæmpe kriminalitet – eller endda *anspore* til kriminalitet, afhængigt af hvilken type Borgmester du er.

Der er brug for dig med det samme, Borgmester! Et hjerte er endelig blevet tilgængeligt, og det er dit arbejde at samle lille Jenny op og få hende til Lægecenteret i en fart. Eller måske får din indlejrede ondskab dig til at tage uvidende passagerer ud på deres livs sidste færgetur? Er du mere en Wright-brødre-agtig ledertype? Nogle marker har brug for at blive ukrudtssprøjtet i en fart, og du er lige piloten der kan klare den opgave. Udførte missioner, hvad enten de er af den djævelske eller engleagtige variant, bringer belønninger til dig og din by i form af enten borgmesterprestige eller kolde kontanter.

Missioner

Der er over 80 missioner, som involverer alle de forskellige **Du Styrer**-fartøjer. Du kan se en liste over missionerne og lære hvordan du udløser de enkelte missioner på **missionsdiagrammet**. Der er en træningsmission for hver type fartøj (bil, tank, båd, fly, tog). Træningsmissionerne giver dig en chance for at lære styringen at kende for hvert fartøj og introducere dig for missionsspil. Du kan når som helst trykke på **ESC** for at forlade en mission.

Gennemførelse af gode **missioner** forbedrer din **Borgmestervurdering** og kan måske endda indbringe dig en ny **belønningsbygning** (disse bygninger følger ofte også nye fartøjer til dit repertoire). Du kan se hvilke belønninger du får for hvilke missioner på **missionsdiagrammet** i denne manual. Belønninger for gode **missioner** hjælper dig med at opbygge en blomstrende by. Fuldførelse af onde **missioner** indbringer penge, men din by risikerer at opleve kaos, og din lokale Borgmestervurdering kan styrte drastisk.

Vælg en mission

Der er to måder at vælge en **Du Styrer**-mission på: Ved at klikke på en **missionsindikator** eller ved at vælge et fartøj fra et af katalogerne over **optjente fartøjer**.

Missionsindikatorer



Missionsindikatorer følger missionsklare fartøjer rundt i din by. Når du klikker på en **missionsindikator**, kommer en **missionsdialog** frem.

Missionsindikatorer TIL/FRA

Er du træt af **missionsindikatorer** der fylder op i din **byoversigt**? Du kan slå dem fra med dette værktøj. Du kan altid slå dem til igen når du får lyst. Du kan altid komme til **missionerne** fra katalogerne over **optjente fartøjer**, hvadenten **missionsindikatorerne** er aktiveret eller ej.

Kataloger over optjente fartøjer



Optjente fartøjer



Optjente vandfartøjer



Optjente luftfartøjer

Der er mange styreoplevelser at finde med **Du Styrrer**, og du kan finde dem alle i et af katalogerne over **optjente fartøjer** under **Du Styrrer** i **Min simmer-tilstand**. Klik på **optjente Køretøjer** for at se en liste over alle landfartøjer. Klik på **optjente vandfartøjer** for at se (stor overraskelse) alle vandfartøjer, og klik på **optjente luftfartøjer** for at se, hvad du kan flyve i. Klik på alle tilgængelige fartøjer i katalogerne og tag dem ud på en **fri tur** hvilket lader dig køre, flyde eller flyve rundt i din by. Fartøjer, der vises med gråt, er låste og endnu ikke tilgængelige. For at finde ud af hvordan du låser op for disse fartøjer, kan du holde musemarkøren over dem i kataloget. Et **værktøjstip** vil fortælle dig hvilken bygning du skal bruge. Når fartøjer i kataloget vises med gul kontur, er en **mission** tilgængelig. Klik på det markerede fartøj for at vælge en **mission**.

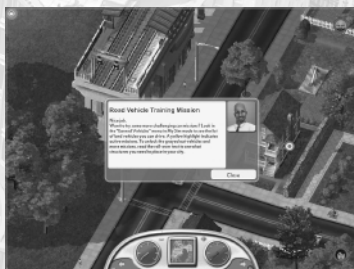
Tip: Du har brug for visse bygninger for at låse op for fartøjer i **Du Styrrer**. Så du militærhelikopteren? Se på **værktøjstippet** for at finde ud af hvilken bygning du mangler i din by for at få fat i den. Har du allerede bygningen i din by, men stadig ikke fartøjet? Hvis du spiller en by fra den tidligere version af *SimCity4*, er du nødt til at genopføre den krævede bygning. Desværre, men **Du Styrrer** genkender ikke tidligere inkarnationer af bygningerne i din by.

Missionsdialog



Dette vindue giver dig en beskrivelse af målene for **missionerne** og afslører de potentielle belønninger. De fleste fartøjer kan bruges med både god og ond hensigt. For at se en **missions** mørkere (eller lysere) side, kan du klikke på **hvad er mit alternativ** i **missionsdialogen**. Du kan acceptere **missionen**, Borgmester, eller måske vil du bare tage lige præcis dette fartøj ud på en lille **fri tur** rundt i byen for at få et overblik over dit domæne. Hvis du vælger at acceptere en **mission**, vil du finde dig selv i rollen som forbyrderjæger eller ende med at følge et ondt genis ordre om at iværksætte et "uheld" med giftigt grønt slim.

Styrepanel

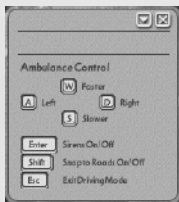


Når du er gået ind i **Du Styrrer**-tilstand (**fri tur** eller accepteret en **mission**), vil du se en grøn kant rundt omkring skærmen. **Styrepanelet** kommer frem midt i bunden af skærmen.

Styrepaneler er forskellige fra fartøj til fartøj. De viser alle nyttige oplysninger via målere, kort og andre indikatorer. Hvis du ikke er helt sikker på hvad en indikator viser, kan du bare holde musemarkøren over den et øjeblik, og et **værktøjstip** vil komme frem og forklare dig det.

☐ Vil du se mere af skærmen når du styrer? Du kan minimere et styrepanel ved at klikke på "minimér"-knappen nederst til venstre i panelet.

