

SimCity 2000

Il simulatore finale

MANUALE UTENTE

Di Michael Bremer

Tutto sommato preferirei essere a Philadelphia.

W.C. Fields (1879-1946)

Marchi Registrati: **Maxis**
2 Theatre Square
Orinda, CA 94563-3346

Prodotto e distribuito da: **C.T.O. S.p.A.**
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Sito internet: <http://www.cto.it>
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright: **1993 Sim-Business**
Edizione: **Maggio 1994**

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell'assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

E-mail: assistenza@pt.cto.it

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell'importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto franco.

Sono vietati la riproduzione e il noleggio

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Maxis ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell'acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Maxis e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

RICONOSCIMENTI

Il programma

Progettato da: Fred Haslam e Will Wright

Programmazione: Jon Ross, Daniel Browning, James Turner

Programmazione Windows: James Turner, Jon Ross

Produttore: Don Walters

Direttore artistico: Jenny Martin

Computer art: Suzie Greene (artista principale), Bonnie Borucki, Kelli Pearson, Eben Sorkin

Musica: Sue Kasper, Brian Conrad, Justin McCormick

Driver audio: Halestorm, Inc.

Effetti sonori: Maxis Sample Heds, Halestorm, Inc.

Direttore tecnico: Brian Conrad

Articoli sulla stampa: Debra Larson, Chris Weiss

Assistenza tecnica speciale: Bruce Joffe (GIS Consultant), Craig Christenson (National Renewable Energy Laboratory), Ray Gatchalian (Oakland Fire Department), Diane L.Zahm (Florida Department of Law Enforcement)

Il manuale

Scritto da: Michael Bremer

Redattori: Debra Larson, Tom Bentley

Design della documentazione: David Caggiano

Contributi alla documentazione: Fred Haslam, Will Wright, Don Walters, Kathleen Robinson

Contributi artistici speciali: John "Bean" Hastings, Richard E. Bartlett, AIA, Margo Lockwood, Larry Wilson, David Caggiano, Tom Bentley, Barbara Pollack, Emily Friedman, Keith Ferrell, James Hewes, Joey Holliday, William Holliday

La confezione

Design della confezione: Jamie Davison Design, Inc.

Illustrazioni della confezione: David Schleinkofer

Gruppo di supporto Maxis

Tester principale: Alan Barton

Controllo qualità: Alan Barton (supervisore), Manny Granillo, Chriss Weiss, Roger Johnsen, Don Horat

Tecnici: Carter Lipscomb (responsabile), Kevin O'Hare, Peter Alau, Chris Blackwell, Kirk Lesser

Beta testing: Robert McNamara, Stever Perrin e tutti alla Maxis

Responsabile prodotto: Larry Lee

Relazioni pubbliche: Lois Tilles e Sally Vandershaf

Produzione: Val Garcia, Kim Vincent, Gina Martinez

Ringraziamenti a

Jeff Braun, Joe Scirica, Kim Siefert, Bob Derber, Sam Poole, Robin Harper, Michael Perry, Cassidy, Joell Jones, tutto il resto dei "Maxoidi" che hanno reso questo possibile e a "The Veddy Bad Girlfriend"

Versione italiana

Traduzione del programma e del manuale a cura di Carolina Turrini, Claudia Madrigali e Roberto Gandolfi della C.T.O. S.p.A.

INDICE

Introduzione	6
A proposito del manuale	7
Da SimCity a SimCity 2000	8
Avviamento	8
Guide	9
Prima di cominciare	10
Guida 1 – Nozioni di base	12
Guida 2 – Architettura del paesaggio	20
Guida 3 – Funzioni avanzate	24
Riferimenti	31
Nozioni	31
Menù	34
Menù file	34
Menù opzioni	35
Menù disastri	35
Menù finestre	36
Menù giornale	37
Finestre	38
Finestra città	38
Finestra mappa	51
Finestra budget	53
Finestra ordinanze	58
Finestra popolazione	60
Finestra industrie	60
Finestra grafici	61
Finestra vicini	62
La simulazione	63
Strategie	78
Galleria	82
Appendice: da SimCity a SimCity 2000	91
Guida di riferimento rapido per PC	93

INTRODUZIONE

Cercare la città ideale oggi è inutile. Perché tutte le città sono diverse. Ognuna ha il suo spirito, i suoi problemi ed il suo modello di vita. Finché la città vive, questi aspetti continuano a cambiare. Perciò cercare la città ideale non è solo tempo perso, ma può anche essere gravemente dannoso. In realtà il concetto è obsoleto: non esiste.

Steen Eiler Rasmussen (1898)

Benvenuti a SimCity 2000.

Giocando a Sim City 2000, potrete diventare progettisti, creatori e sindaci di un numero illimitato di città. Potete assumere la direzione di una delle città scenario già pronte o costruirne una vostra da cima a fondo.

I responsabili siete voi. Potete decidere di edificare piccole città rurali o enormi megalopoli brulicanti di gente. Man mano che progettate e costruite le vostre città, alcuni cittadini simulati, i Simcittadini, vi si trasferiscono e costruiscono le loro case, i loro negozi e i luoghi di lavoro, formandosi una famiglia ed invitando gli amici. Se la vostra città è un bel posto in cui vivere, la popolazione aumenterà. Se non lo è, i vostri Simcittadini se ne andranno. E state sicuri che vi faranno sapere quello che pensano di voi e della vostra politica.

Una delle sfide più dure di Sim City 2000 è riuscire a mantenere una città grande senza sacrificare la qualità della vita dei Simcittadini, senza ritrovarsi “al verde” per mantenere l’infrastruttura, e senza aumentare le tasse tanto da indurre le aziende a trasferirsi. Sim City 2000 vi sottopone gli stessi dilemmi che affrontano i sindaci di tutto il mondo. Tutti abbiamo detto almeno una volta che avremmo saputo fare meglio dei nostri governanti: ora avete l’occasione di dimostrarlo.

Sim City 2000 è prima di tutto un gioco di “costruzioni”, nel quale potete creare le vostre città, cercare di aumentare le dimensioni, avendo anche un sacco di opportunità per distruggerle. Dai bulldozer ai terremoti agli incidenti aerei, gli strumenti di distruzione sono a portata di mouse. Ma ricordate, è molto più stimolante costruire che distruggere, e le vite, le speranze ed i sogni di milioni di Simcittadini sono nelle vostre mani.

A PROPOSITO DEL MANUALE

Questo manuale è diviso in quattro sezioni principali:

L'Introduzione vi dà il benvenuto a Sim City 2000, vi spiega qualcosa sul manuale, vi aiuta a predisporre il gioco, a farlo funzionare sul vostro computer ed a cominciare a giocare.

Le Guide sono brevi visite attraverso vari aspetti della costruzione di una città con Sim City 2000.

La sezione Riferimenti descrive dettagliatamente tutte le finestre, i pulsanti, le caratteristiche e le funzioni di Sim City 2000. E spiega molti retroscena della simulazione.

La sezione Galleria è costituita da contributi di persone che vi forniscono, in parole ed immagini, vari punti di vista, varie sensazioni, interpretazioni e predizioni su città reali. Alcuni di questi si trovano in fondo al manuale nella sezione Galleria, altri sono sparsi per tutto il resto del manuale.

Per quelli che hanno familiarità con la versione precedente di Sim City, c'è un'appendice con l'elenco di tutte le nuove caratteristiche e delle differenze dalle versioni precedenti.

C'è nella parte finale del manuale, una Guida d'Avviamento Rapido per computer PC e compatibili che tratta esaurientemente l'installazione, l'avvio e tutte le caratteristiche e funzioni speciali che potete utilizzare nel vostro computer.

DA SIMCITY A SIMCITY 2000

Se avete familiarità con una versione precedente di Sim City, non dovrete aver problemi a trasferirvi a Sim City 2000. Se non avete mai giocato a Sim City, saltate il resto di questa sezione. Non sarete interrogati su questo materiale. Rispetto alle versioni precedenti del gioco sono state modificate alcune caratteristiche importanti e sono stati spostati alcuni strumenti, quindi potreste avere qualche problema a trovare gli oggetti. Potete trovare un riassunto di tutte le modifiche e le differenze fra i programmi nell'Appendice. Ma per aiutarvi a cominciare, ecco le tre spiegazioni dagli utenti di Sim City, quando li abbiamo messi davanti a Sim City 2000:

- **Dove diavolo sono le centrali elettriche?**

Sono in un sottomenù sotto l'icona energia. Selezionate Centrali dal sottomenù e scegliete fra tre e nuove diverse fonti di energia a seconda della città.

- **Continuo a cliccare, perché non piazza le zone?**

Invece delle zone di dimensioni fisse, che si collocano semplicemente, Sim City 2000 vi permette di costruire le zone quadrate o rettangolari di qualsiasi dimensione cliccando e trascinando il mouse nella posizione in cui le volete posizionare. Potete creare zone sulle strade e sulle ferrovie, e collocare strade e ferrovie nelle zone. Aeroporti e porti si posizionano come le zone.

- **Come funziona il sistema idrico?**

Abbiamo aggiunto al gioco un sistema idrico completo di pompe, condotte, impianti di trattamento, serbatoi ed impianti di desalinizzazione. Non preoccupatevi dell'acqua, vi servirà comunque un sistema idrico prima che aumenti la popolazione.

AVVIAMENTO

Sim City 2000 deve essere installato su disco rigido. Riferitevi alla guida di avvio rapido per le istruzioni sull'installazione e l'avvio del programma.

Installate e lanciate il programma, immedesimatevi e giocate. Se volete un po' di assistenza ed una breve introduzione alle caratteristiche e alle funzioni principali del gioco, leggete le Guide.

GUIDE

*Tutti gli esperti dicono che le nostre grandi città sono diventate ingovernabili.
Cosa diavolo ne sanno gli esperti?*

Newsweek, 5 aprile 1971.

Richard J. Daley (Sindaco di Chicago) (1902 - 1976)

Complimenti! In virtù dell'acquisto di Sim City 2000 siete qui proclamati Sindaci di un milione di città e governanti di un miliardo di vite simulate (i vostri Simcittadini). E' un gioco duro, ma qualcuno deve pur farlo.

Queste guide sono progettate per aiutarvi a capire il vostro compito nel minor tempo possibile.

Ci sono tre guide, ognuna progettata per essere consultata velocemente per procedere nell'importante compito di costruire e gestire le vostre città. La prima guida fornisce una panoramica generale sulle caratteristiche fondamentali di Sim City 2000 - sufficiente perché voi possiate creare una nuova città e gestirvi da soli. La seconda si concentra sulla creazione, l'elaborazione e la modifica del terreno della vostra città, prima e dopo aver cominciato a costruirla. La terza entra nei dettagli di alcune caratteristiche avanzate.

Vi suggeriamo di leggere tutta la prima guida, poi giocare da soli per un po'. Potreste capire come funziona tutto il resto e quindi non aver più bisogno delle altre guide, che potrete comunque consultare.

PRIMA DI COMINCIARE

Prima di buttarvi nelle guide, dedicate un momento alla scorsa delle seguenti abilità e convenzioni che, una volta apprese, renderanno piacevole il vostro soggiorno a Sim City 2000.

MOUSE E TASTIERA

In Sim City 2000 c'è bisogno di un mouse. Per giocare, dovete sapere usarlo nelle seguenti azioni:

- Cliccare - puntate il cursore su di un oggetto e premete brevemente il pulsante sinistro (o unico) del mouse.
- Cliccare due volte - puntate il cursore su un oggetto p premete brevemente il tasto sinistro (o unico) del mouse per due volte.
- Cliccare e trascinare - puntate il cursore su un oggetto, tenendo premuto il tasto sinistro (o unico) del mouse, quindi spostate il mouse in modo da trascinare l'oggetto. Lasciate il tasto del mouse per depositare l'oggetto.

A meno che non venga specificato, ogni volta che questo manuale riporta il termine cliccare, cliccare due volte o cliccare e trascinare, usate il tasto sinistro (o unico) del mouse.

Quando vedete il termine il termine "Shift-clic" significa che dovete tenere premuto il tasto di Shift sulla tastiera e cliccare il tasto del mouse.

Quando vedete il termine "Option/Control-clic", significa che:

- Dovete tenere premuto il tasto Control della tastiera mentre cliccate.

ISTRUZIONI

Nelle guide, quando vedete un testo uguale a quello di questo paragrafo, significa che state imparando qualcosa.

Quando vedete un testo come questo, è una vera e propria istruzione da seguire.

Quando vedete un testo come questo è una nota: un avviso o un messaggio importante.

DI COSA È FATTA UNA [SIM]CITTÀ?

Per prepararvi a costruire una città, ecco una spiegazione di quello che significa una città in Sim City 2000.

Sebbene Sim City 2000 abbia molti livelli di difficoltà, è facile costruire ed avviare una città. Ciò che serve è:

- Un luogo in cui i Simcittadini possano vivere: una zona residenziale
- Un luogo in cui i Simcittadini possano lavorare: una zona industriale
- Un luogo dove i Simcittadini possano fare acquisti e gestire affari: una zona commerciale
- Una fonte energetica: una centrale elettrica
- Un mezzo per portare l'energia dalla centrale elettrica alle varie zone: i cavi elettrici
- Un mezzo per trasportare i Simcittadini fra casa, lavoro e negozi: le strade

Questo è ciò che potete costruire. Ci saranno Simcittadini che si trasferiranno nella vostra città e costruiamo case, fabbriche ed uffici. Guideranno le auto, lavoreranno e si lamenteranno delle tasse. Mentre costruite, loro simuleranno.

Una volta che la vostra città ha cominciato a crescere, potete aggiungere:

- Altre zone con diversi livelli di densità di popolazione
- Vari mezzi di trasporto di superficie e sotterranei
- Un sistema idrico completo
- Un paesaggio personalizzato
- Porti e aeroporti
- Stazioni di polizia e pompieri
- Strutture per la cultura ed il tempo libero
- Un bel po' di altre cose

Abbiamo parlato abbastanza: è ora di fare un'esperienza di simulazione.

GUIDA 1 - NOZIONI DI BASE

Se non l'avete già fatto, leggete la guida d'avviamento rapido ed installate Sim City 2000 su disco rigido.

Avviate Sim City 2000.

Seguite le istruzioni della guida d'avviamento rapido.

L'INIZIO DI QUALCOSA DI GRANDE

La prima volta che giocate o durante l'installazione, vi verrà chiesto di inserire il vostro nome per personalizzare la vostra copia di Sim City 2000. Assicuratevi di scrivere il vostro nome per esteso - e siate educati, perché il nome che metterete apparirà parecchie volte durante il gioco.

Apparirà un elenco di quattro azioni da scegliere; è giunto il momento della vostra prima vera decisione. Qui potete caricare una città già salvata su disco, avviarne una completamente nuova, elaborare una nuova mappa (questo lo faremo nella Guida 2), o giocare con uno degli scenari precostituiti. In questa guida, avvieremo una nuova città.

Cliccate Avvia Città.

Vedrete apparire subito una finestra di dialogo che vi chiede di prendere tre decisioni: il livello di difficoltà, l'anno dell'inizio del gioco, e il nome della città. Le scelte standard sono Facile e 1900, che vanno benissimo, quindi tutto quello che dobbiamo fare è scrivere il nome.

Il nome città di default è "Sim City", ma se volete potete cambiarlo.

Cliccate su Fatto.

Nota: Sul Macintosh o su altri computer che permettono di dare nomi lunghi ai file, il nome della città che scrivete sarà anche il nome del file. Su PC, in cui i nomi dei file devono essere più corti, dovete inserire un nome per il file quando salvate la città su disco.

La fondazione della vostra città verrà annunciata sul giornale. Il giornale è lo strumento per rimanere in contatto con i SimElettori.

Cliccate su titolo. Leggete l'articolo che viene ingrandito.

Cliccate ancora.

Caricate e leggete gli altri articoli, se volete, cliccandoli.

Cliccate il riquadro Chiudi nell'angolo in alto a sinistra del Giornale per mandarlo nel cestino per il riciclaggio.

UNA FINESTRA SULLA VOSTRA CITTÀ

Ora state guardando dalla finestra Città, ove trascorrerete la maggior parte del vostro tempo mentre costruite, gestite e governate la vostra città.

Sopra la finestra c'è la barra del Titolo che contiene la data corrente della città, il nome della città e la somma di denaro presente nelle casse della vostra città. Sul lato sinistro dello schermo c'è la finestra strumenti: sono i vostri elementi per creare e gestire la vostra città.

Nota: Ogni anno, si aprirà la finestra Budget. Per ora non tenetene conto e cliccate il pulsante Fatto per chiuderla. Ci occuperemo più tardi del budget. Se si apre il Giornale, cliccate sul pulsante Chiudi.

Nella finestra potete vedere il luogo in cui sorgerà la vostra città. Un'incontaminata regione selvaggia: nuda terra, alcune aree boschive, e acque fluenti. Il terreno non è pianeggiante - ci sono colline e valli, picchi e canyons. Il territorio è diviso in piccoli quadretti. Ognuno di questi si chiama "tassello". Ogni tassello misura approssimativamente un acro, o un quadrato di 200x200 piedi (60x60 metri). Esploreremo il vostro nuovo dominio fra un attimo, ma prima andiamo in cima ... al vostro schermo.

È SUL MENÙ STASERA...

Nella parte superiore dello schermo c'è la barra dei Menù. Questi menù sono intelligenti e funzionano proprio come quelli degli altri programmi. cliccate e tenete premuto sul nome del menù per aprirlo, fate scorrere il cursore fino alla voce del menù che volete attivare quindi rilasciate il tasto del mouse.

Prendetevi un attimo per aprire ogni menù rivelando la loro gloria nascosta.

Una volta che li avete guardati tutti:

Aprire il menù Opzioni. Selezionate Auto-Budget.

Questa opzione mantiene lo stesso budget fino a nuovo ordine e fa in modo che quella noiosa finestra budget la smetta di aprirsi rovinando la vostra visuale.

Aprire il menù Disastri. Selezionate Niente Disastri.

In questo modo evitate che succedano calamità.

CAMBIAMO LE COSE

Osservate i panorami di quella che sarà la vostra città. Che ne dite di vedere il tutto da un altro punto di vista?

Cliccate il pulsante Rotazione Antioraria che si trova nella finestra strumenti della Città.

Fatelo un'altra volta.

Cliccate il pulsante Rotazione Oraria finché non trovate l'angolo che vi piace di più.

Potete ruotare la città e vederla da tutti i lati. Risulterà comodo più tardi. Cosa? Volete vedere più da vicino? Non c'è problema.

Cliccate il pulsante Ingrandisci contenuto nella finestra strumenti della Città.

E questo sarebbe più vicino?

Cliccate ancora il pulsante Ingrandisci.

Questo è l'avvicinamento massimo. (Notate che il pulsante Ingrandisci non funziona). Ora che siete qui, come andate in giro? Rimpiccioliamo, per ottenere una visuale più ampia.

Cliccate il pulsante Riduci.

Cliccate il pulsante Centra.

Cliccate un punto qualsiasi del paesaggio.

Il paesaggio si ridisegnerà nella finestra Città, dove avete precedentemente cliccato. Usate la barra di scorrimento per spostarvi nel paesaggio e il pulsante Centra per una maggiore precisione.

SENTITEVI A CASA

E' giunto il momento di scegliere un posto in cui fondare la vostra città. Ogni paesaggio generato da Sim City 2000 è diverso, perciò la città che state costruendo non sarà uguale a quella che c'è su questo manuale.

Cliccate il pulsante Riduci finché non siete alla massima distanza.

Cercate un punto pianeggiante.

Non è necessario che ci sia acqua nelle vicinanze della città o sul terreno che avete scelto. Se non ci sono punti della vostra città che vi faranno sentire a casa, aprite il menù File e selezionate Nuova Città. Vi verrà chiesto se volete salvare quella vecchia: cliccate su No. A questo punto verrà generato un nuovo paesaggio, dovrete dare un nome alla vostra città e compiere le operazioni che avete fatto qualche pagina addietro. Ripetete tutto questo finché non vi sentite a vostro agio. Una volta soddisfatti, è tempo di dividere le zone.

CREATE LE ZONE

Come dicevamo sopra in "Di Cosa è Fatta una Sim Città)", ci serviranno tre tipi di zone nella nostra città: una residenziale, in cui vivono i Simcittadini, una commerciale, per uffici e negozi, ed una industriale per le fabbriche. Passate in rassegna il territorio che avete scelto per collocare la zona residenziale. Se c'è acqua nelle vicinanze, aggiungete qualche zona costiera.