Statusvindue



Hvad enten du tager en **fri tur** eller beslutter dig for at prøve en **mission**, vil du mens du er bag roret se et **statusvindue** i det øverste venstre hjørne af skærmen. **Statusvinduet** viser styretasterne for hvert af fartøjerne. Der er en komplet liste over funktionstaster i afsnittet **Tastaturgenveje** i denne manual. Find ud af hvordan du kører hurtigere i biler, hvordan du letter med helikopteren eller endda hvordan du affyrer missiler. Du har specielle styremuligheder med de fleste fartøjer (start sirenen på politibilen eller styr projektøren på en helikopter). Når du har lært at bruge tasterne, kan du minimere **statusvinduet**.

Har du det så sjovt at du har glemt målet for din **mission**? Se på **statusvinduet** i det øverste venstre hjørne af skærmen. Det indeholder et kort referat af, hvad du skal gøre. Når du spiller en **mission**, viser vinduet en kort beskrivelse af **missionen**. Ellers står der bare **fri tur**.

Mange **missioner** indeholder et tidselement. **Statusvinduet** har også en timer hvor der står hvor meget tid du har tilbage. Har du skabt et effektivt transportnetværk? Vi må håbe at du ikke møder en trafikprop, mens du er på udrykning for at slukke en brand.

Missionsmål



Mange **missioner** kræver at du når et **mål** (eller en serie af mål). Nogle gange bevæger **målet** sig (for eksempel en biltyv på flugt). Nogle gange skal du ødelægge **målet** (ofte når en kampvogn er det valgte fartøj). **Mål** vises i din **byoversigt** med en målskive.

Forhåbentlig kan disse indikationer holde dig på rette spor, mens du navigerer rundt i din bys gader.

Fri tur

Fri tur er altid tilgængelig for oplåste fartøjer. Vælg **fri tur** for at bevæge dig rundt i din by uden mål eller tidsbegrænsninger. Vil du bare se hvordan der er i byen? Så smut ud på en tur i den! Du kan på et hvilket som helst tidspunkt trykke på **ESC** for at annullere **Du Styrer-**tilstanden.

Missionsdiagram

Her er der en sammenfatning af fartøjerne, deres **missionsmål** og belønninger.

FARTØJ	MISSIONSNAVN	MISSIONSUDLØSERE	OPLÅSTE BELØNNINGSBYGNINGER
Landfartøjer			
Ethvert Du Styrrer-landfartøj	Træningsmission for landfartøj	Træningsmission for landfartøj ikke gennemført og beboelse > 0	Du skal gennemføre denne mission før du kan køre nogle af de andre landfartøjsmissioner.
Politibil	På sporet	Politistation > 0 og kommerciel > 100 og beboelse > 50	Gennemfør de 4 "gode" politibilmissioner for at åbne Deluxe-politistation
Politibil	Forstyrrelse rapporteret	Politistation > 0 og beboelse > 50	Gennemfør de 4 "gode" politibilmissioner for at åbne Deluxe-politistation
Politibil	Fang røverne	Politistation > 0 og kommerciel > 50	Gennemfør de 4 "gode" politibilmissioner for at åbne Deluxe-politistation
Politibil	Pengeafpresning	Politistation > 0 og KS\$ > 100	
Politivogn	Strømer på afveje	Deluxe-politistation > 0 og KS\$ > 100	
Politibil	Fang bilkapreren	Politistation > 0	Gennemfør de 4 "gode" politibilmissioner for at åbne Deluxe-politistation
Stjålet fartøj	Ytringsfrihed	Politistation > 0 og kommerciel > 50	
Flugtbil	Flygt med byttet	Deluxe-politistation > 0 og kommerciel > 50	
Brandbil	Brand!	Brandstation > 0	Gennemfør denne mission 3 gange for at åbne landingsbanen for brandvæsnet
Brandbil	Skyl kattene ned	Brandstation > 0 og beboelse > 500	
Brandbil	Hjælp kattene	Brandstation > 0 og beboelse > 500	
Skolebus	Få lille Binghamton i skole	Folkeskole > 0 og beboelse > 50	Privatskole
Skolebus	Studér for profit	Folkeskole > 1 og gymnasium > 0 og kommerciel > 50	Atomkraftværk
Skraldevojn	Onkel Vinnie beder om en tjeneste	Politistation > 0 og kommerciel > 0 og lossepladskapacitet > 0	Nationalt fængsel
Skraldevojn	En speciel bunke skrald	Politistation > 0 og kommerciel > 0 og lossepladskapacitet > 0	Losseplads til giftigt affald
Ambulance	Gled i lama-møg	Hospitaler > 0 og kommerciel > 50	Medicinsk forskningscenter
Ambulance	Skummel ambulancechauffør	Hospitaler > 0 og kommerciel service \$ > 50 og kommercielle kontorer \$\$ > 50	Domhus
Borgmesterlimousine	Du KAN smide penge på den	Borgmesterens hus > 0 og kommerciel > 50	Rådhus
Borgmesterlimousine	Stor bølge i byen	Borgmesterens hus > 0	Casino
Borgmesterlimousine	<<Navn på borgmester>> besøger beramt bygning	Beramt bygning > 0 og Borgmesterens hus > 0	

Borgmesterlimousine	Bånd til <<Navn på borgmester>>	Kommerciel > 200 og Borgmesterens hus > 0	
Bybus	Syg buschauffør	Busstation > 3	Kongrescenter
Bybus	Dr. Vu stjæler en bus	Busstation > 1 og beboelse > 50	
Militærlastbil	Affyringstid	Missiltestområde > 0 og militærbase > 0	
Militærlastbil	Stjæl et sprænghoved	Militærbase > 0 deluxe-politistation > 0	
Tank	Tank-træningsmission	Tank-træningsmission ikke gennemført og beboelse > 0 og militærbase > 0	Du skal gennemføre denne mission før du kan køre nogle af de andre kampvognsmissioner.
Tank	Ny missiltest	Militærbase > 0	Missiltestområde
Tank	Tank-fornøjelsestur	Deluxe-politistation > 0 og militærbase > 0	
Tank	Lær de strejkende en lektie	Militærbase > 0 og kommerciel > 0	
Tank	Dr. Vu får en tank	Politistation > 0 og kommerciel > 50 og Borgmesterens hus > 0 og militærbase > 0	Filmstudie
Rustvogn	Kør afdøde til begravelse	Kirkegård > 0 og beboelse > 50	Religiøst center
Rustvogn	Simlent Orange	Kirkegård > 0 og kommerciel > 50	Kaserne
Taxi	Forsker for sent til fly	Lille landingsbane > 0 og beboelse > 50	Operahus
Taxi	Vanvittig taxi!!	Lille landingsbane > 0 og beboelse > 50	
Pressevogn	Borgmesterens nye sokker!	Borgmesterens hus > 0 og tv-station > 0	Bureaukratisk bureau
Pressevogn	Paparazzi	Borgmesterens hus > 0 og tv-station > 0	
Alle tog	Tog-træningsmission	Tog-træningsmission ikke gennemført og (fragttogstation > 0 eller passagertogstation > 0) og togs Skinner > 20	Du skal gennemføre denne mission før du kan køre nogle af de andre togmissioner.
Passagertog	Valgkampagne	Passagertogstation > 3 og togs Skinner > 20	Turistfælde
Passagertog	Kapr toget	Deluxe-politistation > 0 og passagertogstation > 0 og togs Skinner > 20	
Damplokomotiv	Togtur efter raketformel	Fragttogstation > 0 og togs Skinner > 20	Del af rumhavn
Damplokomotiv	Sælg hemmelig raketformel	Fragttogstation > 0 og Deluxe-politistation > 0 og togs Skinner > 20	Åbn del af Area 5.1
Godstog	Super-sikkerhedsselestof til rumskibe!	Fragttogstation > 1 og togs Skinner > 20	Del af rumhavn
Godstog	Togstation-rundtur	Fragttogstation > 3 og togs Skinner > 20	Hovedbanegård
Monorail	Monorail-tur	Monorail-station >= 2 og monorail-skiner > 20	Solvarmekraftværk
Lastbil med farligt affald	Slim til pøbelen	Losseplads til giftigt affald > 0 og beboelse > 100	Kirkegård
Isbil	Isaflevering	Folkeskole > 2	Kræmmermarked
Isbil	Virkelig ond is	Folkeskole > 2	Åbn del af Area 5.1

§ Min simmere-bil	Løb nogle ærinder	KS\$ jordlodder >=2 og Min Sim\$ > 0 og KS\$ > 50
§ Min simmere-bil	Vælt <<Missionsmål>>	Politistation > 0 og beboelse > 1 og Min Sim\$ og KS\$ jordlodder > 2
§§ Min simmere-bil	<<Min simmers navn>> går ud og handler	Beboelse > 100 og Min Sim\$\$ > 0 og KS\$\$ jordlodder > 2
§§ Min simmere-bil	Funktionærforbrydelse	Beboelse > 1 og Min Sim\$\$ > 0 og KS\$\$ jordlodder > 0
§§§ Min simmere-bil	Slap af på kasinoet	Beboelse > 1 og Min Sim\$\$\$ > 0 og kasino > 0
§§§ Min simmere-bil	<<Min simmers navn>> går på gaveindkøb	Beboelse > 500 og Min Sim\$\$\$ > 0 og KS\$\$\$ jordlodder > 2
§§§ Min simmere-bil	Vandt en masse på kasinoet	Casino > 0 og beboelse 1 og Min Sim\$\$\$
Min simmere-bil (alle indkomster)	<<Min simmers navn>> vil gerne se <<Missionsmål>>	Beboelse > 1 og Min Sim (alle indkomster) > 0 og berømt bygning > 0

Luftfartøjer

Flytræningsmission	Flytræningsmission	Lufttræningsmission ikke gennemført og beboelse > 0 og alle luftfartøjer åbne	Du skal gennemføre denne mission før du kan prøve nogle af de andre luftfartøjsmissioner.
Lægehelikopter	Giv Jenny en hånd og et hjerte	Beboelse > 50 og hospital > 0	
Lægehelikopter	Organer sælges	Industri > 50 og hospital > 0	Universitet
Angrebsfly	Ødelæg <<Navn på by>> -industrikompleks	Industri > 100 og kraftværk > 0 og Area 5.1 > 0	Brintkraftværk
Angrebshelikopter	Ødelæg Dr. Vu's "hemmelige" skjulested	Industri > 100 og militerbase > 0	Avanceret forskningscenter
Angrebshelikopter	Angreb på <<Navn på by>>	Togstation > 0 og vandkilde > 0 og militerbase > 0 og Borgmesterens hus > 0	
Pressehelikopter	Dæk gidselsituationen	Beboelse > 50 og kommerciel > 50	Radiostation
Pressehelikopter	Få forbryderens historie	Kommerciel > 50 og tv-station > 0	
Polithelikopter	Fang forbryderen fra luften	Deluxe-politistation > 0 og kommerciel > 50	Tv-studie
Polithelikopter	Forstyrrelse af freden	Beboelse (felter med lav tæthed) >= 100 og deluxe-politistation > 0	
Brandslukningsfly	Smid vand på ilden	Landingsbane for brandvæsen > 0	Byens zoo
Brandslukningsfly	Lad det brænde!	Landingsbane for brandvæsen > 0	
Røgskrivningsfly	Hvem elsker dig, skat?	Lille landingsbane > 0	Stort stadion
Røgskrivningsfly	Hemmelig himmelkode	Lille landingsbane > 0	
Sprøjtefly	Bonden har skadedyr	Lille landingsbane > 0 og bondegårdsfelter >= 50	Gårdmarked
Sprøjtefly	Spred zombiestøv	Lille landingsbane > 0 og kirkegård > 0	Del af Area 5.1

Faldskærmsfly	Infiltrér Vu's hemmelige møde	Lille landingsbane > 0 og industri > 50
Faldskærmsfly	Faldskærmsshow ved <<Missionsmål>>	Lille landingsbane > 0 og berømt bygning > 0