Cliccate il pulsante Zona Residenziale.

Cliccate e trascinate il mouse sul paesaggio per formare il rettangolo che rappresenterà la vostra zona residenziale.

Potete formare la zona anche su colline o su alberi.

Ora trovate una posizione per la zona industriale. E' nel migliore interesse dei vostri Simcittadini lasciare un po' di spazio cuscinetto fra la zona industriale e quella residenziale.

Cliccate il pulsante Zona Industriale.

Cliccate trascinate il mouse sul paesaggio per formare il rettangolo che sarà la vostra zona industriale.

Ora trovate una posizione per la zona commerciale. Vicino a quella residenziale è comodo. Il lungomare è carino, ma non necessario.

Cliccate il pulsante Zona Commerciale.

Cliccate e trascinate il mouse sul paesaggio per formare il rettangolo che sarà la vostra zona commerciale.

ENERGIA

I Simcittadini potranno avere lo spirito pionieristico, ma non si trasferiranno nella città non fornirete la corrente elettrica. Per fornire la corrente, vi serve una centrale elettrica ed i cavi per trasportare la corrente. Queste due cose si possono avere attraverso il pulsante Energia dalla finestra strumenti della Città.

Cliccate e tenete premuto il pulsante Energia della finestra strumenti della città.

Spostate il cursore in modo da evidenziare Centrale e rilasciate il tasto del mouse.

Apparirà una raccolta di centrali elettriche, ognuna con relativa immagine, costo ed energia erogata. Si può utilizzare il pulsante INFO che rivela dati aggiuntivi per ogni centrale elettrica. Le centrali non sono disponibili finché la città non possa utilizzare le relative tecnologie. Per esempio non potrete avere la fusione nucleare nel 1901.

Cliccate la Centrale elettrica a Carbone.

La serie di centrali elettriche sparirà ed un'ombra grigia di 4x4 tasselli seguirà il cursore. Queste sono le dimensioni della base della centrale elettrica. Trovate un luogo - preferibilmente vicino alla vostra zona industriale e lontano da quella residenziale - in cui collocare la centrale elettrica. Il terreno deve essere pianeggiante. Quindi cliccate la zona prescelta.

IN LINEA CON TE

Bisogna dare corrente alle zone. I cavi elettrici devono portare la corrente dalla centrale elettrica ad ogni zona. All'interno delle zone, i cavi elettrici, da un edificio all'altro, verranno installati dai Simcittadini quando erigeranno gli edifici stessi. (Questo è un problema privato - dovete solo dare l'energia ad ogni zona).

Posizionare i cavi elettrici può essere un'operazione delicata, quindi è meglio ingrandire al massimo.

Cliccate il pulsante Centra.

Cliccate sulla vostra centrale elettrica.

Cliccate il pulsante Ingrandisci finché non vi siete avvicinati al massimo.

Cliccate e tenete premuto il pulsante Energia nella finestra strumenti della città.

Spostate il cursore in modo da evidenziare Cavi e rilasciate il tasto del mouse.

Siete pronti per posare qualche linea elettrica.

Cliccate o cliccate e trascinate per posare i cavi elettrici che collegano la centrale elettrica ad ognuna delle vostre zone.

Se posate dei cavi elettrici che non sono collegati alla corrente, questi lampeggeranno per indicare che non sono ancora allacciati. Potreste aver bisogno di ruotare il territorio per avere una buona vista centrale da tutti i lati.

Nota: Posare cavi elettrici in zone collinari può risultare complicato. Ingrandire il paesaggio per avere una buona visuale. Cercate di rimanere su un terreno pianeggiante.

IN VIAGGIO VERSO LO SVILUPPO

Tutto ciò che vi serve è un sistema di trasporti e la città sarà pronta ad accogliere qualche Simcittadino.

Cliccate il pulsante Strada nella finestra strumenti della Città.

Cliccate e trascinate sulle vostre zone per creare una rete di strade.

Dopo aver costruito le strade, alcuni Simcittadini dovrebbero trasferirsi nella vostra città.

La corrente non può diffondersi lungo le strade senza cavi, perciò posate alcuni cavi elettrici attraverso le strade per essere sicuri che la selezione di ogni zona abbia la corrente.

Cliccate e tenete premuto il pulsante energia e selezionate Cavi.

Collocate i cavi elettrici lungo le strade per collegare tutte le parti della zona.

Ora sedetevi per qualche minuto mentre la vostra città comincia lentamente a crescere.

Nota: Se nessuno si trasferisce nella vostra città, può essere che le zone non siano fornite di corrente elettrica o che la zona industriale e quella residenziale siano troppo distanti. Ai Simcittadini piace andare in macchina, ma non sopportano di spostarsi troppo per il lavoro.

LA GIUSTA RICOMPENSA

La vostra città dovrebbe essere in crescita. Procedete aggiungendo altre zone, o giocate con le strade per acquisire familiarità. Un giornale annuncerà al mondo che la vostra piccola città ha raggiunto la popolazione di 2.000 abitanti e, come ricompensa, potete costruirvi una casa.

Nota: Se non vi esce questo messaggio dopo 5° 7 minuti, potrebbe essere che le zone che avete creato non siano abbastanza grandi.

Questo è solo la prima di molte ricompense che riceverete come sindaci di SimCity. I riconoscimenti si basano sulla popolazione e comprendono la vostra casa, il municipio, la statua in vostro onore e ... beh, lo scoprirete.

Le ricompense si rendono visibili con il pulsante Ricompensa nella finestra strumenti della Città, che quasi sempre è disattivato e non funziona. Una volta che raggiungete i 2.000 abitanti, il pulsante Ricompensa non sarà più disattivato.

Cliccate e tenete premuto il pulsante Ricompensa, muovete il cursore fino a Casa Sindaco e rilasciate il tasto del mouse.

Collocate la vostra casa in un luogo prestigioso, preferibilmente con un bel panorama.

Collegate la vostra casa al resto della città con strade e cavi elettrici.

Congratulazioni. Avete preso un arido pezzo di terra ed avete costruito una piccola città. Ma non è il momento di adagiarsi sugli allori. Salvate la vostra città su disco, poi andremo avanti.

Aprite il menù File.

Selezionate Salva Città.

A seconda del computer che usate, esso potrà procedere al salvataggio senza chiedervi nulla o domandarvi una collocazione ed un nome per il file. Cercate sulla guida d'avviamento rapido i dettagli su come salvare i file e sui nomi dei file.

INFORMATEVI SULLE ICONE

Osserviamo il menù strumenti della città. Se vi è d'intralcio, lo potete spostare per lo schermo cliccando e trascinandolo dove volete.

Una cosa importante ed utile da ricordare è l'aiuto in linea. Tenete premuto il tasto Shift, e cliccate su un pulsante qualsiasi della finestra strumenti per ottenere una spiegazione completa sulle sue funzioni.

Tutti i pulsanti delle cinque file in alto attivano dei sottomenù che forniscono al pulsante più potere e flessibilità. Lo avete già visto con il pulsante Energia.

Cliccate e tenete premuti i pulsanti delle cinque file in alto, uno alla volta, per vedere i loro sottomenù.

Due pulsanti non faranno nulla: il pulsante Ricompensa ed il pulsante Emergenza. Il pulsante Emergenza, che vi permette di mandare la polizia ed i pompieri sulla scena di un'emergenza, funziona solo per necessità. E come già sapete, il pulsante Ricompensa si accende solo quando raggiungete livelli di popolazione.

Vedere tutti questi sottomenù vi dovrebbe convincere che non bisogna solo costruire una città di 2.000 abitanti per essere campioni di SimCity2000. Molte di queste caratteristiche verranno trattate nella Guida 3, ma ci sono alcune cose che si dimostreranno utili subito: il bulldozer, la formazione del paesaggio e la costruzione di ponti.

DISTRUGGETE CON IL BULLDOZER

Il bulldozer ha molti impieghi, ma per ora ci concentreremo sulla sua funzione demolisci/Vuota.

Cliccate e tenete premuto il pulsante Bulldozer.

Evidenziate Demolisci/Vuota.

Ora girovagare per la vostra città. Radete al suolo ogni pezzo di strada in più, fabbriche abbandonate o qualsiasi altra cosa che volete eliminare. (Non vi preoccupate, la città è stata salvata su disco, potete annullare ogni danno che procurate riaprendo il file della città).

La prima volta che demolite qualcosa, questa trasforma in macerie (con un'esplosione piuttosto vivace). Passate con il bulldozer un'altra volta per eliminare le macerie.

OLTRE IL FIUME E TRA GLI ALBERI

Il pulsante del Paesaggio vi permette di aggiungere alberi o acqua al paesaggio. Cliccate e tenetelo premuto.

Evidenziate Bosco e lasciate il tasto del mouse.

Cliccate o cliccatelo trascinandolo per il territorio per aggiungere alberi.

Gli alberi aggiungono valore alla terra ed un tocco estetico. Ora pensiamo all'acqua.

Cliccate e tenete premuto il pulsante Paesaggio.

Evidenziate Acqua e rilasciate il tasto del mouse.

Cliccatelo o cliccatelo e trascinatelo per il territorio per creare un piccolo lago - ho detto piccolo: aggiungere acqua è costoso.

L'acqua aggiunge valore alla terra e ha anche un valore ricreativo.

COSTRUIRE I PONTI

E, a proposito di acqua, come farla attraversare dalle vostre strade?

Posizionate e centrate lo schermo su un lago o fiume circondato da terreno pianeggiante.

Cliccate il pulsante Strada.

Cliccate e trascinate il cursore in modo che attraversi il lago o fiume.

Se posizionate una strada sopra l'acqua, la squadra di operai delle SimCostruzioni saprà che vi serve un ponte. Perciò apparirà questa finestra di dialogo per farvi decidere che tipo di ponte volete e vi diranno quanto costerà. C'è anche un pulsante Info che si può premere per ulteriori informazioni su ogni tipo di ponte. In base all'anno della città e alla larghezza dello specchio d'acqua, potrete scegliere fra più ponti che si possono costruire. Per ora costruiamo un ponte a viadotto.

Cliccate il pulsante Viadotto per costruire il ponte.

Il viadotto è solo uno dei tre tipi di ponti che potete avere in SimCity2000. Costruiamone ancora se sono disponibili.

Cliccatelo e trascinatelo lungo l'acqua vicino al viadotto.

Al momento di scegliere fra i vari ponti, costruite un ponte mobile, se è disponibile.

Ora costruite un ponte sospeso se è disponibile.

COSTRUIRE UN SEGNALE

In SimCity2000 si possono posizionare dei cartelli sugli edifici o nei luoghi di un certo interesse della città.

Cliccate il pulsante Cartello.

Cliccate uno degli edifici che avete appena costruito.

Scrivete "Casa del dentifricio" nella finestra di dialogo.

Cliccate il tasto Fatto.

VISUALIZZARE LE PARTI NASCOSTE

Nella parte inferiore della finestra strumenti della Città ci sono sei pulsanti. Quello con il punto interrogativo vi ricorda che potete usufruire dell'Aiuto su ogni pulsante della finestra strumenti premendo il tasto Shift e cliccando su un pulsante.

A sinistra del pulsante Aiuto c'è quello del Sottosuolo. Cliccando uno evidenzierete la superficie inferiore di SimCity, dove potete costruire una sistema di trasporto sotterraneo ed un impianto idrico per portare l'acqua a tutti gli edifici della vostra città. Cliccando su questo pulsante ritornate in superficie.

I quattro pulsanti sopra a quelli Aiuto e Sottosuolo sono Mostra Edifici, Mostra Cartelli, Mostra Infrastruttura e Mostra Zone. Ognuno di questi pulsanti visualizza o nasconde varie parti della città. Queste parti non vengono distrutte, ma solo rese invisibili finché non volete vederle di nuovo.

Rimpicciolite, centrando la parte edificata della vostra città e giocate un po' con i quattro pulsanti Mostra, con il pulsante Sottosuolo e con il pulsante Aiuto.

Bene, abbiamo quasi finito con la Guida 1!

LEGGE DELLA DOMANDA

Consultare la finestra strumenti della città e utilizzate l'indicatore della Domanda; saprete quali tipi di zone sono richieste nella vostra città. Le colonne che vanno in alto indicano la domanda e quelle che vanno in basso il surplus delle diverse zone.

DENTRO LE FINESTRE

Sulla sinistra dell'indicatore della Domanda ci sono sei pulsanti. Ognuno di essi apre finestre di informazioni che si collocano sulla finestra della Città. Le informazioni qui contenute vi aiutano a capire ciò che accade nella vostra città ed a risolvere i problemi. Le icone saranno spiegate dettagliatamente nella sezione Riferimenti.

Questi pulsanti (meno quello con il simbolo del denaro) funzionano in due modi:

1. Cliccate tenendoli premuti per visualizzare un messaggio che sparisce quando rilasciate il tasto del mouse.
2. Cliccate e trascinate i pulsanti fuori dalla finestra strumenti per aprire una finestra che rimarrà finché non la chiudete.

Cliccate e tenete premuto ognuno dei sei pulsanti, osservate la schermata, quindi rilasciate il tasto del mouse. (la finestra Budget rimarrà finché non cliccate sul pulsante Fatto).

Cliccate e trascinate ognuno dei sei pulsanti per aprire le finestre.

Chiudete tutte le finestre.

Qui si conclude la Guida 1. Se vi ritenete abbastanza istruiti, potete consultare le altre guide. La sezione Riferimento è disponibile per ogni tipo di chiarificazione. Ora ... giocate!

Giocate.

Divertitevi.

Divertitevi ancora.

GUIDA 2 - ARCHITETTURA DEL PAESAGGIO

Bentornati! In questa guida, modificheremo e personalizzeremo l'aspetto del territorio in cui costruite le vostre città.

Nell'ultima guida abbiamo accennato a come si aggiungono gli alberi e l'acqua con il pulsante Paesaggio ed abbiamo dato un'occhiata al sottomenù Bulldozer. Questi sono strumenti potenti per modellare ed abbellire il territorio. Ma se fate cambiamenti drastici, potreste prosciugare il tesoro della città.

Durante tutta la Guida 1, siete rimasti in "modalità Costruzione Città". In alternativa, SimCity2000 ha una "Modifica Territorio" che vi permette di apportare tutte le modifiche che volete al terreno, gratuitamente, prima del vero e proprio avviamento della vostra città. Quando avete creato il luogo ideale per una nuova città, potete passare alla modalità Città e cominciare a costruire. Ma non potete tornare indietro. Scusate, queste sono le regole.

Basta con le chiacchiere. Mettetevi gli scarponi da lavoro ed afferrare il vostro casco: dobbiamo spostare le montagne.

COSA FARE

Per prima cosa entriamo nella Modalità Modifica Territorio.

Se SimCity2000 non è ancora aperto, avviatelo. Presto vedrete questa finestra di dialogo:

Cliccate Elabora Mappa.

Se SimCity era già aperto ed avete giocato un po', salvate quello su cui lavorate (se volete) e:

Cliccate il tasto Riduci finché non siete alla massima distanza.

Aprite il menù File.

Selezionate Elabora Mappa.

Questa è la stessa finestra della Città che usavamo nella Guida1, ma con una grossa differenza: stavolta siamo in Modalità Territorio, e la finestra strumenti della Città è stata sostituita dalla finestra strumenti del Territorio.

Vicino al fondo della finestra strumenti ci sono sei pulsanti che conoscete già. Ingrandisci, Riduci, Ruota, Centra e Aiuto funzionano esattamente come nella finestra strumenti della città.

E, naturalmente, se mai vi dimenticaste cosa fa ogni pulsante, tenete premuto lo Shift e cliccate il pulsante in questione.

LA MIA GENERAZIONE

La sezione sopra la finestra strumenti del Territorio vi permette di arrivare ad un paesaggio perfetto facendovi scegliere alcune caratteristiche generali e generando poi il territorio secondo le vostre disposizioni. Una volta visualizzato il paesaggio, lo potrete personalizzare a vostro piacimento.

Il pulsante Crea vi permette di scegliere di avere (o non avere) una costa oceanica da un lato della vostra città.

Il pulsante Fiume vi permette di scegliere la presenza almeno di un fiume che scorre lungo la città.

Le tre colonnine di scorrimento vi permettono di posizionare Montagne, acqua ed alberi. Per regolare le colonnine di scorrimento, potete cliccarle e trascinarle o semplicemente cliccare sulla configurazione che preferite. Più è alta la colonnina, più ci sono montagne, acqua o alberi.

Dopo avete utilizzato i pulsanti Costa e Fiume e spostato le colonnine, cliccate il pulsante Esegui per generare un nuovo paesaggio.

Per metterlo alla prova, provate a generare paesaggi con ognuna di queste configurazioni:

Regolate i pulsanti e le colonnine come nell'esempio 1 a destra.

Cliccate il pulsante Crea.

Date una scorsa al paesaggio.

Ripetete il tutto con gli altri due esempi.

Con i due pulsanti e le tre barre potete creare una serie quasi illimitata di paesaggi. Giocate un po' a generare i paesaggi, se volete, quindi costruite il paesaggio dell'esempio 3.

MUTARE IL TERRITORIO

Dovreste trovarvi davanti a qualcosa di molto simile a questo:

Nota: Man mano che proseguite per questa guida, sentitevi liberi di ingrandire e ruotare l'immagine. Sapete già come si fa, quindi non vi annoierò con i dettagli.

Osservate il territorio e scegliete un punto carino, grande, e pianeggiante. Utilizzeremo lo strumento Alza Terreno.

Cliccate il pulsante Alza Terreno.

Cliccate trascinandolo su un punto pianeggiante per costruire una grossa montagna.

RIDURRE LE MONTAGNE

Forse quella montagna è un po' troppo alta per questa distesa pianeggiante. Abbassiamola con lo strumento Abbassa terreno.

Cliccate il pulsante Abbassa Terreno.

Riducete la montagna con criterio.

LIVELLARE

A volte c'è bisogno di livellare la cima di una montagna, formando terrazze per creare uno spazio piano da poter sfruttare. Qui entra in gioco lo strumento Livella Terreno.

Nota: Se non è rimasta abbastanza montagna dopo averla abbassata utilizzate lo strumento Alza Terreno per ricostruirla.

Cliccate il pulsante Livella Terreno.

Cliccate e tenete premuto un punto della montagna vicino - ma non sulla cima.

Trascinate il cursore lungo la cima della montagna per selezionarla.

Probabilmente avrete notato che lo strumento Livella Terreno alza o abbassa il terreno al livello che avete scelto. Ora create qualche terrazza sulla vostra montagna. Quando apportate molte modifiche al territorio, potreste vedere delle piccole aree grigie triangolari. Questi sono veri e propri sostegni in cemento che preven- gono frane o cedimenti del terreno. Gli ingegneri delle SimCostruzioni sono abili professionisti che sanno fare il loro lavoro.

DEFORMARE

Lo strumento Deforma Terreno vi permette di afferrare una porzione di terreno e deformarlo verso l'alto creando una montagna o verso il basso ottenendo un tavoliere o un canyon.

Localizzate una porzione di terreno pianeggiante e vuota.

Cliccate Deforma Terreno.

Cliccatelo e tenetelo premuto sul terreno, trascinatelo verso l'alto in modo da creare una montagna a forma di piramide e rilasciate il tasto del mouse.

Cliccate la cima della montagna e trascinatela verso il basso per appiattirla for- mando un tavoliere.

Cliccate tenendo premuto un lato della montagna e trascinate il cursore verso il basso in modo da scavare un canyon.

STATE PENSANDO ALL'ACQUA?

Ora basta: bagniamoci un po'. Vi sono almeno due strumenti relativi all'acqua nella finestra strumenti del territorio. Uno funziona proprio come il comando Acqua che si trova nel sottomenù del pulsante Paesaggio della finestra strumen- ti della città.

L'altro è un po' più potente e un po' meno prevedibile. Permette di piazzare corsi d'acqua.

Trovate o costruite una collinetta in qualche punto del territorio.

Cliccate il pulsante Acqua.

Cliccatelo e trascinatelo sul terreno pianeggiante ai piedi della collina.

Cliccate il pulsante Metti Torrente.

Cliccate la cima della collina per far scendere un torrente fino al lago.

Cliccate ancora la stessa area per creare una serie di cascate.

Vi sono pulsanti che permettono di alzare e abbassare il livello del mare.

Cliccate il pulsante Riduci fino alla massima distanza.