Vandfartøjer

Bådtræningsmission	Bådtræningsmission	Bådtræningsmission ikke gennemført og lystbådehavn > 0 eller bilfærge > 0 eller passagerfærge > 0	Du skal gennemføre denne mission før du kan tage nogle af de andre bådmissioner.
Færge	Hvalkigningstur	Bilfærge > 0	Lystbådehavn
Færge	Den onde færge	Bilfærge > 0	
Speedbåd	Rx opsamling & aflevering	Lystbådehavn > 0 og havn > 0	Resort Hotel
Speedbåd	Vandtæt apparat til hjernekontrol	Lystbådehavn > 0 og havn > 0	Bygning til krydstogtskib
Fiskebåd	Heeer, små fisk...	Lystbådehavn > 0	Fyrtårn
Fiskebåd	Mmm... Farlig middag	Lystbådehavn > 0	Børs
Motorbåd	Vandflugt	Deluxe-politistation > 0 og lystbådehavn > 0	
Off Shore båd	Jetski-fest	Lystbådehavn > 0	
Slæbebåd	SOS	Lystbådehavn > 0	Stort kunstmuseum
Yacht	Udsigt til sjældne fisk	Lystbådehavn > 0	Country Club



Mine simmere

Du har skabt dem. Du har set til og påvirket dem, efterhånden som de har truffet beslutninger i deres liv. Nu kan du lukke de simmere du har opfostret ind i din by! Hvis du endnu ikke har oplevet vidunderet *The Sims*, skal du ikke bekymre dig for med *SimCity 4: Deluxe Edition* følger en bunke af simmere der blot venter på at flytte ind i din by. Men hvis du har installeret *The Sims™ 1.x* på samme maskine som *SimCity 4: Deluxe Edition*, kan du importere simmere fra deres simmer-nabolag ind i et nyt nabolag - dit.

Klik på en af de tomme pladser i **Min simmer-panelet** for at lade en **Min simmer** flytte ind i din by. Du kan have op til fem **Min simmer** boende i byen på samme tid. **Vælg Min simmer-**panelet kommer frem.



Sortering af dine simmere

Har du masser af simmere at vælge imellem? Du vil måske synes, at det er smart at organisere dem lidt for at gøre tingene lettere. Du kan organisere dem efter:



Køn



Stjernetegn



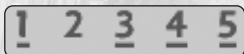
Alfabetisk efter navn

Importering af simmere fra The Sims



Hvis du gerne vil tilføje kataloget af simmere fra *The Sims™ 1.x*, skal du bare trykke på en tast. Klik på **hent flere simmere**-knappen for at søge på din maskine efter simmere der kunne flytte ind i din by. Bemærk, at dine simmere skal være placeret i et hus i et nabolag i *The Sims* for at blive tilgængelige til import til *SimCity 4: Deluxe Edition*.

Hvis du har importeret en masse simmere, skal du bruge mere end én side af **vælg en Min simmer** for at huse alle dine potentielle borgere. Intet problem. Klik på de blå tal under hovederne for at skifte side.



Når du vælger en simmer fra din liste, kan du ændre vedkommendes navn og stjerne-tegn.

Lad Min simmer flytte ind

Er du klar til at lade en heldig kandidat flytte ind i din by? Klik på **lad Min simmer flytte ind**-knappen. Du kan vælge hvor du gerne vil have din **Min simmer** til at bo. Flyt blot markøren hen over et hus. Husets navn, dets indkomstniveau og værdifulde oplysninger om forholdene i nabolaget vises. Er dette det rette hjem for lige netop denne simmer? Klik på huset og sig så ellers velkommen til nabolagets nye medlem. Du kan desværre ikke lade **Min simmer** flytte ind i handels- eller industribygninger. Simmere har endnu ikke helt vænnet sig til det der ekstremt højloftede koncept.



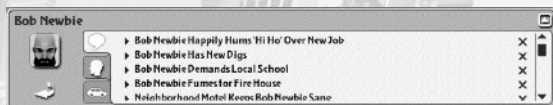
Når din **Min simmer** er flyttet ind, antager han eller hun egenskaberne for det nabolag, vedkommende bor i. Hvis du har ladet Permand flytte ind i et højindkomst-hjem, vil han begynde tjene godt med kasse. Hvis uddannelsessystemet i nabolaget er ringe, vil Permand imidlertid have temmelig svært ved at stave til alle de fine ord.

Navigation i Min simmer-panelet



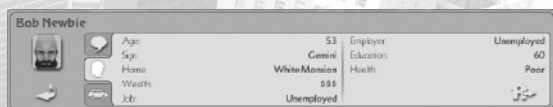
De simmere, der på nuværende tidspunkt bor i din by, kan ses i **Min simmer**-panelet. Hvis du ønsker mere dybdeinformation om Permand, kan du klikke på hans billede i **Min simmer-panelet**. Du får oplysninger om hvad gode, gamle Permand synes om dig og din by, hvor han bor og arbejder, hvad han ellers foretager sig samt værktøjer som du kan bruge til at dirigere Permand, mens han udforsker livet på de gader du selv har skabt.

Min simmer-nyheder



Det er her du modtager Permands kommentarer til din by – i panelet for **Min simmer-nyheder**. Se udvidede detaljer for **Min simmer-nyheder** ved at klikke på **udvid**-knappen. For at udvide individuelle nyhedspunkter, kan du klikke på overskriften eller pilen ved siden af overskriften. Når du har læst en besked, kan du slette den ved at klikke til højre for overskriften.

Min simmer-profil



Panelet for **Min simmer-profil** giver dig et væld af oplysninger om din Min simmer – alder, tegn, bolig, indkomst, jobtitel, arbejdsgiver, uddannelse og helbred. **Min simmer-profilen** er ikke blot en måde som du kan bruge til at se hvad Permand har gang i, men også en hurtig kilde til information om hvad der foregår i nabolaget.

Sæt Min simmer på gaden

Min simmer kan begynde at klynke eller, gud forbyde det, blive kedelig. Er du klar til at se Permands ryg? Du kan sætte ham på gaden med et enkelt klik på **sæt denne Min simmere på gaden**-knappen. Hej-hej, Permand!

Transport af Min simmer



Transportpanelet er stedet hvor du kan kontrollere diverse aspekter ved Permands liv – inklusive hvad han kører rundt i, hvor han arbejder og hvor han bor.

Udsend Min simmer



Udsend din **Min simmer** til hvilket som helst sted i byen med **udsend Min simmer**-padlen. Mens din **Min simmer** rejser til sit bestemmelsessted, kan du se deres kommentarer vist i en tankeboble – også en god måde at lære nye ting om din by på.

Kør Min simmers køretøj



Tag kontrol over din **Min simmers** bil ved at klikke på **kør Min simmers bil**-knappen. Du er ikke en rigtig biltyv, det er jo dig der er Borgmester. Du kan tage Permand rundt på en tur i byen eller prøve en **mission** hvis der er nogen.