Cliccate un'altra volta il pulsante Alza Livello del Mare.

Cliccate due volte il pulsante Abbassa Livello del Mare.

Cliccate ancora il pulsante Alza Livello del Mare.

Questi pulsanti trasformano le montagne in un arcipelago di isole, una umida prateria in un deserto oppure possono creare una zona paludosa se conoscete qualche ricco sempliciotto.

NEL BOSCO

SimCity2000 vi permette di aggiungere alberi e foreste al vostro paesaggio usando i pulsanti Albero e Foresta.

Trovate un luogo del vostro territorio povero di alberi.

Cliccate il pulsante Albero.

Cliccatelo e trascinatelo lungo la pianura vuota per piantare qualche albero.

Cliccate il pulsante Foresta.

Cliccatelo e trascinatelo lungo la pianura per piantare tanti alberi.

CITTÀ ALLA MODA

Ora siete i padroni della terra, del mare e della foresta, e li potete mutare a vostro piacimento. Se vi va, giocate per un po' con il paesaggio. Quando vi sentite pronti per edificare una città, cliccate il pulsante Fatto che si trova in fondo alla finestra strumenti del Territorio. Vi rimanderà alla modalità Città, cambierà la finestra strumenti e farà partire il tempo nella città.

Cliccate Fatto e cominciate a costruire una città.

Troverete una funzione Alza Terreno, Abbassa Terreno e Livella Terreno nel sottomenù del Bulldozer. Ma ricordate: in modalità Città dovrete pagare per ogni tassello che alzate, abbassate o livellate.

Se ne avete voglia, la Guida 3 è proprio dietro l'angolo, piena di utilissime tecniche di costruzione urbana.

GUIDA 3 - FUNZIONI AVANZATE

Se vi trovate qui, significa che siete già sindaci esperti con completa padronanza di tutti gli strumenti e le tecniche delle Guide 1 e 2. Oppure siete così eccitati all'idea di imparare le funzioni avanzate di SimCity2000 che non ce la facevate ad aspettare.

In ogni caso, in questa guida, voi:

- Caricherete la vostra vecchia città della Guida 1.
- Darete un'occhiata in giro con lo strumento Indaga.
- Aggiungerete la protezione della polizia e dei pompieri.
- Osserverete le finestre più piccole e vi farete un'idea di quello che fanno.
- Giocherete con la finestra Budget e con le finanze cittadine.
- Prenderete un paio di accordi politici nella finestra Consiglio.
- Vi occuperete di un'emergenza.

UN NUOVO INIZIO

Se SimCity2000 non è ancora aperto, avviatelo. Presto vedrete questa finestra di dialogo:

Cliccate Carica Città.

Caricate la vostra città della Guida 1.

Se SimCity era già aperto ed avete giocato per un po', salvate quello su cui lavorate (se volete) e:

Aprite il menù File.

Selezionate Carica Città.

Caricate la vostra città della Guida 1.

Nota: Caricare le città è un'operazione leggermente diversa in ogni tipo di computer. Fate riferimento alla Guida d'Avviamento Rapido per i dettagli.

In un attimo vi troverete davanti al panorama familiare di città Guida 1. Selezioniamo Auto - Budget, per tenere alla larga quella noiosa finestra Budget finché non siamo pronti ad usarla, e aggiungiamo un po' di protezione alla città con polizia e pompieri.

Aprite il menù Opzioni.

Selezionate Auto - Budget (a meno che non sia già selezionato).

Cliccate e tenete premuto il pulsante Servizi Municipali che si trova nella finestra strumenti della città.

Selezionate Polizia dal sottomenù.

Collocate la stazione di polizia.

Cliccate ancora il pulsante Servizi Municipali e tenetelo premuto.

Selezionate Stazione Pompieri dal sottomenù.

Collocate la stazione dei Pompieri possibilmente vicino alla stazione della polizia.

Assicuratevi che le due stazioni abbiano la corrente elettrica e l'accesso alle strade.

INDAGARE

I Sindaci indagatori vogliono sapere cosa succede nelle loro città. Se dovete analizzare importanti problemi cittadini o se siete solo curiosi lo strumento Indaga fa per voi.

Cliccate il pulsante Indaga della finestra strumenti della città.

Cliccate una casa della vostra zona residenziale.

Apparirà un finestra informazioni con tutte le statistiche che il simulatore possiede nel luogo selezionato.

Cliccate la finestra Informazioni per chiuderla.

Cliccate la vostra stazione della polizia.

Ecco aprirsi una finestra informazioni, questa volta con dati diversi - dati che sono importanti per giudicare l'efficienza di una stazione della polizia. Ogni volta che fate un'indagine su un luogo della vostra città, avrete le informazioni più utili sul quel luogo. Fate attenzione alle cifre relative agli agenti, reati ed arresti contenuti in questa finestra e appuntatevi su un pezzo di carta se ne vate uno a portata di mano. Più avanti vedremo che tagli farà il Budget della polizia a queste cifre. Visualizzate il pulsante Rinomina. SimCity2000 vi permette di personalizzare la vostra città cambiando nome a molti edifici e luoghi.

Cliccate il pulsante Rinomina.

Scrivete un nome a vostra scelta per il dipartimento di Polizia, qualcosa come "Centrale di Polizia" o "SimPiediatti".

Cliccate il pulsante Fatto.

LE FINESTRE

La finestra Città' è il caposaldo di SimCity 2000, rimane attiva anche quando aperte altre finestre, e non le copre nemmeno se si trovano sullo schermo. Quando posizionate le altre finestre, cercate di non coprire le Barre di scorrimento della finestra Città'.

Dopo la finestra Città, la finestra Mappa è la più utilizzata e versatile.

Cliccate il pulsante della finestra Mappa trascinandola fuori dalla finestra strumenti della Città in modo da aprirla.

Cliccate la casella Ingrandisci finestra che si trova nell'angolo in alto a destra per ingrandire la finestra Mappa.

Benvenuti nella finestra Mappa. Essa mostra una serie di mappe diverse che vi danno informazioni sulla vostra città. Potete aprirla sia dal menù pull-down che con il pulsante Finestra Mappa che si trova nella finestra strumenti della città. In qualche punto della mappa c'è un rettangolo bianco, essa evidenzia l'area della mappa visibile nella finestra città. Cliccando sulla mappa, spostate il rettangolo, e la finestra città si ridisegnerà per mostrare la nuova area indicata nel rettangolo.

Cliccate la mappa alcune volte per spostare il rettangolo ed osservate come cambia la finestra città.

Cliccate la mappa, nella parte centrale della vostra città.

I pulsanti lungo il lato sinistra della finestra della mappa vi permettono di scegliere diversi tipi di mappe, alcuni pulsanti hanno dei sottomenù. Osserviamo, ora, le diverse mappe.

Nota: Nelle mappe che illustrano la densità o la copertura, più è scura la tonalità di grigio, più è alta la densità.

Cliccate e tenete premuto il tasto più in alto della finestra mappa.

Selezionate la prima voce del sottomenù e rilasciate il tasto del mouse. Osservate la mappa.

Ripetete l'operazione per le voci dei sottomenù di ogni pulsante della finestra mappa, ad eccezione dell'ultimo pulsante (non vi preoccupate, alcuni dei pulsanti non hanno sottomenù).

L'ultimo pulsante della finestra mappa non ne cambia la visuale: trasforma la finestra città in una grande mappa (è la modalità mappa della finestra città). Cliccando un'altra volta sul pulsante si riporta la finestra città allo stato normale. E' necessaria una mappa dettagliata per evidenziare i particolari della città.

Cliccate l'ultimo pulsante della finestra mappa.

Osservate, poi cliccate ancora.

Cliccate la casella Chiudi per chiudere la finestra mappa.

La finestra Grafici illustra le variazioni inerenti la popolazione, i luoghi ed i problemi della città. Utilizzatela per identificare l'andamento dei valori dell'inquinamento, della salute e dell'istruzione. Potete aprirla dal menù pull-down o cliccando e trascinando il pulsante Grafici finestra strumenti della città.

Cliccate e trascinate il pulsante finestra Grafici nella finestra strumenti per aprire la finestra grafici.

Passate 2 minuti e 37 secondi poi aprite e chiudete ogni grafico, cambiando la scala da 1 a 10 a 100 anni.

Chiudete la finestra grafici.

La finestra popolazione vi da informazioni sulla gente della vostra città e sul loro livello di salute e di istruzione. Potete aprire la finestra popolazione nei soliti modi.

Cliccate e trascinate il pulsante finestra popolazione che è nella finestra strumenti della città.

Cliccate ognuno dei tre pulsanti in basso sulla finestra e guardate ognuna delle tre immagini.

Chiudete la finestra popolazione.

La finestra Industrie illustra la percentuale delle industrie della vostra città. Mostra quali sono le industrie i cui prodotti hanno la domanda più alta a livello

nazionale, quindi fissate tassi di imposta diversi per incoraggiare, scoraggiare o salassare le industrie che vi piacciono o che non vi piacciono. Potete aprire la finestra Industria con ... adesso sapete già la sequenza.

Cliccate e trascinate il pulsante della finestra Industrie che è nella finestra strumenti della città.

Esaminate l'immagine corrente (Distribuzione Industriale).

Cliccate il pulsante Tasse.

Scegliete un'industria che volete incoraggiare ed abbassate il tasso di imposta cliccando e trascinando la sua colonnina verso sinistra.

Scegliete un'industria che volete scoraggiare ed aumentate le imposte cliccando e trascinando la sua colonnina verso destra.

Cliccate il pulsante Domanda ed esaminate la tabella della Domanda.

Chiudete la finestra Industrie.

La finestra Vicini vi mostra le città che circondano la vostra fornendovi le popolazioni delle singole città o dell'intera SimNazione.

Aprire il menù Finestre e selezionate Vicini (a meno che non vogliate proprio utilizzare il pulsante della finestra vicini).

Osservate e chiudete la finestra.

La finestra Budget è il luogo in cui potete controllare tutte le finanze della vostra città. La finestra Budget è così importante che merita un titolo in questa guida, quindi:

GUAI IN VISTA!

Cliccate il pulsante della finestra Budget che è nella finestra strumenti della città. Lungo il lato sinistro della finestra Budget c'è un elenco di tutte le entrate e le uscite che avete come sindaci di SimCity2000. Per ogni entrata e uscita c'è:

- La colonna Uscita ad Oggi: un numero (in blu) che indica la somma esatta che avete raggiunto o speso fino ad oggi.
- La colonna Stima Fine Anno: un numero (in rosso) che indica quali saranno le entrate o le uscite totali alla fine dell'anno in base alla configurazione corrente della finestra budget.
- Libri: un pulsante da premere per vedere un rapporto dettagliato sulle entrate o le uscite.
- Consulenti: premete il pulsante per avere consigli.
- Percentuali: la maggior parte (ma non tutte) delle entrate e delle uscite riportano anche la percentuale per permettervi di vedere quanto incidono i fondi o la tassazione.

Potete ricorrere all'Aiuto tenete premuto il tasto Shift mentre cliccate su ogni parola, numero, colonna o pulsante della finestra Budget. La prima entrata è la vostra principale fonte di reddito: le tasse sulla proprietà. A destra delle parole "Tasse Proprietà" c'è il tasso di imposta corrente espresso in percentuale (attual-

mente 7%). Potete fissare il tasso di imposta fra 0 e 20% cliccando sulla freccia in su o in giù a destra del numero percentuale. Concedete ai vostri SimCittadini un respiro di sollievo ed abbassate loro le tasse.

Cliccate due volte la freccia in giù a destra delle tasse sulla proprietà ed abbassatene il livello al 5%.

Se il vostro computer è equipaggiato per gli effetti sonori, sentite le acclamazioni della popolazione.

Cliccate la freccia verso l'alto a destra delle Tasse Proprietà ed alzate l'imposta al 6%.

Di nuovo, se il vostro computer dispone degli effetti sonori, sentirete la reazione delle masse. Presto dimenticheranno. Passate a Titoli di Stato. E' il tasso di interesse che pagate sulle missioni di titoli di credito. Parte del finanziamento della città viene dalla missione di titoli che consiste in prestiti dai vostri cittadini. Il tasso di interesse che il Comune paga varia in base al mercato e al livello di difficoltà del gioco. Ciò che vi serve per occuparvi dei titoli è nei libri dei Pagamenti Titoli.

Cliccate l'icona Libro dei Titoli di Stato.

Il libro dei Titoli di Stato fornisce un'analisi mensile del numero di titoli in circolazione, del loro tasso di interesse, della somma monetaria di interesse che pagate ed un totale dell'interesse pagato. I numeri blu indicano le somme effettive dell'anno e quelli rossi sono proiezione per il resto dell'anno.

In fondo alla finestra ci sono pulsanti per occuparsi delle questioni relative ai titoli.

Cliccate il pulsante BOT Mostra.

Vi viene mostrato un riquadro con informazioni sul tasso di credito della vostra città e sullo stato generale dei titoli di credito e dei tassi di interesse.

Cliccate il riquadro per chiuderlo.

Cliccate il pulsante BOT Emetti.

Vi viene fornito il tasso di interesse corrente del titolo e vi viene chiesto se volete metterlo. Andate avanti.

Cliccate Sì per emettere il titolo.

Cliccate il pulsante BOT Mostra per vedere se è stato emesso.

Cliccate per chiudere il riquadro BOT Mostra.

Più tardi, quando avrete i soldi, potrete ritornare a questo menù e ripagare il titolo ma per ora andiamo avanti.

Cliccate il pulsante Fatto per chiudere i libri Titoli di Stato e ritornare alla finestra Budget.

Guardate la riga subito sotto Pagamenti Titoli. Ecco le informazioni finanziarie per i vostri Dipartimenti di polizia. A destra della parola "polizia" c'è una percentuale fissata a 100 e, a destra ci sono delle frecce verso l'alto e verso il basso che vi consentono di modificare il livello dei fondi.

Cliccate la freccia verso il basso per modificare i fondi destinati al dipartimento di polizia a 50%.

Cliccate l'icona del libro di polizia.

Dateci una scorsa, poi cliccatelo per chiuderlo .

Verificheremo più tardi l'effetto dell'abbassamento del budget della polizia. Non ci sono altri pulsanti o regolazioni nei libri della Polizia.

Guardiamo un'altra serie di libri.

Cliccate l'icona Libro dell'Ente Trasporti.

I libri dell'Ente Trasporti non solo vi forniscono un'analisi mensile delle spese dei trasporti, ma vi permettono anche di fissare i livelli di stanziamento per i diversi sistemi di trasporti. Dato che i ponti che avevamo costruito nella Guida 1 non sono collegati, non c'è motivo di stanziare fondi per loro. E, giusto per vedere cosa succede, toglieremo i fondi ad un paio di altri sistemi.

Cliccate la freccia in giù dei fondi ponte fino a portare il valore a 0%.

Fissate i fondi per galleria a 0%.

Cliccate Fatto per chiudere i libri dell'Ente Trasporti e ritornare alla finestra Budget.

Notate che la percentuale vicino a Ente Trasporti è cambiata. Quando variate i dati fissati nei libri, questi si riflettono qui.

Un'altra serie di libri da ispezionare: Ordinanze (proprio sotto Tasse sulla Proprietà).

Cliccate il pulsante libro delle Ordinanze.

Ci sono vari programmi, disegni di legge ed ordinanze che potete emanare come sindaci. Ogni programma contribuisce in qualche modo alla qualità della vita della vostra città, ma ognuno ha un rovescio della medaglia, normalmente il costo. La politica è un lavoraccio pieno di decisioni difficili.

E' tutto per la finestra Budget a parte un dettaglio.

Togliamo di mezzo a tutte queste scartoffie e vediamo come i vostri cambiamenti ai fondi hanno influito sul dipartimento di Polizia.

Cliccate Fatto per chiudere la finestra di dialogo Programma Comunale.

Cliccate Fatto per chiudere la finestra Budget.

Cliccate il pulsante Indaga che si trova nella finestra strumenti della Città.

Cliccate sul Dipartimento di Polizia.

Se confrontate questa con la vostra precedente indagine, dovrete avere ora circa metà agenti. In base alle dimensioni della vostra città. I reati possono essere diligenti o sotto controllo. In una città molto piccola non avete bisogno di fondi completi per la polizia e per i pompieri. E, a proposito di dipartimenti dei pompieri ...

PERIODO CALDO NELLA VECCHIA CITTÀ

Ogni tanto, o quando ne avete voglia, avrete il solenne dovere (o estremo piacere, a seconda della vostra personalità) di occuparvi dei disastri. Il modo miglio-

re di occuparsene è prevenirli. Migliore è la vostra copertura contro gli incendi, più rari saranno. Ma a volte, indipendentemente da quando voi siate preparati, il disastro colpisce. Specialmente quando lo selezionate dal menù.

Aprite il menù Disastri.

Selezionate un incendio.

Una volta selezionato Incendio, succederanno due cose: scoppierà un incendio da qualche parte all'interno dei confini della città ed il pulsante Emergenza diventerà disponibile. Lo strumento Emergenza vi permette di andare di mandare i vostri dipartimenti di polizia e dei pompieri sulla scena dell'emergenza.

Cliccate tenendo premuto il pulsante Emergenza che è nella finestra strumenti.

Selezionate Manda Pompieri.

Cliccate in prossimità dell'incendio.

Cliccate tenendo premuto il pulsante Emergenza.

Selezionate Manda Polizia.

Cliccate in prossimità dell'incendio.

Nota: Se il fuoco si spegne prima che abbiate la possibilità di inviare le vostre truppe, appiccate un altro.

Non potete posizionare i vostri strumenti antincendio direttamente sui fuochi, ma potete utilizzarli per bloccare l'espansione del fuoco, ed anche per inseguirlo ed eliminarlo. Potete collocare un'icona della polizia o dei pompieri per ogni stazione che avete. Se ne avete tre o quattro, diventa più facile circondare il fuoco e bloccarne l'avanzata.

GRADUALITÀ

Ora avete portato a compimento un lungo ciclo di lezioni sulla progettazione e la gestione della città. Ora siete esperti in tutto: dalla pianificazione all'architettura del paesaggio, alla politica.

Quando sarete pronti per altre funzioni, leggetevi la sezione riferimento per avere suggerimenti sul sistema idrico e sul vostro sistema di trasporti di autostrade, rampe, gallerie, ferrovie, metropolitane e linee di autobus.

Andate avanti e giocate a SimCity2000.

RIFERIMENTI

E' vero che i bassifondi possono essere vivai per il crimine, ma i sobborghi borghesi sono incubatrici di apatia e delirio.

The Unquiet Grave (La Tomba Inquieta)

Cyril Connolly (1903 - 1974)

Questa sezione spiega in profondità ogni (o quasi) finestra, pulsante, prestazioni e funzioni di simCity2000 su diversi computer. Questa sezione avrà molto più senso per voi se prima avete giocato seguendo la Guida 1.

NOZIONI

Ecco una serie di argomenti fondamentali che dovrebbero chiarire la vostra posizione nell'universo di SimCity2000 e prepararvi per il resto della sezione Riferimenti.

CHI SIETE, COSA FATE?

In SimCity2000 voi siete pianificatori e sindaci di un numero illimitato di città. Queste città possono essere piccole quanto volete o grandi quanto riuscite.

Le vostre città non vivono nel vuoto. La loro crescita ed il loro declino sono influenzati dalle città circostanti. Queste città circostanti sono sia un mercato per vendere i vostri prodotti, sia dei concorrenti che gareggiano con voi in aumento demografico e in affari.

- Nel vostro ruolo di sindaci, siete direttamente responsabili di:
- Pianificazione - creazione di zone, strategie a lunga e breve durata
- Infrastruttura urbana - acqua, energia, trasporti.
- Servizi governativi - pompieri, polizia, ospedali, prigionieri.
- Istruzione - scuole, istituti universitari, biblioteche, musei
- Tempo libero e spazi aperti - parchi, zoo, stadi, porticcioli
- Budget e tasse comunali
- Grandi e piccole modifiche al territorio
- Salute, benessere e felicità dei Simcittadini della vostra città.

Non siete direttamente responsabili della costruzione di case, negozi, fabbriche o altri edifici (ci penseranno i Simcittadini).

SCENARI E CITTÀ

C'è un certo numero di scenari già pronti in SimCity2000. Ogni scenario vi offre solo sfide diverse a diversi livelli di difficoltà.

Ogni scenario pone una condizione al vostro "successo". Se la soddisfatte in un determinato tempo, riceverete la chiave della città e potrete continuare il vostro lavoro di sindaco. Se non la soddisfatte, sarete cacciati dalla città - finché non sarete pronti a riprovarci.

Quando avviate la vostra città, non ci sono limiti di tempo e condizioni da rispettare. Non c'è da vincere o da perdere. Siete i soli giudici: vi giudicate da soli. Gli unici criteri di questo giudizio sono il vostro divertimento e la qualità di vita dei vostri Simcittadini.

SIMCITY 2000 SUI DIVERSI COMPUTER

Ogni tipo di computer ha le sue regole e convenzioni per quanto riguarda la terminologia, l'uso dei menù, l'uso della tastiera, il modo di caricare e salvare i file e la gestione delle finestre. Abbiamo cercato di mantenere SimCity2000 il più simile possibile da un computer all'altro. In quei pochi punti in cui le cose cambiano molto da un computer all'altro sarete rinviati alla Guida d'Avviamento Rapido.

Le immagini di questo manuale sono state tratte dalla versione Macintosh di SimCity2000. Se ci sono differenze fra esse e quelle che appaiono sul vostro schermo, cercate nella Guida d'Avviamento Rapido.

COMANDI DEL MOUSE E DELLA TASTIERA

In genere tutte le istruzioni su cliccare, cliccare due volte o cliccare e trascinare si riferiscono al tasto sinistro del mouse (se ne avete più di uno).

AIUTO

L' Aiuto è disponibile quasi dappertutto in SimCity2000. Se vedete un pulsante con un punto interrogativo, cliccatelo per ottenere l'aiuto.

Se avete un mouse con più di un tasto, cliccate il tasto destro su un qualsiasi pulsante o icona per richiamare l'aiuto. Se il vostro mouse ha un solo tasto, per ottenere l'aiuto tenete premuto il tasto Shift della tastiera e cliccate qualsiasi pulsante o icona.

TERRENO

Il terreno di SimCity2000 ha 32 livelli di altitudine, con montagne, valli, laghi, fiumi, torrenti e cascate. Potete personalizzare e modificare il paesaggio, sia all'inizio di un gioco che durante l'effettiva costruzione della città.

Quando avviate una città nuova con il comando *Elabora Mappa* che si trova nel menù *File*, potete formare e modellare il terreno della vostra città quanto volete, senza spese. Una volta che cominciate a giocare ed a costruire una città, dovrete sostenere delle spese per modificare il terreno.

Il territorio è diviso in "tasselli". Un tassello è il pezzo più piccolo di terreno che si può alzare, abbassare o coprire d'acqua. E' un quadrato di circa 60x60 m., circa un acro.

CONFINI DELLA CITTÀ

La superficie compresa entro i confini della città è un quadrato di circa 5x5 miglia. Anche gli edifici, gli oggetti, le strade, ecc. sono divisi in un tassello. Alcuni degli edifici più grandi sono composti da più tasselli.

Tutta la superficie compresa entro la finestra si può utilizzare per espandere la città, per creare parchi e spazi aperti o lasciarla incolta. Una città in SimCity2000 può essere molto piccola oppure può riempire tutta la superficie entro i confini. Potete costruire vari comuni separati o piccole città all'interno dei confini, ma la simulazione li tratterà come una cifra unica. Tutte le informazioni dei Grafici, della finestra Popolazione, della finestra Industria e delle altre finestre copriranno tutto ciò che si trova nella superficie entro i confini.

FINESTRA DELLA CITTÀ E ALTRE FINESTRE

La Finestra della Città è il vostro principale punto di osservazione sulla vostra città. E' sempre aperta fintanto che SimCity2000 è aperto. Il gioco è più facile da controllare se la Finestra della Città è allargata al massimo, ma la si può ridimensionare in alcuni computer.

La maggior parte delle altre finestre più piccole. Come le finestre Mappa e Popolazione, si aprono o selezionandole nel menù Finestre o cliccando sul relativo pulsante della finestra strumenti.

Se volete solo osservare una delle finestre più piccole (visione momentanea), cliccate i relativi pulsanti della finestra strumenti tenendo premuto il pulsante del mouse. La finestra sarà visibile finché non rilasciate il pulsante. Se, mentre tenete premuto il tasto, lo trascinate fuori dalla finestra strumenti e poi rilasciate il tasto, la finestra rimarrà sullo schermo finché non la chiudete (visione "a strappo").

Ci sono altri due punti importanti da ricordare a proposito delle finestre piccole:

1. Alcune di esse hanno altri pulsanti o comandi che appaiono quando li trascinate, ma non nella visione momentanea.
2. Finché queste piccole finestre sono aperte, rimangono al di sopra della finestra Città. Quando cliccate la finestra Città per modificare la città, esse non verranno coperte - collocatele con attenzione in modo che non vi blocchino l'accesso alle barre di scorrimento della finestra Città.

MENÙ

Si tratta di tutti i menù e voci di menù di SimCity2000. Ci possono essere alcune lievi differenze fra un computer e l'altro.

MENÙ FILE

Questo menù contiene i comandi per la gestione dei file, per avviare nuovi giochi e scenari e per uscire da SimCity2000.

CARICA CITTÀ

Apri una finestra di dialogo che vi permette di caricare una città di SimCity2000 precedentemente salvata e giocarci. Si può usare per importare una città da SimCity o da SimCityClassic.

NUOVA CITTÀ

Prima vi chiede se volete salvare la vostra città corrente, poi genera un nuovo territorio deserto, vi chiede il nome da dare alla città ed il livello di difficoltà e quindi fa partire il gioco.

ELABORA MAPPA

Prima vi chiede se volete salvare la vostra città corrente, poi toglie tutti gli edifici e l'infrastruttura e riconsegna il territorio nudo e crudo alla modalità Modifica territorio, avete accesso a strumenti per personalizzare e/o rigenerare il terreno a vostro piacimento senza sostenere spese.

CARICA SCENARIO

Apri una finestra di dialogo che vi permette di visionare tutti i diversi scenari e di sceglierne uno.

SALVA CITTÀ

Salva la città corrente su disco con lo stesso nome e nella stessa directory in cui era stata salvata l'ultima volta. Se non è stata ancora salvata, si aprirà la finestra di dialogo Salva Con Nome perché diate un nome alla città e per farvi scegliere l'unità di destinazione e la directory.

SALVA CON NOME

Apri la finestra di dialogo che vi permette di dare un nome alla città e vi fa scegliere l'unità e la directory in cui la volete salvare.

INFO

Riporta informazioni entusiasmanti sul gioco ed i suoi autori. Se il vostro computer ha un menù speciale, come il menù "Mela" del Macintosh, questa voce sarà lì e non nel menù File.

ESCI

Permette di terminare la sessione di gioco per riprenderlo quando sarete pronti a sottostare di nuovo alle vostre responsabilità di sindaco. Prima vi verrà chiesto se volete salvare la città corrente.

MENÙ VELOCITÀ

Questo menù contiene i comandi per regolare la velocità della simulazione e anche per metterla in pausa. La velocità corrente sarà contrassegnata da un visto. Le velocità effettive varieranno in base al vostro computer, e al suo microprocessore.

PAUSA

Ferma il tempo nella simulazione.

TARTARUGA

Rallenta la simulazione.

LAMA

Porta la simulazione a media velocità.

GHEPARDO

Porta la simulazione alla massima velocità consentita dal computer.

MENÙ OPZIONI

Questo menù controlla una serie di opzioni relative alla simulazione ed agli effetti sonori in modo che voi possiate confezionarvi il gioco secondo il vostro stile. Le opzioni attive hanno un visto di fianco.

AUTO BUDGET

Quando viene selezionato, Auto Budget impedisce alla finestra Budget di aprirsi alla fine di ogni anno e ripete automaticamente il budget del precedente anno.

AUTO-VAIA

Quando è attivo, Autofocus centra automaticamente la finestra città su un evento importante, come ad esempio un disastro. Quando è inattivo riceverete comunque messaggi che vi notificano avvenimenti importanti della vostra città.

EFFETTI SONORI

Attiva o esclude gli effetti sonori. La qualità del suono varierà di molto in base alle capacità sonore del vostro computer.

MUSICA

Attiva o esclude la colonna sonora. La qualità del suono varierà di molto in base alle capacità sonore del vostro computer.

MENÙ DISASTRI

Questo menù vi permetterà di attivare vari disastri o di escluderli completamente. Per maggiori informazioni sui disastri, vedete "Affrontare i Disastri" nella sezione Strategie più avanti nel manuale.

INCENDIO

Provoca un incendio all'interno dei confini della città.

ALLUVIONE

Porta una grossa ondata di acqua, dalla costa o da un fiume, che trascina lontano quello che non è ancorato al suolo,

CADE AEREO

Fa precipitare un aereo in qualche punto entro i confini.

TORNADO

Libera un tornado che provoca devastazioni nella città.

TERREMOTO

Fa tremare e scuotere le terra.

MOSTRO

Mette in liberà il terrore del 2000.

NIENTE DISASTRI

Niente Disastri non eviterà i disastri dello scenario e non fermerà i disastri in corso. Impedisce solamente che il Consiglio Comunale voti le ordinanze senza la vostra approvazione.

Nota: Le centrali elettriche hanno una durata di vita di 50 anni, dopo di che scoppiano. Non provocano incendi né emettono radiazioni - Smettono semplicemente di funzionare e crollano. Se sul vostro giornale si dice che le centrali elettriche stanno diventando vecchie, si attiverà così Niente Disastri che sostituirà automaticamente le centrali vecchie con nuove e vi addebiterà la spesa. Se non avete i fondi per pagare la sostituzione dei fondi delle centrali, scoppieranno.

MENÙ FINESTRE

Questo menù vi dà l'accesso alle varie finestre di SimCity2000.

BUDGET

Apri la finestra Budget per giocare con le finanze della città.

ORDINANZE

Apri la finestra Ordinanze per farvi creare vari titoli di credito, decreti ed ordinanze della città.

POPOLAZIONE

Apri la finestra Popolazione per un'analisi demografica.

INDUSTRIE

Apri la finestra Industria che mostra i diversi tipi di industrie che operano correntemente nella vostra città e vi permette di stabilire tassi di imposta individuali per le varie industrie.

GRAFICI

Apri la finestra Grafici dove i dati e le statistiche sulla città sono presentati sotto forma di grafico.

VICINI

Apri la finestra Vicini per permettere un confronto con le città circostanti.

MAPPE

Apri la finestra mappa per visualizzare le cartine dell'intera città.

MENÙ GIORNALE

Attraverso questo menù potete fissare la frequenza di consegna dei giornali e potete leggere vari giornali locali. Con le opzioni di Consegna disattivate, verranno comunque consegnati i giornali che annunciano i disastri.

ABBONAMENTO

Quando si attiva, verrà consegnato il giornale due volte all'anno.

EXTRA!!!

Quando si attiva, verranno consegnati solo i giornali che riportano avvenimenti importanti sulla crescita della città.

I GIORNALI

Apri e/o attiva i vari giornali locali. Si va da zero giornali diversi (all'avvio della città) fino a sei. Il giornale contrassegnato da un cerchio a sinistra del nome è quello che verrà consegnato. Se aprite un giornale manualmente, questo sarà quello che vi verrà consegnato.

FINESTRE

Questa sezione descrive nei dettagli ognuna delle finestre di SimCity 2000.

FINESTRA CITTÀ

IN GENERALE

La finestra Città è la vostra stazione di lavoro principale per modellare, formare e fare crescere la vostra città ed il terreno sotto di essa. E' sempre aperta quando si gioca a SimCity2000.

In cima alla finestra c'è la Barra di Titolo, che contiene la data della simulazione, il nome della città e l'ammontare dei vostri fondi correnti. All'estremità della Barra Titolo c'è un pulsante (dipende dal tipo di computer) per ridimensionare rapidamente la finestra.

- Ci saranno due pulsanti. Il pulsante Ingrandisci finestra fa passare la finestra dalle dimensioni a tutto schermo alla grandezza fissata l'ultima volta e viceversa. Il pulsante Riduci a Icona riduce la finestra ad una icona.

Potete ridimensionare la finestra Città cliccando e trascinando la casella Ridimensiona. Le Barre e le Frecce di Scorrimento vi permettono di spostare la finestra nell'ambito della città.

La finestra Strumenti fornisce tutti gli strumenti che vi servono per creare le zone, per costruire e governare la vostra città. Appare sotto forma diversa in base alla modalità in cui vi trovate. E a proposito di modalità...

LE MODALITÀ

La finestra Città a tre modalità: Costruzione Città, Modifica-territorio e Mappa. Costruzione Città è la modalità principale e la più utilizzata. Vi permette di costruire e far crescere la vostra città. Potete anche modificare il territorio, ma ci sono limitazioni fisiche e finanziarie.

In modalità Modifica territorio, potete apportare tutte le modifiche desiderate al paesaggio vuoto senza affrontare spese. Una volta abbandonata la modalità Modifica territorio ed entrati in modalità Costruzione Città per avviare la vostra città, non potete più ritornare in modalità Modifica territorio con lo stesso paesaggio.

La modalità Mappa visualizza l'intera città in scale diverse, la modalità Mappa della finestra Città si disattiva dalla finestra Mappa.

LA VEDUTA

La veduta della finestra Città è un paesaggio isometrico tridimensionale simulato. Si può visualizzare con tre diversi ingrandimenti che vi permettono di vedere una porzione più o meno grande e dettagliata della vostra città.

IL PAESAGGIO

Ogni volta che avviate una nuova città in SimCity2000, viene generato un nuovo paesaggio. Potete rigenerare il paesaggio quante volte volete. Potete modificarlo quanto volete.

Quando la finestra Città è in modalità Modifica Territorio, potete apportare cambiamenti drastici al territorio senza costi per la città. Potete alzare o livellare montagne, scavare ruscelli, alzare o abbassare il livello del mare e piantare alberi o foreste.

Una volta che la finestra Città è in modalità Costruzione Città potete ancora fare cambiamenti drastici al paesaggio, ma dovrete pagare il lavoro con i fondi della città.

Ci sono tre elementi fondamentali nel paesaggio: il terreno, l'acqua e gli alberi.

Il terreno in SimCity2000 è diviso in piccoli quadretti, i tasselli. I tasselli si possono alzare o abbassare fino a 32 livelli di altitudine. Il terreno al di sotto del livello del mare sarà sott'acqua.

L'acqua in SimCity2000 fluisce verso valle, come dovrebbero fare tutte le acque come si deve.

Quando generate un nuovo paesaggio in modalità Modifica territorio, potete scegliere di avere o non avere un fiume che scorre attraverso il paesaggio e potete, se volete, avere un lato della vostra città sulla costa. Il vostro paesaggio può anche avere ruscelli, stagni o laghi. E potete alzare o abbassare il livello del mare, per far diventare la vostra città un deserto o un arcipelago di isole.

Gli alberi in SimCity2000 come nel mondo reale, sono grandi piante che forniscono ombra e riparo per gli animali. Aggiungono un tocco estetico alle città e fanno aumentare il valore della terra.

LA FINESTRA STRUMENTI DELLA CITTÀ

Quando la finestra Città è in modalità costruzione città, contiene la finestra strumenti della Città: il centro di controllo principale per costruire, modificare e gestire la vostra città. Si può spostare per lo schermo cliccando e trascinando la barra in cima ad essa.

Per facilità d'uso, specialmente per i nuovi arrivati a SimCity2000, potete semplicemente cliccare un pulsante qualsiasi e utilizzare la configurazione standard dello strumento. Quando siete pronti per disporre di più funzioni e maggiore flessibilità, potete utilizzare i sottomenù che sono nascosti in molti pulsanti. Se cliccate tenendo premuto un pulsante con un sottomenù, questo apparirà dandovi l'accesso a molte altre possibilità di scelta ed opzioni. I sottomenù e le relative opzioni disponibili cambiano con gli anni, riflettendo la tecnologia disponibile. La finestra strumenti della Città contiene strumenti che vi permettono di:

- Modificare il paesaggio
- Ingrandire e Ridurre per avere visuali più da vicino e più di insieme.
- Centrare la finestra Città su varie aree della città .
- Far ruotare la porzione città visibile nella finestra Città
- Creare la zona residenziale, commerciale ed industriale.
- Costruire l'infrastruttura della città

- Aggiungere edifici con usi particolari (musei, zoo, ecc.)
- Ispezionare da vicino varie aree della città.
- Aggiungere cartelli o segnali
- Attivare o disattivare la visualizzazione di vari oggetti e livelli nella finestra Città
- Aprire varie finestre di informazioni

C'è anche un indicatore della domanda di zone

Se non conoscete la funzione di un pulsante, premete il tasto Shift cliccando quel pulsante. Spunterà un amichevole messaggio di aiuto che vi chiarirà le idee. Gli elementi della finestra strumenti sono:

BULLDOZER

Il bulldozer è uno strumento multifunzione con una configurazione standard ed un sottomenù che vi permette di scegliere fra quattro interventi. Cliccate tenendo premuto il pulsante bulldozer per aprire il sottomenù. Quando il bulldozer è attivo il cursore apparirà a forma di bulldozer. Per avviare il bulldozer scegliete una funzione poi cliccate e cliccate e spostatevi nel punto che volete modificare. Demolisci/Vuota (la funzione standard) distrugge e toglie alberi, macerie e oggetti fatti dall'uomo senza influire sullo stato del terreno o delle zone. Cliccate qualsiasi cosa per distruggerla.

Costo: 1 per tassello.

Livella Terreno vi permette di scegliere l'altitudine e togliere sezioni di colline e montagne. Livella sgombra, togliendo tutti gli alberi, le strade, i cavi elettrici e gli edifici.

Costo: 25 per tassello per cambio di altitudine.

Abbassa Terreno vi permette di abbassare le montagne e scavare canyons. (se abbassate il terreno al di sotto del livello del mare, si riempirà d'acqua).

Costo: 25 per tassello per cambio di altitudine.

Togli zone vi permette di trasformare zone residenziali, commerciali o industriali non sviluppate in territorio non diviso in zone.

Costo: 1 per tassello.

Alzare, abbassare e livellare il terreno può essere molto costoso, quindi fatelo con moderazione. Se apportate cambiamenti al paesaggio, fatelo con Modifica Territorio prima di avviare la città, per risparmiare.

LO STRUMENTO PAESAGGIO

Lo strumento Paesaggio serve ad aggiungere alberi o acqua alla vostra città. Quando è attivo, il cursore apparirà sotto forma di albero. Se cliccate e tenete premuto il pulsante fate apparire un sottomenù che vi fa scegliere fra gli alberi e l'acqua.

Lo strumento Albero vi permette di piantare alberi nel paesaggio. Ogni clic collocherà uno o due alberi. Potete cliccare ripetutamente un singolo tassello per creare boschetti fitti e cliccare e trascinare attraverso molti tasselli per creare foreste.

Costo: 3 per clic.

Lo strumento Acqua vi permette di creare laghi e torrenti cliccando il punto in cui volete far apparire l'acqua.

Costo: 100 per tassello.

EMERGENZA

Con lo strumento Emergenza potete mandare la polizia o i pompieri sulla scena di un disastro. Questo strumento sarà disattivato e non disponibile a meno che non stia verificandosi un disastro. Quando è attivo, il cursore apparirà sotto forma di segnale di emergenza. Cliccando e tenendo premuto lo strumento, farete aprire un sottomenù che vi permette di scegliere se mandare la polizia o i pompieri. Una volta attivato lo strumento e deciso il dipartimento che volete mandare, cliccare l'area della città in cui volete farli andare. In quel punto verrà collocata un'icona che rappresenta i pompieri o gli agenti che avete mandato. Potete collocare un'icona per ogni stazione della polizia e dei pompieri che avete. Dopo averle collocate tutte, cliccando ancora, il primo dipartimento che avete collocato verrà spostato nell'ultimo posto dove avete cliccato, permettendovi di bloccare, circondare e contenere un incendio o una rivolta. Non costa niente mandare la polizia o i pompieri.