Vælg Min Simmers køretøj



Kører Permand i en kølig sedan eller i en gammel skrotbunke? Kontrol over hans liv stopper ikke blot der hvor du styrer hans bil – du kan nemlig også bestemme hvilken bil han skal køre i! Biler tilgængelige for Permand er baseret på hans indkomstniveau.

Permand vil måske gerne *have* en svinedyr sportsvogn, men han er nødt til at leve sit liv på højeste indkomstniveau for at kunne betale for den.

Vælg Min simmers fodgængerstil



Hvordan kommer din **Min simmer** rundt når han ikke kører? Går Permand, eller løber han på rulleskøjter hen til busstoppestedet? Er simmer-Stine glad for at cykle? Vælg her og se dine simmere tage rundt i nabolaget som du har fortalt dem de skal.

Skift Min simmers hus



Er du træt af at have Permand boende ved siden af fastfood-restauranten? Synes du at han trænger til luftforandring? Du kan flytte din **Min simmer** til et nyt hjem når som helst. Dette er imidlertid ikke en måde, hvorpå du kan forbedre Permands økonomiske situation. Det nye hjemms indkomstniveau skal nemlig svare til din **Min Simmers** nuværende indkomstniveau.

Skift Min Simmers job



Giv din **Min simmer** nye jobudfordringer. Som med boliger skal det nye arbejde svare til det tidligere arbejdes indkomstniveau. Hvis Permand beslutter sig for at fuldføre en uddannelse, bliver han måske forfremmet, og vil måske endda gerne have et nyt job og et nyt hus. Han skal nok sige til.



Indstillinger



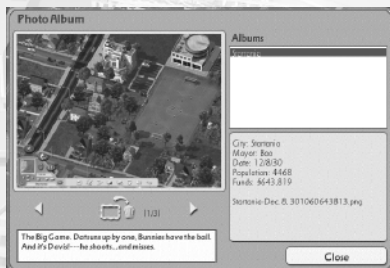
Indstillinger for spiloplevelsen i *SimCity 4: Deluxe Edition* er tilgængelige både i **region-** og **byoversigt**. Vælg grafikindstillinger, lydindstillinger og spilindstillinger.

Kameramodus



Er der et særligt øjeblik du gerne vil gemme til eftertiden? Klik på **kameramodus** for at tage et billede. Når du er i **kameramodus**, skal du trykke på **MELLEMRUMSTASTEN** for at ændre størrelsen på billedet. Tryk på **ENTER** for at knipse billedet. Tryk **ESCAPE** for at afslutte **kameramodus**.

Fotoalbum

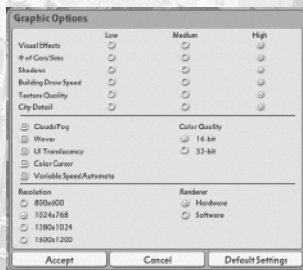


Når du tager billeder, bliver de automatisk gemt i dit **fotoalbum** delt op efter by. Du kan kikke i din fotosamling ved at klikke på ikonet for **fotoalbummet**. Vælg et album i **fotoalbumspanelet** og bladr gennem dine fotos ved at klikke på knapperne **vis næste billede** og **vis forrige billede**.



Vil du give dit foto en beskrivelse? Skriv din tekst i området "**(skriv beskrivelsen her)**". Du sletter billeder ved at klikke på **slet billede**.

Grafikindstillinger



Da PC'ere leveres i så mange forskellige farver og konfigurationer, har *SimCity 4: Deluxe Edition* en række **grafikindstillinger** til specialopsætning af din maskine. Under installationen vil spillet indstille dine grafikindstillinger baseret på din maskines specifikationer. I forbindelse med maskiner med minimumsspecifikation anbefales det kraftigt at alle disse indstillinger sættes til lav.

Visuelle effekter

De **visuelle effekter** kan indstilles til lav, middel eller høj. **Visuelle effekter** indbefatter ting som fyrværkeri, eksplosioner, ildebrande, røg og forurening. Når denne indstilling sættes til lav begrænset antallet af effekter som du vil se samt deres kompleksitet.

Antal biler/simmere

Du kan styre antallet af biler og fodgængere som du ser i din bys gader.

Skygger

Denne indstilling regulerer skarpheden på de skygger bygningerne og de andre konstruktioner kaster.

Tegnehastighed for bygninger

SimCity 4: Deluxe Edition fjerner og indlæser konstant grafik for at spare på hukommelsen mens du udforsker andre områder i din by. Denne indstilling påvirker hvor hurtigt modeller og overflader indlæses når du skifter **byoversigt**. I forbindelse med systemer med lav hukommelse, skal **tegnehastighed for bygninger** indstilles til den laveste indstilling.

Teksturkvalitet

Teksturkvaliteten styrer genereringen af detaljer i overfladerne på bygninger og andre konstruktioner. Spillere der har maskiner eller grafikkort med lav RAM, bør indstille **teksturkvalitet** til lav.

By-oplysninger

Bygningerne i *SimCity* står ikke alene. Mange af dem er smykket med ekstra konstruktioner som hængesofaer, haver, statuer, buskadser og meget mere (brug dit **forespørgselsværktøj** hvis der er en ting du ikke kan finde ud af hvad er. Begræns antallet af ekstra konstruktioner med indstillingen **by-oplysninger**. Hvis dit system har en lav mængde RAM, har det en stor betydning hvordan du indstiller dine **by-oplysninger** på hvor hurtigt din **byoversigt** skifter.

Skyer/tåge

Slå visning af skyer og tåge TIL/FRA.

Bølger

Er du træt af at se bølgerne skylle op på kysten? Her kan du slå bølgeeffekterne TIL/FRA.

UI-gennemsigthed

Denne indstilling skaber blide overgange på din brugerflade mellem værktøjspanelerne og baggrunden. Her kan du slå denne mulighed TIL/FRA.

Farvemarkør

Der er nogle grafikkort der ikke kan vise farvemarkører. Du kan slå **farvemarkør** FRA hvis dit grafikkort har problemer med at vise markøren.

Farvekvalitet

Farvekvalitetsindstillingen giver dig mulighed for at indstille skærbilledets farvedybde. Vælg mellem enten 16-bit (65,536 farver) eller 32-bit (millioner af farver).