ENERGIA

Il pulsante energia è uno strumento multiuso. Cliccandolo e tenendolo premuto fa aprire un sottomenù che vi permette di scegliere fra due funzioni: posare cavi elettrici ed installare centrali elettriche. Quando questo strumento è attivo, il cursore appare a forma di fulmine. Cavi (la scelta standard) vi permette di "disegnare" i cavi elettrici sul terreno cliccando il punto in cui volete che parta la linea elettrica trascinando il cursore fino al punto in cui volete che arrivi e rilasciando il tasto del mouse. Se cominciate a posare un cavo elettrico e poi cambiate idea, potete annullare l'operazione tenendo premuto il tasto Shift prima di rilasciare il tasto del mouse. I cavi elettrici fanno lampeggiare delle spie per farvi sapere se non sono allacciati ad una fonte energetica. I cavi elettrici si possono posare solo in linea retta o con angoli di 90 gradi. Possono attraversare strade e ferrovie, ma non su sezioni curve o rette che scorrono a 45 gradi. Posare i cavi elettrici attraverso l'acqua è un po' più costoso. Se fate passare i cavi elettrici attraverso l'acqua si aprirà una finestra di dialogo avvisandovi quanto costerà.

Costo: 2 per tassello sulla terraferma, 10 per tassello sull'acqua.

Centrali vi permette di scegliere le fonti energetiche per la vostra città, avete a disposizione da 3 a 9 tipi di versi di centrali elettriche. Cliccate la fonte di energia che volete poi cliccate il terreno in cui volete che vada. C'è un pulsante Info per ogni tipo di centrale, che vi illustra vantaggi, svantaggi e costi di ogni tipo di centrale elettrica.

SISTEMA IDRICO

Sistema Idrico è uno strumento multiuso. Cliccandolo e tenendolo premuto fa apparire un sottomenù che vi permette di scegliere fra 5 diverse funzioni relati-

ve all'acqua: posare condotte idriche, installare idropompe, costruire serbatoi di riserva ed impianti di trattamento e di desalinizzazione. Quando lo strumento è attivo, il cursore apparirà sotto forma di rubinetto.

A seconda dell'anno e del livello tecnologico della vostra città è possibile che voi abbiate accesso solo alle pompe ed ai serbatoi. Man mano che passa il tempo e vengono fatte invenzioni, le altre opzioni diventano disponibili. Una città può esistere anche senza un sistema idrico, ma la densità demografica sarà limitata. Quando i SimCittadini costruiscono, installano le condotte idriche sotterranee per i loro edifici. La vostra sola responsabilità è assicurare l'allacciamento degli edifici al sistema idrico.

Condotte (la scelta standard) vi permette di "disegnare" le condotte idriche sul paesaggio cliccando il punto in cui volete che la linea parta, trascinando il cursore fino al punto in cui volete che arrivi e rilasciando il tasto del mouse. Se cominciate a posare una condotta e poi cambiate idea, potete annullare l'operazione tenendo premuto il tasto Shift prima di rilasciare il tasto del mouse. Le condotte idriche sono sempre sotterranee. Attivare lo strumento Condotte, porta automaticamente alla veduta sotterranea per permettervi di vedere le vostre condotte.

Costo: 3 per tassello.

Le Idropompe, se collocate sul terreno, funzionano come dei pozzi, una buona sorgente d'acqua. Le Idropompe per funzionare, devono essere allacciate alle rete elettrica. Quando le pompe sono collocate vicino a un lago o fiume, forniscono il doppio dell'acqua fornita da un pozzo. Una pompa collocata vicino alla costa (acqua salata) produce solo come un pozzo.

Costo: 100 per pompa.

I serbatoi vi permettono di conservare preziose riserve d'acqua in modo che, nelle città a clima arido, non vi venga a mancare in estate.

Costo: 250 per torre.

Gli Impianti di Trattamento depurano e riciclano l'acqua della vostra città, limitando le carenze stagionali.

Costo: 500 per impianto di trattamento.

Gli impianti di desalinizzazione eliminano il sale dall'acqua di mare. Sono costosi, ma a volte necessari in comuni balneari con poche o nessun'altra fonte d'acqua. Gli impianti di desalinizzazione, che hanno bisogno di corrente elettrica per funzionare, hanno pompe interne e non hanno quindi bisogno che se ne installino altre. Producono approssimativamente il doppio delle pompe installate vicino ad un fiume.

Costo: 1000 per impianto di desalinizzazione.

RICOMPENSE

Questo pulsante è come un pacco a sorpresa. Sarà disattivato e non disponibile finché voi non meritate una ricompensa. Le ricompense vengono date in base alla popolazione cittadina e consistono in edifici speciali e monumenti alla vostra

abilità di sindaco. Quando questo strumento è attivo, il cursore ha la forma di un sindaco che si toglie il cappello. Le ricompense che potrete sforzarvi di ottenere sono...no, non ve lo dico. Dovete solo aspettare e vedere da soli.

STRADE

Il pulsante Strade è uno strumento multiuso. Cliccandolo tenendo premuto il pulsante del mouse fa aprire un sottomenù che vi permette di scegliere fra 5 diverse funzioni: posare strade ed autostrade, costruire gallerie, rampe e depositi degli autobus. Quando questo strumento è attivo il cursore è un pezzo di strada lastricata. In base all'anno ed al livello tecnologico della vostra città è possibile che abbiate accesso solo alle strade e gallerie. Con il passare del tempo, le altre opzioni diventano disponibili.

Strada (la scelta standard) vi permette di "disegnare" le strade sul terreno cliccando il punto in cui volete che partano, trascinando il cursore fino al punto in cui volete che arrivino. Se cominciate a posare una strada e poi cambiate idea, annullate l'operazione premendo il tasto Shift prima di rilasciare il tasto del mouse. Le strade che possono essere tracciate a linea retta, con angoli di 90 e 45 gradi. Quando si incrociano, formano una intersezione. Se posate una strada sull'acqua ed è possibile costruire un ponte, vi verrà comunicato il costo.

Costo: 10 per tassello di strada.

Le autostrade sono strade ad alta percorrenza rialzate. Su di esse possono transitare il quadruplo di auto rispetto alle strade. Si posano come le strade normali. Dovrete costruire rampe per permettere alle auto di entrare ed uscire dalle autostrade. Quando si incrociano, le autostrade formano raccordi a quadrifoglio. Se posate una autostrada sull'acqua ed è possibile costruire un ponte, vi verrà comunicato quanto costa.

Costo: 100 per sezione di autostrada (quattro tasselli).

Il pulsante galleria vi fa scavare strade attraverso colline e montagne. Le gallerie non hanno curve e non si possono incrociare fra loro, nemmeno ad altitudini diverse. Per scavare una galleria cliccate il tassello che volete come suo ingresso. L'ingresso ha un tassello in pendenza. I vostri ingegneri stradali non proveranno nemmeno a scavare una galleria impossibile. Se scegliete una posizione appropriata, un rapporto ingegneristico vi comunicherà il costo della galleria e vi chiederà se volete procedere o no alla costruzione.

Costo: 150 per tassello di tunnel.

Le Rampe permettono alle auto e agli autobus di passare dalle strade alle autostrade e viceversa. Collocatele come collegamenti fra strade e autostrade. Per migliori risultati collocatele su entrambi i lati delle autostrade.

Costo: 25 per tassello.

I Depositi degli Autobus permettono ai pendolari di andare a lavorare in autobus alleviando il traffico. Devono essere installati su terreno pianeggiante. Serviranno almeno due depositi degli autobus dato che gli autobus vanno da una

parte all'altra. I passeggeri possono salire e scendere anche durante il percorso.
Costo: 250 per deposito.

FERROVIE

Il pulsante Ferrovia è uno strumento multiuso. Cliccandolo e tenendolo premuto apparirà un sottomenù che vi permetterà di scegliere fra quattro diverse funzioni relative alle ferrovie: posare ferrovie, installare metropolitane (ferrovie sotterranee), costruire stazioni ferroviarie e stazione metropolitane. Quando questo strumento è attivo, il cursore assume la forma di un tratto di ferrovia.

In base all'anno ed al livello tecnologico della vostra città è possibile che abbiate accesso solo alle ferrovie o alle stazioni ferroviarie. Con il passare del tempo, le altre opzioni diventano disponibili.

Ferrovia (la scelta standard) vi permette di "disegnare" la ferrovia sul terreno cliccando il punto in cui volete che arrivi e rilasciando il tasto del mouse. Se cominciate a posare una linea ferroviaria e poi cambiate idea, potete annullare l'operazione tenendo premuto il tasto Shift prima di rilasciare il tasto del mouse. Le ferrovie sono inutili senza stazioni ferroviarie.

Costo: 25 per tassello.

Il Metro è un sistema ferroviario sotterraneo. Si posa come la ferrovia, ma si guarda con la veduta sotterranea. Il Metro è inutile senza stazioni.

Costo: 100 per tassello.

Le Stazioni Ferroviarie permettono ai viaggiatori di salire e scendere dai treni. Senza Stazioni, le ferrovie sono inutili. Le stazioni devono sorgere su terreno pianeggiante ed adiacente alle ferrovie.

Costo: 500 per stazione.

Le Stazioni del Metro permettono ai passeggeri l'accesso ai treni sotterranei. Questi fermano alle stazioni. Le Stazioni devono essere poste su terreno pianeggiante, adiacente ad un'alinea del Metro. Normalmente è più agevole collocare le stazioni del metro guardando la veduta sotterranea.

Costo: 250 per stazione.

I raccordi Metro-Ferrovia vi permettono di collegare la metropolitana alle ferrovie di superficie per ottenere un sistema di transito continuo. Bisogna collegarli a contatto con un tassello di ferrovia.

Costo: 250 per tassello.

PORTI

Porti vi permette di installare sia porti che aeroporti. Cliccando e premete il pulsante Porti per aprire il menù quindi scegliete. Ora il cursore sarà costituito da un'ancora con un radar. I porti e gli aeroporti si installano cliccando e trascinando il tasto del mouse per formare un quadrato o un rettangolo, del mouse. Se installate un porto (o un aeroporto) e cambiate idea, potete annullare l'operazione premendo Shift prima di rilasciare il tasto del mouse. I porti e gli aeroporti devono essere collegati alla corrente elettrica.

Costo: 150 per tassello di porto di mare, 250 per tassello di aeroporto.

AREE RESIDENZIALI

Lo strumento Aree Residenziali vi permette di designare zone residenziali nella vostra città. Cliccando e tenendo premuto Aree Residenziali, aprirete un sottomenù dove sceglierete se avere una bassa densità o un'alta densità di popolazione. Dopo di che il cursore assumerà l'aspetto di una piccola casa. Per destinare un'area ad uso residenziale, cliccate e tenete premuto il terreno e create un rettangolo con il mouse. Se, cominciando a tracciare un confine della zona, cambiate idea, potete annullare l'operazione premendo Shift prima di rilasciare il tasto del mouse. Se create una zona residenziale in un'area destinata ad uso residenziale con la stessa densità, non vi verranno addebitate spese. Se create la zona in un'area commerciale, industriale o residenziale a diversa densità, verrà ricreata la zona addebitandovi le spese.

Costo: Area Residenziale 5 per tassello, Area alta densità 10 per tassello.

ZONE COMMERCIALI

Lo strumento Zona Commerciale vi permette di designare aree della città per la costruzione di negozi, uffici ed altri edifici commerciali. Cliccando e premendo Zona Commerciale, aprirete un sottomenù che vi farà scegliere fra una bassa densità o un'alta densità di popolazione. Ora il cursore avrà l'aspetto di un palazzo. Per destinare un'area ad uso commerciale, cliccando premendo il terreno, create un rettangolo con il mouse, poi rilasciate il tasto del mouse. Se tracciando un confine cambiate idea, annullate l'operazione premendo Shift prima di rilasciare il tasto del mouse. Se create una zona commerciale in un'area che era già stata destinata a questo uso con la stessa densità, non vi addebiteranno le spese. Se create la zona in un'area industriale, residenziale o commerciale a diversa densità, vi saranno addebitate le spese.

Costo: Commerciale Leggera 5 per tassello, Commerciale Densa 10 per tassello.

ZONE INDUSTRIALI

La Zona Industriale vi permette di designare aree della città per la costruzione di fabbriche. Cliccando e premendo Zona Industriale, aprirete un sottomenù che vi farà scegliere fra una bassa densità o un'alta densità di industrie. Il cursore avrà l'aspetto di una piccola fabbrica. Per destinare un'area ad uso industriale, cliccando premendo il terreno, create un rettangolo con il mouse, poi rilasciate il tasto del mouse. Se tracciando un confine cambiate idea, potete annullare l'operazione premendo Shift prima di rilasciare il tasto del mouse. Se create una zona industriale in un'area che era già stata destinata a questo uso con la stessa densità, non vi addebiteranno le spese. Se create la zona in un'area residenziale, commerciale o industriale a diversa densità, vi saranno addebitate le spese.

Costo: Industriale Leggera 5 per tassello, Industriale Densa 10 per tassello.

AREE DI ISTRUZIONE

Il pulsante Aree di Istruzione è uno strumento multiuso che vi permette di dare ai vostri cittadini tutto ciò di cui hanno bisogno per aumentare la loro istruzione.

Cliccate premendo il pulsante Aree di Istruzione per aprire un sottomenù con le seguenti alternative: Scuola, Università, Biblioteca e Museo. Il cursore avrà la forma di un tocco accademico.

Costo: 250 per la scuola, 1.000 per l'università, 500 per la biblioteca e 1.000 per il museo.

ZONE SALUTE E SICUREZZA

E' uno strumento multiuso con il quale potete dotare la vostra città di quei servizi necessari per il buon funzionamento di una città. Cliccate tenendo premuto il pulsante Zone Salute e Sicurezza per aprire un sottomenù e scegliete fra le seguenti alternative: Polizia, Pompieri, Ospedale e Prigione. Il cursore sarà a forma di distintivo.

Costo: 500 per ogni stazione di polizia, 500 per ogni stazione dei pompieri, 500 per ogni ospedale, 3.000 per ogni prigione.

ZONE RICREATIVE

Zone Ricreative è uno strumento multiuso che fornisce ai vostri cittadini luoghi destinati al relax ed al divertimento. Cliccate e premete il pulsante Zone Ricreative per aprire un sottomenù con le seguenti alternative: Giardino, Parco, Zoo, Stadio, Porticciolo. Il cursore sarà costituito da tre palloncini legati.

Costo: 20 per ogni giardino, 150 per ogni parco, 3.000 per ogni zoo, 5.000 per ogni stadio, 1.000 per ogni porticciolo.

CARTELLI

Lo strumento Cartelli da un nome alle strade. Agli edifici e luoghi importanti della vostra città. Il cursore è rappresentato da un piccolo cartello. Attivate lo strumento Cartello e cliccate il punto in cui volete che appaia la scritta. Quando si apre la finestra di dialogo, scrivete il testo del cartello, poi cliccate FATTO. Non ci sono spese da pagare per mettere cartelli. I vostri cartelli possono essere resi visibili o invisibili con il pulsante Mostra Cartelli.

INDAGA

Indaga è uno strumento per ispezionare le parti della vostra città. Il cursore è una lente di ingrandimento. Per ottenere informazione, attivate lo strumento, poi cliccate un qualsiasi punto. Si aprirà una finestra di dialogo, che vi fornirà le informazioni richieste.

Dopo aver osservato la finestra di dialogo potete chiuderla cliccando ovunque. Questa vi permette di rinominare gli edifici, poi cliccate il pulsante FATTO per chiudere la finestra. Cliccate RINOMINA se volete cambiare il nome dell'edificio su cui avete indagato. Usare lo strumento Indaga non costa nulla.

Per richiamare lo strumento indaga basta premere Shift e cliccare un qualsiasi punto del terreno.

ROTAZIONE ANTIORARIA

Cliccate questo pulsante per far ruotare l'intero territorio della città di 90 gradi in senso antiorario. Non costa niente.

ROTAZIONE ORARIA

Cliccate questo pulsante per far ruotare l'intero territorio della città di 90 gradi in senso orario. Non costa niente.

RIDUCI

Cliccate questo pulsante per vedere la città rimpicciolita. Ci sono tre livelli di riduzione. Se siete alla distanza massima, questo pulsante sarà disattivato e non disponibile. Non costa niente ridurre.

INGRANDISCI

Cliccate questo pulsante per vedere la città ingrandita. Ci sono tre livelli di ingrandimento. Se siete alla distanza minima, questo pulsante sarà disattivato e non disponibile. Non costa niente ingrandire.

CENTRA

Lo strumento Centra vi permette di centrare la finestra città in un determinato punto. Attivate lo strumento e cliccate in un punto qualsiasi della città. Il cursore è rappresentato da un mirino. Per attivare lo strumento Centra basta premere il tasto Control oppure se l'avete, il tasto Option. Non costa niente centrare.

IL PULSANTE DELLA FINESTRA MAPPA

Il pulsante della finestra Mappa può aprire la finestra Mappa in due modi: momentaneo e stazionario. Cliccatelo premendo il pulsante per evidenziare una piccola mappa del territorio della città. In qualche punto della mappa c'è un rettangolo che evidenzia l'area visibile nella finestra Città. La mappa scompare quando rilasciate il tasto del mouse.

Se cliccate il pulsante e lo trascinate fuori dalla finestra strumenti, la finestra Mappa si aprirà completa della sua barra strumenti che contiene varie versioni della mappa.

IL PULSANTE DELLA FINESTRA GRAFICI

Il pulsante della finestra Grafici può aprire la finestra Grafici in due modi: momentaneo e stazionario. Cliccate premendo il pulsante per evidenziare il grafico con i dati relativi alla città. Il grafico scompare quando rilasciate il tasto del mouse.

Se cliccate il pulsante e lo trascinate fuori dalla finestra strumenti, la finestra Grafici si aprirà (e rimarrà sullo schermo) completa della sua finestra strumenti che permette di vedere vari grafici. Potrete avere informazioni più complete sulla finestra Grafici più avanti in questa sezione del manuale.

IL PULSANTE DELLA FINESTRA POPOLAZIONE

Il pulsante della finestra Popolazione può aprire la finestra Popolazione in due modi: momentaneo e stazionario. Cliccate premendo il pulsante per evidenziare il grafico sulla popolazione. Il grafico scompare quando rilasciate il tasto del mouse.

Se cliccate il pulsante e lo trascinate fuori dalla finestra strumenti, la finestra Popolazione si aprirà (e rimarrà sullo schermo) completa della sua finestra strumenti che permette di vedere vari grafici sulla popolazione.

IL PULSANTE DELLA FINESTRA ATTIVITÀ INDUSTRIALE

Questo pulsante può aprire la finestra dell'Attività industriale in due modi: momentaneo e stazionario. Cliccate premendo il pulsante per evidenziare un grafico di dati relativi all'industria. Il grafico scompare quando rilasciate il tasto del mouse.

Se cliccate il pulsante e lo trascinate fuori dalla finestra strumenti, la finestra Industria Cittadina si aprirà (e rimarrà sullo schermo) completa della sua finestra strumenti che permette di vedere i grafici sull'industria.

IL PULSANTE DELLA FINESTRA VICINI

Questo pulsante può aprire la finestra Vicini in due modi: momentaneo e stazionario. Cliccate premendo il pulsante per evidenziare l'immagine della vostra e delle città vicine, con le loro popolazioni individuali e collettive. L'immagine scompare quando rilasciate il tasto del mouse.

Se cliccate il pulsante e lo trascinate fuori dalla finestra strumenti, la finestra Vicini si aprirà (e rimarrà sullo schermo).

IL PULSANTE DELLA FINESTRA BUDGET

Cliccatelo per aprire la finestra Budget. (Non esiste visione momentanea). Potrete trovare informazioni più complete sulla finestra Budget più avanti in questa sezione del manuale.

MOSTRA INFRASTRUTTURE

Cliccate qui per rendere visibili o invisibili tutti gli edifici. Gli edifici non vengono eliminati - sono solo resi invisibili.

MOSTRA CARTELLI

Cliccate qui per rendere visibili o invisibili tutti i cartelli. I cartelli saranno invisibili finché non li renderete visibili.

MOSTRA STRADE/ALBERI

Cliccate qui per rendere visibili o invisibili nelle finestra città tutte le varie infrastrutture (strade, ferrovie, linee del metro, linee elettriche, pompe idriche e stazioni del metro).

MOSTRA ZONE

Nella veduta normale, cliccando su questo pulsante si rendono visibili o invisibili tutti gli edifici. Non riguarda gli edifici di proprietà comunale come le stazioni della polizia e dei pompieri, le strutture culturali, le stazioni o le centrali elettriche, ma include i porti, gli aeroporti e le basi militari. In veduta sotterranea, attiva o disattiva i colori che vi permettono di sapere dove sono le diverse zone.

VISTA SOTTERRANEA

Cliccate qui per passare dalla veduta di superficie a quella sotterranea.

AIUTO

Cliccando qui, vi verrà ricordato che potete avere l'aiuto su ognuno di questi pulsanti tenendo premuto Shift e cliccando il pulsante in questione.

INDICATORE DELLA DOMANDA ZONE

L'Indicatore della Domanda Zone vi permette di sapere in ogni momento quali sono le zone più richieste dai vostri Simcittadini. A seconda della grandezza della vostra città, l'indicatore può impiegare qualche minuto per riflettere le vostre modifiche, quindi siate pazienti.

LA FINESTRA STRUMENTI DEL TERRITORIO

Quando la finestra Città è in modalità Modifica Territorio, contiene un menù per modificare i paesaggi. Si può spostare cliccando e trascinando la barra che ha in cima. Non costa nulla cambiare il territorio in questa modalità.

COSTA

Il pulsante Costa, quando viene premuto, crea una costa lungo un lato del primo paesaggio che viene generato.

FIUME

Il pulsante Fiume, quando viene premuto, crea un fiume attraverso il primo paesaggio che viene generato.

COLONNINE DI SCORRIMENTO MONTAGNA, ACQUA E BOSCO

Permettono di regolare le quantità di superficie coperta di montagne, di acqua e di bosco. Cliccate trascinando le colonnine al livello che desiderate.

ESEGUI

Cliccate qui per generare un nuovo paesaggio basato sul pulsante Costa, sul pulsante Fiume e sulle tre colonnine.

ALZA TERRENO

Cliccate il pulsante Alza Terreno, poi cliccate e trascinatelo sul terreno da alzare. Cliccando l'acqua, sollevate il fondale sopra il livello del mare. Il cursore è costituito da tre frecce verso l'alto.

ABBASSA TERRENO

Cliccate il pulsante Abbassa Terreno, poi cliccate e trascinatelo sul terreno da abbassare. Cliccando la terra asciutta, potete abbassarla sotto il livello del mare. Il cursore è costituito da tre frecce verso il basso.

DEFORMA TERRENO

Il pulsante Deforma Terreno vi permette di afferrare il terreno e deformarlo verso l'alto o verso il basso. Cliccate semplicemente premendo il terreno, poi trascinatelo verso l'alto o verso il basso. Il cursore è una doppia freccia che punta in alto e in basso.

LIVELLA TERRENO

Il pulsante Livella Terreno vi permette di scegliere un'altitudine e portare rapidamente il terreno a quel livello. Cliccate e premete l'altitudine che volete, poi trascinate il cursore sull'area che volete livellare. Il cursore sarà una freccia quadrupla piatta.

ALZA LIVELLO DEL MARE

Cliccate qui per alzare il livello del mare di un tassello.

ABBASSA LIVELLO DEL MARE

Cliccate qui per abbassare il livello del mare di un tassello.

METTI ACQUA

Lo strumento Metti Acqua vi permette di creare laghi e torrenti cliccando il punto in cui volete che appaia l'acqua. Il cursore è una goccia d'acqua.

METTI TORRENTE

Lo strumento Metti Torrente vi permette di creare torrenti sui fianchi delle montagne fino alle valli di sotto. Cliccate il punto in cui volete che il torrente nasca. Il cursore è un ruscello.

METTI ALBERO

Lo strumento Metti Albero vi permette di aggiungere alberi al paesaggio. Il cursore è un albero. Ogni volta che cliccate si planterà uno o due alberi. Cliccate ripetutamente su un singolo tassello per creare boschetti fitti, e cliccate e trascinate lungo molti tasselli per creare foreste. Tenete premuto Shift mentre usate Metti Albero per togliere gli alberi.

METTI FORESTA

Lo strumento Metti Foresta funziona come Metti Albero, con la differenza che mette alberi su un certo numero di tasselli ogni volta che cliccate. Premete Shift mentre usate Metti Foresta per togliere le foreste.

RIDUCI

Cliccate questo pulsante per vedere la città più da lontano. Ci sono tre livelli di riduzione. Se siete alla distanza massima, questo pulsante sarà disattivato. Non costa niente ridurre.

INGRANDISCI

Cliccate questo pulsante per vedere la città più da vicino. Ci sono tre livelli di ingrandimento. Se siete alla distanza minima, questo pulsante sarà disattivato. Non costa niente ingrandire.

ROTAZIONE ANTIORARIA

Cliccate questo pulsante per far ruotare l'intero territorio della città di 90 gradi in senso antiorario. Non costa niente ruotare.

ROTAZIONE ORARIA

Cliccate questo pulsante per far ruotare l'intero territorio della città di 90 gradi in senso orario. Non costa niente ruotare.

CENTRAGGIO

Lo strumento Centraggio vi permette di mettere un punto della vostra visuale al centro della finestra Città. Attivate lo strumento e cliccate in un punto qualsiasi della città. Il cursore è rappresentato da un mirino. Per attivare lo strumento Centraggio basta premere il tasto Control o il tasto Option. Non costa niente centrare.

AIUTO

Cliccando su Aiuto, vi verrà ricordato che potete avere l'aiuto su ognuno di questi pulsanti tenendo premuto Shift e cliccando il pulsante in questione.

FATTO

Cliccate su Fatto quando avete finito di modificare il territorio e siete pronti a passare alla modalità costruzione città.

FINESTRA MAPPA

IN GENERALE

La finestra Mappa mostra l'intero territorio compreso entro i confini della città con informazioni fondamentali sulla stessa. Si può aprire selezionando Mappa dal menù pull-down o con il pulsante Mappa della finestra strumenti della Città. Se cliccate il pulsante Mappa, la mappa (solo la mappa - non la barra del Titolo o la cornice) apparirà poi sparirà quando rilasciate in tasto del mouse. Se cliccate e trascinate il pulsante, apparirà l'intera finestra Mappa.

La finestra Mappa ha due misure diverse. Clicca sulla casella Ingrandisci per passare da una misura all'altra. Questa caratteristica può variare da un computer all'altro: controllate nella Guida d'Avviamento Rapido. Tutte le diverse mappe comprendono il territorio. Gli alberi e le foreste sono verdi, l'acqua è blu ed il terreno ha diversi toni di marrone: maggiore è l'altitudine più è di colore chiaro. In un punto della mappa c'è un rettangolo che evidenzia l'area che si vede nella finestra Città. Cliccando sulla mappa, il rettangolo si sposta nel punto in cui avete cliccato e la finestra Città si ridisegna mostrando il contenuto del rettangolo.

LA FINESTRA STRUMENTI DELLA MAPPA

Il menù Mappa ha una serie di pulsanti che vi permettono di vedere diversi tipi di mappe. La mappa momentanea, che non ha la finestra strumenti, mostra sempre l'ultimo tipo di mappa selezionato. Alcuni dei pulsanti hanno un sottomenù con ulteriori mappe. Nelle mappe che mostrano i dati in toni di grigio, il grigio più scuro indica il valore più alto (popolazione più densa, inquinamento maggiore, ecc.).

FORMA DELLA CITTÀ

Il pulsante Forma della Città controlla due tipi di mappa. Cliccandolo e tenendolo premuto si apre un sottomenù che vi permette di scegliere fra la mappa con le strutture e quella con le zone.

In modalità strutture appaiono gli edifici e l'infrastruttura cittadina, comprese strade, ferrovie, ecc. In modalità zone appaiono le aree destinate a zona residenziale (in verde), a zona commerciale (in blu) ed industriale (in giallo).

STRADE

Il pulsante Strade controlla tre tipi di mappa. Cliccandolo e tenendolo premuto si apre un sottomenù che vi permette di scegliere fra strade, ferrovie e densità del traffico.

Strade e Ferrovie mostrano le vie di trasporto della vostra città. Traffico mostra la densità del traffico nelle varie parti della città in toni di grigio.

RETE ELETTRICA

Il pulsante Rete Elettrica attiva una mappa della rete elettrica della vostra città. Le zone allacciate sono in giallo, quelle che hanno perso la corrente sono in rosso e i cavi elettrici sono disegnati in bianco.

SISTEMA IDRICO

Il pulsante Sistema Idrico attiva una mappa della rete idrica della vostra città. Le zone allacciate sono in giallo, quelle che non hanno acqua sono in rosso e le condotte idriche sono in bianco.

POPOLAZIONE

Il pulsante Popolazione controlla due tipi di mappa. Cliccatelo e tenetelo premuto per aprire un sottomenù che vi permette di scegliere fra la densità di popolazione e il tasso di crescita della popolazione.

Il pulsante Densità mostra il rapporto fra la superficie ed il numero di SimCittadini in ogni parte della vostra città in toni di grigio. Tasso Crescita mostra dove, nella città, la popolazione sta aumentando in toni di blu e dove sta calando in toni di rosso. Più scuri sono i colori più la popolazione sta cambiando.

REATI

Il pulsante Reati controlla tre tipi di mappa. Cliccatelo e tenetelo premuto per aprire un sottomenù che vi permette di scegliere fra la mappa della criminalità, della copertura della polizia e dell'ubicazione delle stazioni di polizia.

Tasso Reati visualizza il rapporto fra la superficie ed il numero di reati in ogni area della vostra città in sfumature di grigi. Forza Polizia mostra il tasso di copertura da parte della polizia delle diverse aree della città, anch'essa in sfumature di grigio. Stazione Polizia mostra ogni stazione con un quadratino bianco.

INQUINAMENTO

Il pulsante Inquinamento visualizza il tasso di inquinamento della vostra città. Mostra tutti i tipi di inquinamento combinati in toni di grigio.

VALORE DEL TERRENO

Il pulsante Valore del Terreno attiva una mappa con i diversi valori delle proprietà nella città in toni di grigio.

SERVIZI MUNICIPALI

Il pulsante Servizi Municipali controlla quattro tipi di mappa. Cliccatelo e tenetelo premuto per aprire un sottomenù che vi permette di scegliere fra la mappa della forza dei pompieri, delle stazioni dei pompieri, delle scuole e degli istituti universitari.

Forza Pompieri mostra il tasso di copertura da parte dei pompieri delle diverse aree della città, in sfumature di grigio. Stazioni Pompieri, Scuole ed Università mostrano l'ubicazione di questi edifici con quadratini bianchi.

PULSANTE MODALITÀ MAPPA

Questo pulsante porta la finestra Città alla modalità Mappa. In modalità Mappa, il territorio della finestra Città viene visualizzato come nella finestra Mappa. Potete tornare all'altra modalità della finestra Città cliccando il pulsante Mappa o chiudendo la finestra Mappa.

FINESTRA BUDGET

La finestra Budget riporta il bilancio della vostra città e permette di metterlo a punto. Si apre automaticamente ogni anno in gennaio, a meno che non sia attivato Auto Budget (nel menù Opzioni). Si può anche aprire manualmente selezionando Budget nel menù pull-down, o cliccando il pulsante della finestra budget della finestra strumenti della Città.

La finestra Budget si chiude automaticamente dopo circa due minuti. Il tempo viene azzerato ogni volta che cliccate la finestra. Potete chiuderla in qualsiasi momento cliccando il pulsante Fatto. L'angolo in alto a sinistra della finestra Budget riporta il nome della vostra città, l'anno ed il mese corrente ed il tempo dopo il quale la finestra si chiude.

Cliccate il pulsante Aiuto e vi verrà ricordato che potete avere l'aiuto su ogni area e oggetto premendo Shift e cliccando il pulsante.

NUMERI

La finestra Budget otto righe di cifre che coprono tutte le entrate e le uscite della città. Sotto queste cifre vi è un resoconto della situazione finanziaria corrente ed una previsione per la fine dell'anno.

Ogni entrata o uscita contiene:

- Il nome dell'entrata o uscita. Premete Shift cliccando il nome per far apparire un'utile spiegazione di che cos'è e cosa fa.
- Un numero percentuale (nella maggior parte dei casi) con il quale potete fissare il tasso d'imposta che richiedete o la quantità di fondi che destinate.
- Una cifra con le Uscite ad Oggi che mostra la somma che avete speso o ricavato dall'inizio dell'anno fino al momento corrente.
- Un preventivo annuale (Stima Fine Anno) di quello che avrete speso o ricavato alla fine dell'anno con la configurazione attuale del budget.
- Libri contabili dettagliati con una analisi mensile delle entrate o uscite. In alcuni casi la finestra di dialogo del libro mostra solo le informazioni, mentre alcuni libri permettono anche l'accesso ad altre funzioni di bilancio più dettagliate.
- Un consulente che fa un resoconto dello stato attuale e/o da suggerimenti sul da farsi.

Nota: Quando la finestra Budget si apre automaticamente all'inizio di un nuovo anno, la colonna Uscite Ad Oggi mostra il totale per l'anno che è appena terminato e la colonna Stima Fine Anno mostra i costi previsti per l'anno nuovo che sta cominciando.

A seguire daremo una spiegazione dettagliata di ogni voce del budget.

TASSE PROPRIETÀ

Le tasse sulla proprietà sono la vostra principale fonte di denaro per mantenere ed espandere la vostra città. Potete fissare il tasso d'imposta globale per tutte le zone, cliccando le frecce verso l'alto e verso il basso. Il tasso minimo è 0% ed il massimo è 20%. Ogni tassa fissata sarà applicata in modo uguale in tutte le zone. Potete fissare separatamente i tassi di imposta per le aree residenziali, commerciali ed industriali nei Libri delle Tasse sulla Proprietà.

Cliccando l'icona Libri otterrete un resoconto dettagliato della rendita fiscale dell'anno passato e di quella prevista. Per ogni mese, vi vengono forniti i seguenti dati:

- Il tasso di imposta e la somma delle tasse riscosse nella zona residenziale.
- Il tasso di imposta e la somma delle tasse riscosse nella zona commerciale.
- Il tassi di imposta e la somma delle tasse riscosse nella zona industriale.
- Un totale delle tasse che saranno dovute alla fine dell'anno.

In fondo alla finestra di dialogo, potete fissare i tassi di imposta individuali per i tre tipi di zone. Se modificate i tassi d'imposta qui, il tasso globale della finestra budget sarà la media dei tre tassi.

Cliccate Fatto per chiudere i libri delle Tasse sulla Proprietà.

ORDINANZE

Questa voce è un riassunto delle entrate e delle uscite risultanti da tutte le ordinanze cittadine. Queste ultime vanno dalla promozione dell'istruzione alle tasse sulle vendite, alla vigilanza sui quartieri, al carnevale annuale.

Di solito, come sindaci, avete il compito di approvare e stabilire questi programmi, ma se la vostra città va molto bene, il Consiglio Comunale si può prendere la responsabilità di rendere operativi alcuni programmi che portano benefici alla città. Questi programmi si possono esaminare e fissare nella finestra Ordinanze, che si apre dalla finestra Budget cliccando l'icona del Libro dei Programmi Comunali. La finestra delle Ordinanze verrà descritta nei dettagli più avanti.

TITOLI DI STATO

E' l'interesse da pagare sull'emissione di titoli.

Se avete bisogno di denaro in più oltre all'esazione delle tasse sulle proprietà, potete emettere buoni del tesoro comunali, che sono fondamentalmente prestiti che vi fanno i cittadini. Tutti i titoli vengono emessi per 10.000 unità. L'interesse che voi pagate sui titoli in circolazione è il tasso primario più l'1%, più una percentuale aggiuntiva basata sulla valutazione dei valori e dei prestiti nella vostra città.

Cliccando l'icona del libro Titoli di Stato si apre una finestra di dialogo con informazioni dettagliate e pulsanti per ulteriori transazioni finanziarie. Per ogni mese dell'anno, vengono forniti i seguenti dati (le somme effettive sono in blu, quelle previste in rosso):

- I titoli in circolazione.
- L'interesse medio che pagate sui titoli.

- La somma mensile di interessi che pagate sui titoli.
- L'interesse totale pagato.

Bot Mostra illustra:

- Il tasso di prestito corrente della vostra città.
- Il numero totale di titoli in circolazione.
- Il tasso di interesse corrente che la banca sta pagando per vostro conto.
- Il tasso di interesse che paghereste su di un titolo se lo emettete ora.
- Il valore della vostra città (l'infrastruttura).

I tassi di prestito vanno da AAA ad F. Il vostro tasso si basa sul valore della vostra città. Maggiore è il vostro tasso più titoli potete emettere e minore è il tasso d'interesse che pagate su di essi. BOT Emetti apre una finestra di dialogo che vi comunica il tasso d'interesse corrente dei titoli e vi chiede se volete emetterne uno. Tutti i titoli valgono 10.000. Se vi servono e volete più di 10.000 potete emettere due titoli. Se vi servono o volete meno di 10.000, peccato prendervi i 10.000 e tenete quelli che non spendete in banca. Se il vostro tasso di prestito o il valore della vostra città è troppo basso, non potete emettere alcun titolo.

Bot Rimborso apre una finestra di dialogo che vi comunica il tasso d'interesse sul titolo in circolazione da più tempo e vi chiede se volete ripagarlo. I titoli vengono sempre ripagati in ordine: dal più vecchio al più nuovo. Durante la vita di ogni titolo, gli interessi si accumulano mensilmente e vengono pagati alla fine di ogni anno con i fondi della vostra città. Pagherete gli interessi ogni anno finché non ripagate il titolo, quindi appena avete i soldi ripagate ed eliminate il debito. Cliccando Fatto si chiude il Libro.

POLIZIA

Indica i costi ed i livelli di finanziamento delle stazioni di polizia della vostra città. Potete fissare la percentuale di finanziamento delle vostre stazioni di polizia cliccando le frecce verso l'alto e verso il basso. Cercate di tenere i finanziamenti per la polizia più alti possibile per prevenire il dilagare della criminalità. Ogni finanziamento che destinate alla polizia verrà equamente distribuito fra tutte le stazioni della polizia. Il finanziamento completo per ogni stazione di polizia è di 100 all'anno.

Cliccando l'icona Libri otterrete un resoconto dettagliato dei costi per finanziare la polizia nell'anno passato e di quelli previsti. Per ogni mese, vengono forniti i seguenti dati:

- Il numero di stazioni di polizia della città.
- Il livello di finanziamento che avete fissato.
- L'effettivo costo mensile del finanziamento alle stazioni di polizia.
- Un totale corrente del costo annuale.

Non ci sono altri pulsanti o funzioni in questa finestra, quindi cliccate un punto qualunque per chiudere i libri.

VIGILI DEL FUOCO

Indica i costi ed i livelli di finanziamento delle stazioni dei pompieri della vostra città. Potete fissare la percentuale di finanziamento delle stazioni dei pompieri più alti possibile per prevenire gli incendi e per poter intervenire nelle emergenze. Ogni finanziamento che destinate ai pompieri verrà equamente distribuito fra tutte le stazioni dei pompieri. Una stazione dei pompieri costa 100 all'anno.

Cliccando l'icona Libri otterrete un resoconto dettagliato dei costi per finanziare i pompieri nel passato e di quelli previsti. Per ogni mese, vengono forniti i seguenti dati:

- Il numero di stazioni dei pompieri della città.
- Il livello di finanziamento che avete fissato.
- L'effettivo costo mensile del finanziamento alle stazioni dei pompieri.
- Un totale corrente del costo annuale.

Non ci sono altri pulsanti o funzioni in questa finestra, quindi cliccate un punto qualunque per chiudere i libri.

PREVIDENZA

Indica i costi ed i livelli di finanziamento dei servizi medici della vostra città. Potete fissare la percentuale di finanziamento dei vostri ospedali cliccando le frecce verso l'alto e verso il basso. Cercate di tenere i finanziamenti per la polizia più alti possibile per mantenere i vostri SimCittadini in buona salute. Se tenete i finanziamenti al 100% per vari decenni la speranza di vita media nella vostra città aumenta. Ogni finanziamento che destinate agli ospedali verrà equamente distribuito fra tutti ospedali. Il finanziamento completo per ogni ospedale è di 75 all'anno.

Cliccando l'icona Libri otterrete un resoconto dettagliato dei costi per finanziare la previdenza nell'anno passato e di quelli previsti. Per ogni mese, vengono forniti i seguenti dati:

- Il numero di ospedali della città.
- Il livello di finanziamento che avete fissato.
- L'effettivo costo mensile degli ospedali.
- Un totale corrente del costo annuale.

Non ci sono altri pulsanti o funzioni in questa finestra, quindi cliccate un punto qualunque per chiudere i libri.

ISTRUZIONE

Indica i costi ed i livelli di finanziamento dell'istruzione della vostra città. Tale finanziamento sarà destinato sia alle scuole per i ragazzi che alle università. Senza scuole l'istruzione nella vostra città sarebbe interamente basata sulla tradizione orale e voi non potreste mantenere le industrie ad alta tecnologia.