Varierende hastighedsautomata

Med denne mulighed slået TIL vil hastigheden på biler og simmere varierer afhængigt af simuleringshastigheden. I **abe**-hastighed vil biler suse rundt på skærmen. Når simuleringen pauseres, stopper alt. Hvis du slår denne indstilling FRA, vil biler og simmere køre rundt med konstant hastighed uanset simuleringens hastighed.

Opløsning

SimCity 4: Deluxe Edition kan spilles med en række forskellige opløsninger. Jo lavere opløsningen er, desto hurtigere vil spillet køre. Nogle skærmkort og monitorer kan ikke køre med højere opløsning. Undersøg dit skærmkorts og din monitors specifikationer før du indstiller **opløsningen** til middel eller høj.

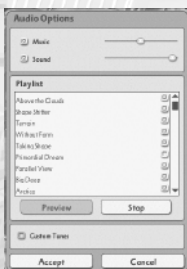
Renderer

Der er nogle skærmkort der ikke understøtter **hardware rendering**. Med disse kort skal man vælge **software renderer**.

Standardopsætninger

Hvis du gerne vil have alle dine indstillinger ført tilbage til fabriksstandarden, skal du klikke på denne knap.

Lydindstillinger



Holder du af god musik? Ikke alene kan du justere lydstyrken på musikken og lydeffekterne, du kan også vælge de melodier du vil høre mens du spiller.

Lydstyrke for musik

Du kan justere **lydstyrken for musik** op eller ned så den passer dig og din smag, eller du kan slå musikken FRA ved at markere feltet til venstre.

Lydstyrke for lyde

Kan du ikke rigtig høre lydeffekterne? Du kan skrue op eller ned for **lydstyrken for lyde** så du får det rette mix. Fjern markeringen i feltet for at slå lydeffekterne FRA.

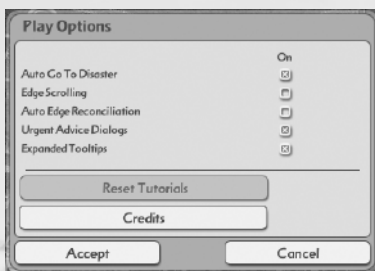
Spilleliste

Du vil få en liste med melodier som du kan nyde under spillet. Du kan vælge melodierne så du får en perfekt **spilleliste**.

Tilpas sange

Vil du selv være DJ? Du kan spille dine egne MP3'er ved at placere dem i bibliotekerne **Radio\Stations\Mayor\Music** og **Radio\Stations\Region\Music**. Musik i **Region\Musikken** spiller når du er i regionen og musik i **Borgmester\Denne mappe musik** spilles når du spiller i byoversigten. Markér feltet **tilpas sange**. Hvis du udelukkende vil lytte til din egen musik, så fjern markeringen fra alle sange i **spillelisten**.

Spilindstillinger



Med **spilindstillingerne** får du mulighed for at specialindstille en række af spillets elementer.

Auto gå til katastrofe

Denne indstilling får kameraet til automatisk at centreres på katastroferne når de opstår i din by. Det er en god måde at alarmere dig selv om tragedier så du hurtigt kan handle. Kameraet centrerer kun på simuleringsbaserede katastrofer som oprør og ildebrand. Katastrofer fra **katastrofemenuen** – meteorregn, vulkaner og lignende – kræver at du reagerer før de kan ses i **byoversigten**.

Auto kantrulning

Markér denne indstilling så du kan scrolle rundt i din by ved at bevæge markøren til kanten af din **byoversigt**.

Auto kant-forening

Når du går ind i en by, bliver du automatisk spurgt om du vil forene kanterne i din by med dens naboers. Du kan deaktivere denne dialog ved at fjerne markeringen i indstillingen **auto kant-forening**.

Vigtig rådssdialog

Normalt giver dine rådgivere dig vigtige beskeder om nødstilfælde i byen og optjente bygninger og fartøjer. Du kan deaktivere denne funktion ved at fjerne markeringen fra feltet **vigtig rådssdialog**. Hvis du gør det, så hold godt øje med katastrofer.

Udvidede værktøjstips

Når du fører musen hen over et *SimCity* værktøj, vil både navnet på værktøjet og information om dets anvendelse komme frem. Du deaktiverer indstillingen for **værktøjstip** og ser kun værktøjsnavnet ved at fjerne markeringen i feltet **udvidet værktøjstip**.

Nulstil træningsspil

Hvis du har gennemspillet træningsspillene, men gerne vil spille dem igen, skal du bare klikke på knappen **nulstil træningsspil**. Vær forsigtig! Hvis du er fortsat med at udvikle en by efter at have gennemført træningsspillet, vil den blive erstattet med den oprindelige træningsby når du klikker på knappen.

Credits

Vil du se listen over de glade Maxoider der har arbejdet med dette spil? Klik på **credits** for at blade gennem listen.

Yderligere byoversigtsindstillinger



Gem by



Er du tilfreds med hvordan det går i din by? Sørg for at få den gemt. By-filerne gemmes i My Documents\SimCity 4\Regions\

Afslut til region



Klik her for at lukke din **byoversigt** og åbne **regionsoversigten**.

Afslut



Klokken er 3 om morgenen og du ved udmærket at produktive Borgmestre skal have mindst nogle få timers søvn. Det er tid til at klikke på **afslut** og sige tak for denne gang.