Potete fissare la percentuale di finanziamento dell'istruzione cliccando le frecce verso l'alto e verso il basso. Ogni finanziamento che destinate verrà equamente

distribuito fra scuole ed università. Potete fissare i tassi di finanziamento separatamente per le scuole e per l'università nei libri Istruzione. Il finanziamento completo per una scuola è di 25 all'anno e di un istituto universitario 100all'anno.

Cliccando l'icona Libri otterrete un resoconto dettagliato dei costi per finanziare l'istruzione nell'anno passato e di quelli previsti. Per ogni mese, vengono forniti i seguenti dati:

- Il numero di scuole della città.
- Il livello di finanziamento per le scuole.
- Il costo mensile del finanziamento alle scuole.
- Il numero di istituti universitari della città.
- Il livello di finanziamento per gli istituti universitari.
- Il costo mensile del finanziamento agli istituti universitari.
- Un totale corrente del costo annuale.

In fondo alla finestra di dialogo, potete fissare i singoli livelli di finanziamento alle scuole e agli istituti universitari. Se modificate qui i livelli di finanziamento, il livello globale illustrato nella finestra budget sarà la media fra scuole e università. Cliccate Fatto per chiudere il resoconto dell'Istruzione.

ENTE TRASPORTI

Indica i costi ed i livelli di finanziamento necessari al sistema di trasporti nella vostra città. Tale finanziamento serve a mantenere le strade, le ferrovie, le autostrade, la metropolitana, i ponti e le gallerie. Senza un finanziamento adeguato il vostro sistema di trasporto si deteriorerà ed i trasporti e i commerci della vostra città cadranno a pezzi.

Potete fissare la percentuale globale di finanziamento ai trasporti cliccando le frecce verso l'alto o verso il basso. Ogni finanziamento verrà equamente distribuito fra i tipi di trasporto. Potete fissare i tassi di finanziamento separatamente per le strade, le ferrovie, le autostrade, la metropolitana, i ponti e le gallerie sui libri dell'Ente Trasporti. Il finanziamento annuale completo per l'ente trasporti è: Strade 1 per 10 tasselli; Ferrovie 1 per 5 tasselli; Autostrade 1 per sezione (4 tasselli); Metropolitana 2 per 5 tasselli; Ponti 2 per 5 tasselli; Gallerie 2 per 5 tasselli.

Cliccando l'icona Libri avete un resoconto dettagliato dei costi per finanziare l'ente trasporti nell'anno passato e di quelli previsti. Mensilmente vengono forniti i seguenti dati:

- Il costo della manutenzione delle strade.
- Il costo della manutenzione delle ferrovie.
- Il costo della manutenzione delle autostrade.
- Il costo della manutenzione della metropolitana.
- Il costo della manutenzione dei ponti.
- Il costo della manutenzione delle gallerie.
- Un totale corrente di tutti i costi di manutenzione.

In fondo alla finestra di dialogo, potete fissare livelli singoli di finanziamento per le strade, le autostrade. Le ferrovie, la metropolitana, i ponti e le gallerie. Se modificate i singoli livelli di finanziamento, il livello globale indicato nella finestra budget sarà una media fra tutti questi livelli di finanziamento.

Cliccate Fatto per chiudere i libri dell'Ente Trasporti.

TOTALI

In fondo alla finestra Budget ci sono i totali di:

- Bilancio Netto di Cassa.
- Stime Annali di Cassa Previsto.
- Disponibilità Corrente.
- Disponibilità Prevista a Fine Anno.

FINESTRA ORDINANZE

La finestra Ordinanze è la sede in cui si fissano e si controllano i programmi comunali e le ordinanze cittadine. Questa finestra si può aprire sia selezionando Ordinanze dal menù pull-down sia cliccando l'icona del Libro delle Ordinanze Cittadine contenuta della finestra Budget.

Ci sono 5 categorie di programmi ed ordinanze: finanze, previdenza e sport, servizi sociali, promozionali e varie. Cliccate il nome di ogni programma o ordinanza per una spiegazione di quello che fanno e dei loro pro e contro.

Per attuare un'ordinanza, cliccate la casella a destra del nome del programma. Il costo o il ricavo previsto appariranno a destra del visto. Queste somme varieranno con le dimensioni e lo sviluppo della vostra città. Il Costo Annuale Previsto di tutti i programmi viene dato nell'angolo in basso a destra della finestra.

Cliccate Fatto per chiudere la finestra Ordinanze.

PROGRAMMI FINANZIARI

La Tassazione indiretta sulle Vendite dell'1% aggiungerà denaro ai vostri forzieri, ma può indebolire il commercio locale.

La Tassa sul Reddito dell'1% è una fonte di entrata per il comune, ma può scoraggiare la crescita dei quartieri residenziali e perfino far andare avanti alcuni SimCittadini insofferenti.

Il Gioco legalizzato può fornire denaro extra di cui fare buon uso, portando però con se un aumento della criminalità.

PROGRAMMI DI PREVIDENZA E SPORT

Un Dipartimento Volontario di Pompieri può essere un modo economico di combattere gli incendi nei piccoli comuni, ma non può sostituire i professionisti in una grande città.

Una Campagna Antifumo Pubblica può far aumentare il livello di salute globale della vostra città e la speranza di vita media, insieme ai costi per essere gestita.

Le Cliniche Gratuite fanno aumentare il livello di salute globale della città, ma non sono proprio gratuite - almeno non per voi.

Gli Sport Giovanili aumentano il livello di salute globale dei giovani della città.

PROGRAMMI EDUCATIVI

Una Campagna Pro Lettura farà aumentare il livello di istruzione globale della vostra città, preparandola per un afflusso di nuove industrie ad alta tecnologia.

Una Campagna Antidroga può aiutare a ridurre la criminalità.

Fornire Corsi di Rianimazione e Autoambulanze come servizio ai vostri SimCittadini, fa aumentare il livello di salute globale della vostra città.

La Vigilanza Civile aiuta a ridurre la criminalità nelle zone residenziali, ma ha un costo.

PROGRAMMI PROMOZIONALI

La Incentivazione Turistica può servire ad attirare nella vostra bella città i turisti con il loro denaro facile. Se fate propaganda diretta ai turisti, assicuratevi di avere le giuste attrazioni, come porti turistici, parchi, zoo, fiumi ecc.

La Pubblicità per le Aziende può portare nuova industria in città, ma assicuratevi di poter sostenere le aziende con la necessaria fornitura di acqua, energia, con un buon sistema di trasporti e con sufficiente spazio residenziale e commerciale per reggere l'afflusso di nuovo cittadini. E non guasterebbero delle tasse moderate.

L'Abbellimento della Città rende più appetibile la zona residenziale e fa aumentare il valore del terreno.

Un Carnevale Annuale può incrementare il settore turistico ed il commercio locale ed assicurare un sano divertimento ai vostri SimCittadini. La dimensione, il costo e l'utile del carnevale variano con la grandezza della vostra città.

ALTRI PROGRAMMI

Il Risparmio Energetico fa risparmiare energia soprattutto aggiungendo isolanti alle case ed alle caldaie. Questo programma ci metterà qualche anno per giungere alla piena efficacia, ma alla fine permetterà alle vostre centrali elettriche di alimentare fino al 15% in più.

Dichiarare la vostra Città Zona Denuclearizzata non costa nulla, ma può rassicurare alcuni vostri cittadini nella vostra bella città. E' un punto a favore della zona residenziale ed un punto a sfavore dell'industria. Una Zona Denuclearizzata non impedirà ai militari di costruire depositi missilistici o di collocare armi nucleari vicino alla vostra città se date loro il permesso di edificare una base.

I Dormitori Pubblici sono costosi, ma fanno diminuire il numero dei senzatetto ed aumentare il numero dei residenti, con incremento della manodopera per il commercio e l'industria ed un marginale aumento del valore del terreno.

Una politica di Controllo dell'inquinamento fa diminuire leggermente l'inquinamento industriale nella vostra città, ma rende la città inadatta all'industria.

PREVENTIVO COSTO ANNUO

Questa sezione della finestra Ordinanze riassume le entrate o le uscite di ogni categoria e fornisce i totali dell'anno fino alla data corrente e quelli preventivi per la fine dell'anno.

FINESTRA POPOLAZIONE

La finestra Popolazione contiene i grafici e le statistiche sulla popolazione della vostra città. Si può aprire selezionando Popolazione dal menù pull-down utilizzando il pulsante Popolazione della finestra strumenti della Città.

Se premete il pulsante Popolazione, spunterà il grafico della popolazione (solo il grafico, senza barra del titolo o cornice), che scomparirà appena rilasciate il pulsante, apparirà la finestra Popolazione, completa di pulsanti per aprire ulteriori tipi di grafico.

La finestra Popolazione si può spostare per tutto lo schermo cliccando e trascinando la barra del titolo. Si può chiudere cliccando la casella Chiudi. I tre pulsanti in fondo alla finestra vi permettono di scegliere fra tre tipi di grafico della popolazione:

Popolazione illustra la distribuzione della vostra popolazione e fornisce la percentuale di forza lavoro disponibile.

Sanità illustra la Speranza di Vita (SV) della vostra popolazione, per età e riassume la SV della vostra forza lavoro.

Istruzione illustra il livello di istruzione medio dei vostri cittadini a varie età, espresso in Grado di Istruzione (GI). Un alto GI attrae l'industria ad alta tecnologia nella vostra città. Sul GI influisce la presenza di scuole, università, biblioteche e musei.

FINESTRA INDUSTRIE

La finestra Industrie contiene grafici di statistiche sull'industria della vostra città. Si può aprire selezionando Industria dal menù pull-down oppure con il pulsante industria della finestra strumenti della città.

Se premete il pulsante Industria, spunterà il grafico dell'industria (solo il grafico, senza barra del Titolo o cornice), scomparendo quando rilasciate il pulsante. Se cliccate e trascinate il pulsante, apparirà la finestra Industria, completa di pulsanti per aprire ulteriori tipi di grafico.

La finestra Industria si può spostare per tutto lo schermo cliccando e trascinando la barra del Titolo. Si può chiudere cliccando la casella Chiudi. I tre pulsanti in fondo alla finestra vi permettono di scegliere fra tre tipi di grafico dell'industria: % illustra la distribuzione di vari tipi di industrie nella vostra città.

Tasse illustra il tasso di imposizione fiscale applicato alle varie industrie. Si tratta della tassa di proprietà per l'industria fissata nella finestra budget. Potete modificare il tasso delle singole industrie trascinando la colonnina blu verso destra (per aumentare le tasse) o verso sinistra (per ridurre le tasse). Potreste decidere di aumentare le tasse per scoraggiare un tipo di industria o penalizzare per eccessivo inquinamento.

Domanda è un grafico dell'industria con prodotti più richiesti a livello nazionale.

FINESTRA GRAFICI

La finestra Grafici contiene grafici statistici su molti elementi della vostra città. Si può aprire selezionando Grafici dal menù pull-down oppure utilizzando il pulsante Grafici della finestra strumenti della Città.

Se premete il pulsante Grafici, spunterà il grafico (solo il grafico, senza barra del Titolo o cornice), scomparendo quando rilasciate il pulsante. Se cliccate e trascinate il pulsante, apparirà la finestra Grafici, completa di pulsanti per controllare i grafici visualizzati.

La finestra Grafici si può spostare per tutto lo schermo cliccando e trascinando la barra del Titolo. Si può chiudere cliccando la casella Chiudi. I molti pulsanti in fondo alla finestra vi permettono di scegliere i vari tipi di grafico. Cliccate i pulsanti 1 anno, 10 anni, 100 anni per stabilire la scala temporale dei grafici.

Ogni grafico:

- È di colore diverso.
- È contrassegnato da una lettera o simbolo all'estremità destra per aiutarvi ad identificarlo.
- È seguito da un numero che indica il valore corrente.

Dimensioni Città, contrassegnato dalla "S" illustra la popolazione totale della città.

Residenti, contrassegnato dalla "R", illustra la popolazione che non rientra nel mercato del lavoro: i bambini, gli anziani e le casalinghe.

Commercio, contrassegnato dalla "C", illustra il numero di persone dedite a lavori commerciali.

Industria, contrassegnato dalla "I", illustra il numero di persone dedite a lavori industriali.

Traffico, contrassegnato dalla "T", illustra la densità media della vostra rete di strade, compresi gli autobus, ma non i treni o la metropolitana. In questo grafico, per traffico si intende la congestione delle strade, non il totale dei viaggi.

Inquinamento, contrassegnato dalla "P", illustra l'aumento o la diminuzione del livello generale dell'inquinamento della città.

Valore, contrassegnato dalla "V", illustra le variazioni del valore medio del terreno della città attraverso la curva del prezzo medio delle case.

Reati, contrassegnato dalla "X", illustra le variazioni del tasso di criminalità della vostra città.

Energia%, contrassegnato dalla "p" illustra la capacità residua delle vostre centrali elettriche. Quando darà 0 comincerete ad avere oscuramenti parziali.

Acqua%, contrassegnato dalla "w", illustra la capacità residua del vostro sistema idrico. Quando darà 0 avrete bisogno di altri pozzi e pompe.

Salute, contrassegnato dalla "h", illustra l'aumento o diminuzione del livello generale di salute dei vostri cittadini.

Istruzione, contrassegnato dalla “e”, illustra il mutevole livello medio di istruzione raggiunto dai vostri cittadini.

Disoccupazione (Disocc.), contrassegnato dalla “u”, illustra il numero dei disoccupati della vostra città.

Prodotto Nazionale Lordo (PNL), contrassegnato dalla “g”, illustra il valore dei beni e servizi prodotti dai residenti della SimNazione. Tale valore influisce sul mercato di prodotti industriali della vostra Città.

Popolazione Nazionale (Pop. Naz.), contrassegnato dalla “n”, illustra le variazioni della popolazione nazionale totale.

Tasso Fed., contrassegnato dal “B”, è il tasso di interesse primario stabilito dalla Tesoreria Federale della SimNazione.

FINESTRA VICINI

La finestra Vicini illustra la popolazione della vostra città insieme alla popolazione delle città confinanti ed alla popolazione totale della SimNazione. Utilizzate questa finestra per confrontare la vostra città con le città concorrenti per popolazione ed altre risorse e per vedere che parte siete dell'intera nazione. La finestra Vicini si può aprire selezionando Vicini dal menù pull-down oppure utilizzando il pulsante Vicini della finestra strumenti della città.

Se premete il pulsante Vicini, apparirà la finestra senza barra del Titolo o cornice, scomparendo quando rilasciate il pulsante. Se cliccate e trascinate il pulsante, apparirà la finestra Vicini e rimarrà sullo schermo finché non cliccate la casella Chiudi.

La finestra Vicini si può spostare per tutto lo schermo cliccando e trascinando la barra del Titolo.

LA SIMULAZIONE

Ogni volta che avviate una nuova città, potete scegliere fra tre livelli di difficoltà: facile, medio, e arduo. Le differenze fra i tre livelli sono:

la quantità di denaro con cui iniziano. Al livello facile si comincia con 20.000. Al livello medio avete 10.000. Al livello arduo si comincia con 10.000 di debiti, con titoli di credito da ripagare appena potete ed interessi da pagare ogni anno.

Il modello finanziario nazionale. La vostra città è ubicata in qualche parte della SimNazione. La sua crescita dipende dai suoi dintorni - vicini ricchi e finanziariamente sani sono buoni clienti per i vostri prodotti industriali e portano i loro soldi con loro quando visitano le vostre attrazioni turistiche. Al livello facile, la SimNazione è in periodo di boom. Al livello medio, l'economia nazionale è stabile, Al livello arduo, la SimNazione è in recessione.

La domanda di prodotti industriali esterna. Più è facile il livello, più alta è la domanda di prodotti che possono produrre le industrie della vostra città.

La tendenza al disastro. Più è facile il livello, più è probabile che la vostra città sia teatro di un disastro. Selezionando "Niente Disastri" dal menù Disastri potrete evitarli a tutti i livelli di difficoltà.

EFFETTO DEL TEMPO

Quando avviate una nuova città, potete scegliere l'anno di fondazione fra il 1900, il 1950, il 2000 ed il 2050. Man mano che il tempo passa, molte cose cambiano:

la tecnologia disponibile. I livelli tecnologici di SimCity2000 seguono grosso modo la realtà con qualche anno di differenza. (A parte gli aggeggi del futuro: sono solo ipotesi, quindi non venite da noi nel 2050 a lamentarvi perché non esiste ancora la fusione nucleare). Le invenzioni che danno accesso a nuove tecnologie vengono annunciate nei titoli di giornale.

Il modello finanziario nazionale. Visto che la popolazione nazionale e mondiale aumenta con il passare degli anni, è più facile costruire una città grande nel 2000 che nel 1900.

Il consumo energetico pro-capite (per zona). Nel 1900 per il cittadino medio non ci sono molti modi per sprecare energia. A partire dal 1930, con l'avvento delle auto e degli elettrodomestici e dei giochi elettronici, il consumo energetico decolla. Dal 1970 al 2000, per effetto del risparmio energetico da una parte e di congegni più efficienti dall'altra, l'uso dell'energia pro-capite diminuisce e si stabilizza. Questo effetto dell'energia in SimCity2000 è insidioso, ma si può modificare approvando l'ordinanza per il risparmio energetico nella finestra Ordinanze.

SCENARI

Gli scenari di SimCity2000 sono città speciali con problemi comuni inseriti sia per fornire una serie di sfide nel gioco che per aiutarvi a progettare meglio le vostre città studiando gli errori ed i problemi che altre hanno affrontato.

Le città scenario sono in file separati ed entrano in gioco quando le caricate.

Nuovi scenari possono essere aggiunti in seguito.

Ogni scenario contiene:

- Una città precostituita
- Un problema da risolvere o un disastro da affrontare
- Un obiettivo da raggiungere
- Un tempo limite per raggiungere l'obiettivo

Se raggiungete l'obiettivo entro il tempo limite, vincerete lo scenario, riceverete le chiavi della città e potrete continuare a governarle. Diversamente, verrete cacciati dalla città.

I tipici obiettivi sono:

- Raggiungere un certo livello demografico
- Raggiungere un obiettivo finanziario
- Ricostruire la vostra industria
- Ridurre la criminalità, l'inquinamento o il traffico.

ZONE

Una delle vostre funzioni primarie come pianificatori urbani è creare le zone, e cioè decidere dove collocare i vari tipi di edifici. Una buona divisione in zone permette che le funzioni cittadine siano accessibili a tutti i cittadini e determinata la vitalità della città. Tutte le zone di SimCity2000 possono essere a bassa o alta densità di popolazione.

Man mano che create le zone, le aree vuote vengono colorate in modo da riconoscerle facilmente. Potete attivare o disattivare la visualizzazione delle aree vuote nella veduta sotterranea con il pulsante Mostra Zone della finestra strumenti della città.

Ci sono tre tipi di zone in SimCity2000: residenziale, commerciale e industriale.

- Le zone residenziali, in verde, sono i luoghi in cui vivono i SimCittadini. Comprendono sia case di lusso che i bassifondi.
- Le zone commerciali, in blu, sono costituite da negozi, grandi magazzini e uffici. Le zone industriali, in giallo, sono costituite da fabbriche e da centri di produzione della città.

Le zone possono avere qualsiasi forma o dimensione che si possa creare con quadrati o rettangoli. Se edificate una zona già destinata, dovrete sostenere i costi solo se ne cambiate le destinazione o la densità. Non vi costerà nulla creare una zona residenziale a bassa densità su di un'altra zona residenziale a bassa densità, ma dovete pagare per costruire una zona residenziale ad alta densità (o industriale o commerciale ad alta o bassa densità) su di una zona residenziale a bassa densità.

Per cancellare una zona utilizzate la funzione Togli Zone dello strumento Bulldozer nella finestra strumenti della città.

I SimCittadini costruiscono solo all'interno delle zone. Voi, come sindaci, potete costruire elementi dell'infrastruttura cittadina (strade, ferrovie, linee elettriche ecc.), servizi municipali (stazioni di polizia e dei pompieri, ecc.), ed altri luoghi pubblici (parchi, zoo, musei, biblioteche, scuole, ecc.), sia nelle zone che al di fuori di esse. Le zone crescono e decadono man mano che i SimCittadini cambiano casa, o città. A seconda dell'anno, dell'economia e delle vostre abilità di progettazione, può capitare che brulicanti zone in pieno boom vengano abbandonate o che zone deserte diventino proprietà fondiariae, e, improvvisamente, il centro della città.