Tastaturgenveje

1	Zoom til 1
2	Zoom til 2
3	Zoom til 3
4	Zoom til 4
5	Zoom til 5
6	Zoom til 6
- eller numerisk tastatur -	Zoom ud
+ eller numerisk tastatur +	Zoom ind
CTRL-` eller CTRL-PAUSE	Pause simulering
CTRL-1	Skildpaddehastighed
CTRL-2	Næsehornshastighed
CTRL-3	Abehastighed
Q	Zone beboelsesområde med lav tæthed
W	Zone beboelsesområde med medium tæthed
E	Zone tæt beboelsesområde
A	Zone spredt kommerciel zone
S	Zone middeltæt kommerciel zone
D	Zone tæt handelsområde
Z	Zone landbrug
X	Zone mellem tæt industri zone
C	Zone tæt industriområde
R	Vejværktøj
SHIFT-R	Hævet hovedvej-værktøj
CTRL-R	Boulevardværktøj
ALT-R	Gadeværktøj
CTRL-SHIFT-R	Byg busstoppested
T	Togskinnværktøj
SHIFT-T	Metroværktøj
CTRL-T	Højbaneværktøj

ALT-T	Byg højbanestation
CTRL-SHIFT-T	Byg passagertogstation
SHIFT-ALT-T	Byg metrostation
CTRL-ALT-T	Byg fragtdepot
I	Rørværktøj
L	Strømkabelværktøj
Y	Byg lossepladszone
P	Byg lille politistation
SHIFT-P	Byg fængsel
CTRL-P	Udsend Min simmer
ALT-P	Byg stor politistation
F	Byg lille brandstation
CTRL-F	Udsend brandbil
ALT-F	Byg stor brandstation
H	Byg klinik
ALT-H	Byg hospital
K	Byg folkeskole
SHIFT-K	Byg gymnasium
ALT-K	Byg by-universitet
V	Fjern zone
B	Ødelæg
M	Byg passager- og bilfærgeterminal
CTRL-M	Byg passagerfærgeterminal
/	Forespørgselsværktøj
ALT-/	Trafik info-værktøj
CTRL-SHIFT-O	Udslet by
ESC	Luk/slip værktøj
G	Slå gitter til/fra
CTRL-SHIFT-C	Slå terrænkonturer til/fra
CTRL-ALT-SHIFT-F	Opdatér
PAGE UP	Rotér kamera mod uret
PAGE DOWN	Rotér kamera med uret
HOME	Rotér bygning/etiket med uret
END	Rotér bygning/etiket mod uret
Piletast NED	Scroll ned
Piletast HØJRE	Scroll højre
Piletast OP	Scroll op
Piletast VENSTRE	Scroll venstre
MELLEMRUMSTAST	Centrer på markør
F1	Gudetilstand
F2	Borgmestertilstand
F3	Min simmer-tilstand
F4	Indstillingspanel
F5	Kun dag
F6	Kun nat
F7	Skift mellem dag og nat
F8	Afslut til region
F9	Grafikindstillinger

F10	Lydindstillinger
F11	Spilindstillinger
F12	Afslut spillet
CTRL-S	Gem
CTRL-ALT-S	Gem hurtigt (Ingen regionsminiatureopdatering)
CTRL-SHIFT-S	Foto-tilstand
CTRL-SHIFT-A	Fotoalbum
CTRL-X	Indtast snyd
Terrænværktøjsgenvejstaster	
SHIFT	Øg størrelse og styrke på terrænværktøj
CTRL	Reducér størrelse og styrke på terrænværktøj
SHIFT-1 til 0	Justér størrelse på terrænværktøj
SHIFT-F1 til F10	Justér styrke på terrænværktøj
Generelle fartøjsgenvejstaster	
PAGE UP	Rotér kamera mod uret
PAGE DOWN	Rotér kamera med uret
Piletast OP	Fartøj accelererer
Piletast NED	Fartøj decelererer
Piletast VENSTRE	Drej til venstre
Piletast HØJRE	Drej til højre
ESC	Afslut køre-tilstand
MELLEMRUMSTAST	Specialhandling 1
ENTER	Specialhandling 2
Genvejstaster, bil	
W	Accelerér
S	Decelerér
A	Drej til venstre
D	Drej til højre
SHIFT	Klik fast på veje TIL/FRA
Højre musetast	Sigt med vand (kun for brandbil)
Genvejstaster, fly/helikopter	
E	Bevæg op
C	Bevæg ned
W	Accelerér
S	Decelerér
A	Drej til venstre
D	Drej til højre
HOME	Bevæg op
END	Bevæg ned
Højre musetast	Sigt med lyskegle (kun for politihelikopter)
Venstre musetast	Skyd (kun for angrebshelikopter og angrebsfly)
Genvejstaster, kampvogn	
W	Accelerér
S	Decelerér
A	Drej til venstre
D	Drej til højre
SHIFT	Veje TIL/FRA
E	Løb op

C	Løb ned
<	Nedsæt styrke på løb
>	Øg styrke på løb
HOME	Løb op
END	Løb ned
Højre musetast	Sig med løbet
Venstre musetast	Skyd
Genvejstaster, tog	
W	Accelerér
S	Decelerér
ENTER	Automatisk sporskiftefunktion
Højre musetast	Manuel sporskiftefunktion
MELLEMRUMSTAST	Togfløjte

Tips til bedre ydelse

Problemer med at køre spillet

- Sørg for at opfylde systemets minimumskrav til spillet samt at have de nyeste drivere til dine grafik- og lydkort installeret:
Har du et grafikort fra NVIDIA, skal du besøge www.nvidia.com for at finde og hente drivere.
Har du et grafikort fra ATI, skal du besøge www.ati.amd.com for at finde og hente drivere.
- Hvis du bruger diskversionen af spillet, kan du forsøge at geninstallere DirectX fra disken. DirectX findes typisk i mappen DirectX i diskens rodmappe. Hvis du har internetadgang, kan du gå til www.microsoft.com for at hente den seneste version af DirectX.

Generelle tip til problemløsning

- Hvis du har diskversionen af spillet, men skærmen Automatisk afspilning ikke kommer frem for at starte installation/spil, skal du højreklikke på ikonet for diskdrevet i Denne computer og derefter vælge Automatisk afspilning.
- Hvis spillet kører langsomt, kan du prøve at reducere grafik- og lyd kvaliteten i spillets indstillingsmenu. En reduktion af skærmopløsningen kan tilsvarende ofte forbedre ydelsen.
- Slå andre baggrundsfunktions fra (undtagen EADM-applikationen, hvis det er relevant) for at optimere spilydelsen.

Kundeservice

EA's kundeservice kan hjælpe, hvis du har problemer med spillet.

I EA's hjælpefil er der løsninger og svar på de mest almindelige problemer og spørgsmål vedrørende korrekt brug af dette produkt.

Sådan får du adgang til EA's hjælpefil (med spillet installeret):

Brugere med Windows Vista og Windows 7: Gå til **Start > Spil** skal højreklikke på spilikonet og vælg det passende link til systemhjælp i rullemenuen.

Brugere med tidligere Windows-versioner skal klikke på linket Teknisk hjælp i spilappen placeret i **Start > Programmer** (eller **Alle Programmer**).

Sådan får du adgang til EA's hjælpefil (uden spillet installeret):

1. Indsæt spildisken i dit diskdrev.
2. Dobbeltklik på ikonet Denne computer på Skrivebordet. (Brugere af Windows XP kan være nødt til at klikke på Start-knappen og dernæst ikonet Denne computer).
3. Højreklik på dvd-drevet med spildisken og vælg Åbn.
4. Åbn filen **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Hvis du stadig har problemer efter at have fulgt rådene i EA's hjælpefil, kan du kontakte EA's tekniske hjælp.

EA's kundeservice på internettet

Prøv at besøge EA's webside vedrørende teknisk hjælp, hvis du har adgang til internettet.

Adressen er:

<http://eusupport.ea.com>

Her kan du finde et væld af oplysninger om DirectX, controllere, modemmer og netværk samt oplysninger om generel systemydelse og -vedligeholdelse. Vores webside indeholder opdaterede oplysninger om de mest udbredte problemer, hjælp til specifikke spilproblemer og ofte stillede spørgsmål. Det er de samme oplysninger, vores servicemedarbejdere arbejder ud fra, når de forsøger at løse dine problemer. Vi opdaterer websiden dagligt, så kig venligst her først, når det gælder problemer, du gerne vil have løst hurtigt.

Kontaktoplysninger for kundeservice

Hvis du har brug for yderligere hjælp og ønsker at tale med en kunderådgiver, kan du ringe til vores kundeservice (13.00-17.00, mandag-fredag):

Telefonnr.: 70 14 23 67

OBS: Vores kundeservice er en teknisk support for privat personer på det nordiske sortiment af EA's produkter. Vi giver ikke tips og råd til at komme videre i spillet. Electronic Arts har ingen garanti for produkter som er købt brugte, er købt udenfor Norden eller hvis brugeren ikke er den første slubrunder af produktet. Vi erstatter heller ikke bortkomne eller stjålne produkter.

Prisen pr. opkald afhænger af din teleudbyder. Kontakt venligst din teleudbyder for at få yderligere oplysninger.

Vær venlig at samle en detaljeret rapport om din pc ved hjælp af hjælpeprogrammet DirectX Diagnostic, før du kontakter os:

Klik på **Windows knappen + R** (windows knappen er den med et flag på) og indtast **dxdiag** i dialogfeltet. Klik derefter på OK og vent, til rapporten er færdig. Klik dernæst på **Gem Alle Informationer** for at gemme rapporten på Skrivebordet.

Garanti

OBS: De følgende garantier gælder kun for produkter, der er solgt i butikker. Disse garantier gælder ikke for produkter, der solgt online via EA Store eller fra tredjeparter.

Begrænset garanti

Electronic Arts yder garanti til den oprindelige køber af dette computer-softwareprodukt for, at det optagemedie, hvorpå softwareprogrammerne er optaget, vil være fri for defekter i materialer og kvalitet i de første 12 måneder fra købstidspunktet. I løbet af denne periode vil defekte medier blive udskiftet gratis, hvis hele det originale produkt leveres tilbage til Electronic Arts sammen med et dateret købsbevis, en meddelelse, der beskriver defekterne, og din returadresse. Denne garanti er en tilføjelse til og påvirker på ingen måde dine lovmæssige rettigheder på nogen måde. Denne garanti gælder ikke for softwareprogrammerne i sig selv, da de tilbydes i deres foreliggende form, og den gælder heller ikke for medier, som har været udsat for misbrug, skade eller overdreven slitage. Garantien gælder ikke hvis hardwaren har ødelagt mediet, men det kan stadigvæk byttes mod en administrativ afgift på 100 dkr, dette gælder så længe lager haves.

Ombytning efter garantiudløb

Hvis titlen er på lager, vil Electronic Arts bytte brugerbeskadigede produkter efter garantiens udløb, hvis originalmediet returneres. Kontakt altid vores support (bedst på e-mail: dk-support@ea.com) for at spørge, om spillet er på lager, før du returnerer dit spil. Vi opkræver en administrationsafgift på 100 kr. for at bytte spil efter garantiens udløb. Husk at vedlægge fyldestgørende oplysninger om det beskadigede produkt samt navn, adresse og - hvis muligt - et telefonnummer, som vi kan kontakte dig på i dagtimerne.

Electronic Arts Danmark Aps, Havnegade 39, 1058 København K

OBS: Electronic Arts har ingen garanti for produkter som er købt brugte, er købt udenfor Norden eller hvis brugeren ikke er den første slubrunder af produktet. Vi erstatter heller ikke bortkomne eller stjålne produkter.



Software og dokumentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, EA, EA GAMES, EA GAMES logoet, Maxis og Maxis logoet er varemærker eller registrerede varemærker ejet af Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lande. Alle rettigheder forbeholdes. MPEG Layer-3 lydkodningsteknologi licenseret af Fraunhofer IIS og THOMSON multimedia.

Alle øvrige varemærker er deres respektive ejeres ejendom. EA GAMES™ og Maxis™ er Electronic Arts™ mærker.

SimCity 4 softwaren er delvist baseret på arbejdet udført af the Independent JPEG Group. Dette produkt indeholder Font Software licenseret af Agfa Monotype Corporation og deres leverandører, og det må ikke distribueres, kopieres, reformateres, reverse engineeres eller dekompileres til noget formål. Du må overføre denne Font Software som en del af produktet til tredjepart, såfremt (i) tredjepart accepterer alle denne aftales betingelser og (ii) du har destrueret alle kopier af denne Font Software som du besidder eller kontrollerer, herunder alle installeret på din computer, umiddelbart ved overførslen af et sådant produkt. Denne Font Software er også ophavsretligt beskyttet og enhver kopiering eller distribution af denne Font Software, med eller uden produktet, forordner både en ophavsretlig overtrædelse og er tyveri af værdifuld ejendom. Du erhverver ingen rettighed, ophavsret eller interesse i denne Font Software, bortset fra den personlige ret til at bruge sådan software, i henhold til denne aftale, som en del af produktet når det er installeret på din computer. Alle rettigheder forbeholdes.

For at se Agfa Monotype Corporation's fulde Font Software End User License Agreement henviser vi til deres website www.agfamonotype.com.