ZONE SPECIALIZZATE

I porti e gli aeroporti sono zone ad uso speciale. Si possono e si modellano come le zone di base (residenziale, commerciale, industriale). Le basi militari sono anch'esse zone specializzate, ma vengono posate automaticamente dalla simulazione.

NON-ZONE

Le strade, le ferrovie, le stazioni, i depositi e gli edifici di proprietà comunale come le centrali elettriche e le stazioni della polizia non hanno bisogno di essere posate nelle zone. Quando le costruite il terreno su cui sorgono perde la destinazione originaria. Ad esempio, se posate una strada su di una zona, poi la togliete con il bulldozer, il terreno vuoto non avrà nessuna destinazione. Potete risparmiare un bel po' di soldi, lasciando, fra una zona e l'altra, lo spazio per le strade, le ferrovie, le centrali elettriche, le stazioni, i depositi, ecc.

COMMERCIO

Il commercio si svolge principalmente all'interno della città. E rimane un aspetto decisamente secondario finché la città non raggiunge i 100.000 abitanti. A quel punto il reddito globale proveniente dal commercio si eguaglia a quello dell'industria. Man mano che la città cresce (oltre i 100.000 abitanti), diventa un centro basato principalmente sui commerci. Dipenderà sempre meno dal mercato esterno, ma ci sarà sempre bisogno di qualche industria per mantenerle equilibrata. Le zone commerciali si sviluppano maggiormente in prossimità del centro della città. Gli aeroporti aiutano il commercio cittadino, solo quando la città ha raggiunto una popolazione di almeno 20.000 abitanti.

INDUSTRIA

L'industria è la produzione di beni e servizi finalizzata alla vendita. Si può vendere sia al mercato interno (nella città) che a quello esterno (fuori dalla città).

L'industria è la linfa vitale di una piccola città ed è molto più importante del commercio. Quando una città è piccola, non ci sono in essa abbastanza consumatori perché possa automantenersi. E' necessario produrre beni esportabili per fare entrare più liquidi. Di fatto, l'industria può essere considerata il motivo per fondare una nuova città.

L'industria è fonte primaria di occupazione ma neanche di inquinamento. Le zone industriali hanno una spiccata tendenza verso un basso valore del terreno e un'alta criminalità.

La finestra Industria è uno strumento importante se volete tenere sotto controllo l'andamento dell'industria della vostra città. Vi offre un'analisi della distribuzione corrente delle industrie nella città, così come della domanda esterna di prodotti delle varie industrie. Vi permette anche di fissare tassi di imposta diversi per i vari tipi di industrie per incoraggiarle o scoraggiarle. Potrete decidere di scoraggiare un'industria perché inquina molto. Potreste incoraggiare una piccola industria che secondo voi ha possibilità di decollare.

Quando create una zona industriale, i SimCittadini tendono a costruire le industrie che hanno la domanda più alta, legata all'epoca. Ad esempio nel 1960 l'industria elettronica non aveva la stessa importanza di oggi.

Un sindaco lungimirante nel 1930 poteva appena sospettare un futuro nella piccola industria elettronica apparsa dal nulla. Per la stessa domanda, i SimCittadini non investiranno su di essa - a meno che il loro sindaco non dia loro un incentivo fiscale. Perciò quando il sindaco abbassa le tasse sull'industria elettronica questa comincia a crescere. 30 anni dopo comincia a rendere, poi decolla. Ed è a questo punto che il sindaco aumenta le tasse per la città, assicurando allo stesso tempo posti di lavoro in un'industria ad alta tecnologia in crescita.

Un sindaco lungimirante, la cui città è quasi interamente sostenuta da una sola industria, diciamo automobilistica, potrebbe voler diversificare il mercato prima che crolli trasformando la città in una città fantasma.

Un altro sindaco lungimirante potrebbe rendersi conto che le nuove industrie ad alta tecnologia non fioriranno senza una popolazione istruita. Si assicurerà quindi che i suoi SimCittadini abbiano scuole, università ed altre istituzioni educative. Molti aspetti della progettazione urbana incidono sull'industria.

La presenza di ospedali può dare una forte spinta all'industria petrolchimica (prodotti farmaceutici). La presenza o assenza di porti di mare può aiutare a ostacolare industrie pesanti come quella siderurgica, estrattiva o automobilistica. Anche la presenza o assenza di una buona autostrada e/o sistema ferroviario può influire sullo sviluppo dell'industria pesante. Persino le ordinanze comunali possono ostacolare o aiutare varie industrie.

ENERGIA

Le città esistevano anche prima che ci fosse l'energia elettrica, ma non in SimCity2000. I SimCittadini sono forme di vita elettronica e non possono esistere senza di essa.

Tutte le zone necessitano di corrente elettrica per svilupparsi tranne le basi militari. I cavi elettrici trasferiscono l'energia dalle centrali elettriche alle varie zone. La corrente non si trasmette fra zone adiacenti o attraverso strade o ferrovie che dividono le zone, se non ci sono cavi elettrici.

I tasselli con i cavi elettrici consumano energia. Se posate cavi elettrici troppo lunghi, sprecate energia.

Le varie fonti energetiche disponibili dipendono dall'epoca. Non potete costruire una centrale nucleare nel 1900. Quando si rendono disponibili tecnologie nuove, la notizia appare sui giornali. Tutti i nuovi tipi di centrale elettrica vengono introdotti quando diventano convenienti - in questo gioco non vogliamo modelli sperimentali prematuri! Alcune delle fonti energetiche di SimCity2000 non esistono ancora nel mondo reale. Abbiamo abbozzato qualche previsione su quando saranno disponibili e lo abbiamo messo nel gioco. Se queste sono errate, scusateci - siamo specializzati solo in simulazione. Potete unire centrali diverse nella stessa città.

Tutte le centrali elettriche hanno una vita di 50 anni, dopo di che muoiono. Quando crollano, non provocano né incendi né fughe di radiazioni: smettono semplicemente di funzionare e voi dovete ricostruirle (e ripagarle per intero). Riceverete avvisi sulle centrali elettriche che invecchiano tramite i giornali e lo strumento Indaga vi fornirà l'età esatta delle vostre centrali.

Se avete avviato Niente Disastri, le centrali non crolleranno. Verranno ricostruite automaticamente e vi saranno addebitate le spese. Se non avete fondi sufficienti, crolleranno e voi sarete senza energia e senza fortuna. Perciò risparmiate denaro per la sostituzione delle centrali elettriche o siate pronti ad emettere titoli di credito.

L'energia viene misurata in megawatt (MW). Le aree sviluppate risiedono in media un MW per ogni tre tasselli occupati. Il consumo energetico esatto varia con il passare del tempo, con la densità di popolazione e con occasionali ordinanze comunali. Collegare troppi edifici ad una sola fonte energetica provoca oscuramenti.

Ecco una tabella delle varie centrali elettriche messe a confronto.

Gli anni sono approssimati a +/- 10 anni.

Tipo	Disp. Anno	MW	Costo	Costo per MW
Carbone	1900	200	4.000	20
Idroelettrica	1900	20	400	20
Petrolio	1900	220	6.600	30
Gas	1950	50	2.000	40
Nucleare	1955	500	15.000	30
Eolica	1980	4	100	25
Solare	1990	50	1.300	26
Microonde	2020	1600	28.000	17,5
Fusione	2050	2500	40.000	16

L'energia del carbone è sempre disponibile ed è abbastanza conveniente, ma è la più inquinante.

L'energia idroelettrica è sempre disponibile è abbastanza conveniente e non inquina. Le dighe idroelettriche si possono costruire solo su cascate.

L'energia del petrolio è sempre disponibile ed inquina circa la metà rispetto a quella del carbone.

L'energia del gas inquina anche meno di quella a petrolio, ma non è affatto conveniente.

L'energia nucleare è costosa e non troppo conveniente, ma è molto redditizia. Esiste però il rischio di un disastro per fusione del nucleo. Non potete utilizzare le centrali nucleari se dichiarate la vostra città zona denuclearizzata.

L'energia eolica è abbastanza conveniente e molto pulita, ma produce pochissimo, quindi ci vogliono molti generatori per avere un wattaggio accettabile. L'energia eolica è condizionata dai capricci del tempo. Ad alta quota c'è più vento.

L'energia solare non inquina, è abbastanza conveniente, ma ha un basso rendimento e non è affidabile - produce pochissima energia quando è nuvoloso o c'è nebbia. Una centrale solare ed una centrale eolica possono produrre un flusso costante di energia, visto che quando l'una sonnacchia l'altra produce.

L'energia delle microonde è in realtà energia solare raccolta da un satellite in orbita e convogliata verso in basso tramite un fascio che viene raccolto da un collettore parabolico a microonde. L'impianto è molto conveniente e produce una quantità massiccia di energia, ma è molto costosa e, una volta ogni tanto il fascio di energia del satellite manca il collettore. Ops!

L'energia a fusione è molto pulita ed affidabile. E la fonte energetica più conveniente e produce abbastanza energia da alimentare una città grande la metà dell'intero territorio entro i confini. E' molto sicura, senza pericoli di perdita di radiazioni, o fusione del nucleo. Ma costa un bel mucchio di soldi.

TRASPORTI

La gente deve spostarsi. I SimCittadini devono spostarsi. Prodotti, TIR, materiale da costruzione e tutti i generi di cose hanno bisogno di transitare per la città. I trasporti sono il sistema di circolazione della città. I SimCittadini non cominceranno a far crescere una zona o a costruire nessun edificio finché non c'è qualche sistema di trasporto.

Non solo costa denaro costruirvi il vostro sistema di trasporti, ma c'è anche un costo annuale di manutenzione, che si può leggere nella finestra Budget. Esaminando i libri contabili dell'Ente Trasporti, potrete fissare livelli di finanziamento separati per le strade, autostrade, ferrovie, metropolitana, ponti e gallerie. Il sistema di trasporti più semplice è costituito dalle strade. I SimCittadini non costruiranno edifici a più di tre tasselli da una strada (o da un altro sistema di trasporto), quindi se cercate la densità di popolazione, la superficie più vasta che si

svilupperà al massimo sarà un quadrato di 6x6 tasselli circondato da strade. Se siete più interessati all'estetica, potete creare dei quadrati o rettangoli più ampi e mettere parchi e boschi nel centro non sviluppato.

Le gallerie permettono alle strade di passare attraverso le montagne. Possono essere una risorsa piuttosto costosa. Le gallerie non possono incrociarsi, nemmeno ad altitudini diverse. Quando le strade portano fino a 44 auto al minuto, non c'è traffico. Da 44 ad 88 auto al minuto c'è traffico leggero e, al di sopra di 88 c'è molto traffico. Tenete d'occhio i giornali che vi forniscono le notizie legate al traffico e controllate la carta del traffico nella finestra Mappa per trovare i punti critici. Oltre a provocare traffico, le strade o le auto che circolano su di esse sono un importante fonte di inquinamento per la vostra città. Quando le vostre strade sono sovraccariche, avete una serie di opzioni che varia in base all'anno della città. Nel 1900 le uniche opzioni per i trasporti sono le strade, le gallerie, le ferrovie e le stazioni ferroviarie. Altre opzioni si rendono disponibili man mano che la tecnologia progredisce. Tenete d'occhio i giornali che vi danno notizia delle invenzioni che vi permettono di accedere a nuove forme di trasporto.

Questi sono gli anni (con un'approssimazione di +/- 10 anni) in cui diventano disponibili le varie forme di trasporto:

1910 Metropolitana con relative stazioni

1920 Autobus e depositi degli autobus

1930 Autostrade e rampe

Gli autobus permettono alle strade di portare più persone con meno problemi di traffico. Per avviare la linea di un autobus, vi serve almeno un deposito degli autobus. Gli autobus escono dal deposito e fanno salire e scendere passeggeri lungo il percorso. Non ci sono autobus animati, quindi l'effetto visibile di un deposito degli autobus è una diminuzione del traffico intorno al deposito. I depositi degli autobus devono essere adiacenti alle strade. Se sono vicini a rampe o autostrade, non saranno efficaci. Gli autobus fanno un uso più produttivo del carburante rispetto alle auto, quindi producono molto inquinamento in meno per passeggero. I livelli di inquinamento sono visibilmente più bassi intorno ai depositi degli autobus che funzionano bene.

Le autostrade sono costituite fondamentalmente da due strade, una in un senso e una nell'altro, capaci di sostenere un traffico due volte superiore a quello stradale. Inoltre sulle autostrade la velocità è doppia rispetto ad una strada normale, quindi i SimCittadini potranno, attraverso di esse, spostarsi con un notevole risparmio di tempo. Dovete dotare l'autostrada di rampe in tutti i punti in cui volete che i SimCittadini entrino e escano. I SimCittadini non possono andare avanti e indietro da una zona e da una rampa all'altra senza strade. Un sistema autostradale non può sostituire uno stradale.

Le ferrovie sono i percorsi seguiti dai vostri treni. I SimCittadini possono salire e scendere dai treni solo alle stazioni ferroviarie. I depositi devono essere adiacenti alle ferrovie e ce ne vogliono almeno due perché una linea ferroviaria funzio-

ni. Le ferrovie possono trasportare molti viaggiatori e danno un forte impulso all'industria pesante, permettendo il trasporto di merci e materie prime all'interno della città. I SimCittadini, con il treno, si collegheranno con luoghi più lontani di quelli che raggiungerebbero in automobile in meno tempo. I treni praticamente non producono inquinamenti.

La Metropolitana è un sistema ferroviario sotterraneo, ma è dedicata principalmente ai passeggeri piuttosto che al trasporto di merci e materie prime. Si può collegare direttamente alle linee ferroviarie. I passeggeri possono salire e scendere solo alle fermate delle metropolitane. Il vantaggio della metropolitana rispetto agli altri sistemi di trasporto è che si trova nel sottosuolo. Non occupa terreni preziosi. Ad esempio, se volete aggiungere una ferrovia in una città già sviluppata, dovrete abbattere parecchi edifici per posare i binari ed anche per costruire le stazioni ferroviarie, che sono più grandi. La metropolitana richiede un punto di accesso in superficie molto piccolo (1 tassello), in modo che si può aggiungere ad una città senza chiamare i demolitori. Lo svantaggio della metropolitana è che è molto costosa da costruire e da mantenere. Non produce inquinamento.

Quando simula il traffico, SimCity2000 in realtà non simula ogni SimCittadino. Con migliaia o milioni di cittadini sarebbe impossibile simularli tutti. Il modello di simulazione segue un modello denominato "generazione di viaggi" e funziona da un edificio all'altro. Si basa sul presupposto che la maggior parte dei viaggi siano da una zona ad un'altra di tipo diverso.

Per ogni edificio in ogni zona, il simulatore genera spostamenti verso gli altri tipi di zone. Se l'edificio di partenza è una casa in zona residenziale, il simulatore cercherà un percorso fino ad una zona commerciale e ritorno, e fino ad una zona industriale e ritorno. Cercherà di evitare le zone ad alta densità di traffico e avrà una possibilità del 50% di utilizzare mezzi di trasporto di massa (treno, autobus, metro).

C'è un tempo limite per ogni viaggio; se questo tempo viene raggiunto prima di arrivare in una zona, il viaggio fallisce. Il tempo limite è stabile, ma la distanza che si può coprire dipende dal tipo di trasporto. Visto che le autostrade, le ferrovie e la metropolitana permettono di andare a velocità maggiore che le strade normali, su di esse la simulazione può andare fino a tre volte più lontano e cercare una zona di destinazione. Se un viaggio fallisce a causa di un mezzo di trasporto di massa, la volta successiva non verrà utilizzato lo stesso mezzo. Perciò, l'alleggerimento del traffico dovuto ai mezzi di trasporto di massa dipenderà da:

1. Le decisioni dei SimCittadini (con una probabilità del 50%).
2. Il vostro progetto urbanistico - se l'autobus o il treno non porta i SimCittadini dove vogliono andare, ci andranno in automobile.

Avere un cattivo sistema di trasporti di massa è peggio che non averlo affatto, perché non verrà usato.

Per promuovere l'uso dei mezzi di trasporto di massa più possibile occorre:

1. Collocate i depositi degli autobus, le stazioni ferroviarie o le fermate del metro vicino agli incroci più impegnati.
2. Assicuratevi che le linee dei trasporti di massa passino attraverso zone di tipo diverso. Una linea d'autobus che rimane in una zona residenziale non avrà molti passeggeri.

PORTI E AEROPORTI

Gli aeroporti e i porti di mare sono zone specializzate. Metterli in aree già destinate a zona commerciale, residenziale o industriale è uno spreco di fondi. Questi hanno il compito di dare impulso al commercio e all'industria. Una città molto piccola non ha bisogno di porti ed aeroporti e non può permetterseli. Più è grande la città, più grandi dovranno essere i porti e gli aeroporti. Dato che potete farli grandi quanto volete e che sono molto costosi, cominciate in piccolo - ma lasciate dello spazio vuoto intorno per ampliamenti successivi. Quando la città sarà troppo grande per i vostri porti ed aeroporti, i SimCittadini vi faranno sapere che è ora di ampliarli. Ma se il tasso di crescita delle vostre zone commerciali ed industriali sta rallentando, potete anche decidere di aggiungere porti o aeroporti prima che vengano chiesti dai SimCittadini. Porti ed aeroporti producono inquinamento.

ALBERI

Gli alberi e le foreste abbelliscono la vostra città ed i suoi dintorni aumentano il valore delle proprietà. Sono infiammabili e possono propagare gli incendi.

ACQUA

I laghi, i fiumi e gli oceani sono fonti di acqua potabile per una città. Forniscono aree ricreative, attrazioni turistiche e aumentano il valore del terreno. Potete aggiungere alla vostra città tutta l'acqua che volete in Modifica Territorio, ma una volta avviata la città diventa molto costoso, quindi siate previdenti.

I porti devono trovarsi su un fiume o sull'oceano per essere efficaci, i porticcioli nel deserto non servono gran che.

SISTEMA IDRICO

Potete anche costruire una città senza sistema idrico, ma la popolazione non crescerà molto. Un sistema idrico molto semplice è composto da pompe e condotte. Quando i SimCittadini costruiscono gli edifici, posano le tubature sotterranee. Tutto ciò che dovete fare voi è aggiungere le condotte idriche, per collegare gli edifici al sistema, e fornire l'acqua.

Le parti del sistema idrico in cui l'acqua scorre correttamente sono animate in blu e in azzurro. Se ci sono aree non animate, è perché non sono allacciate o perché la vostra sorgente è troppo piccola per la popolazione della città.

Le pompe idriche, quando vengono collocate lontano dall'acqua dolce diventano pozzi. La quantità totale di acqua che forniscono dipende dalla portata delle falde acquifere e dalla stagione. Le pompe idriche collocate vicino all'acqua dolce

(laghi o torrenti) producono circa il triplo dei pozzi. Una pompa collocata vicino all'acqua salata (vicino ad una costa) si comporta esattamente come un pozzo lontano dall'acqua. Per ottenere acqua potabile da una costa è necessario un impianto di desalinizzazione, che è costoso, ma a volte necessario. Gli impianti di desalinizzazione producono il doppio delle pompe vicino ai fiumi. Dato che la quantità d'acqua varia con la stagione, potreste trovarvi con scarsità d'acqua durante la stagione secca. I serbatoi immagazzinano l'acqua durante la stagione umida, in modo che la città non rimanga all'asciutto nei periodi di siccità. Un altro modo per prevenire la siccità è costruire un impianto di condizionamento per depurare e riciclare l'acqua della vostra città.

TEMPO LIBERO

Gli spazi aperti, siano zone verdi non sviluppate o strutture ricreative curate dall'uomo, sono importanti per una città, da un punto di vista sia estetico che psicologico. Inoltre, aumentando il valore del terreno, gli alberi, le foreste e gli spazi aperti danno alla città un'atmosfera migliore, un senso di apertura che fa sentire i cittadini a loro agio ed incoraggia i nuovi residenti.

Man mano che la popolazione aumenta, i vostri SimCittadini cominceranno a richiedere strutture ricreative. Le strutture ricreative disponibili in SimCity2000 sono giardini, parchi, zoo, stadi e porticcioli. Le strutture ricreative sono destinate prima di tutto ai residenti nella vostra città, dato che aumentano il valore del terreno e promuovono la crescita delle zone residenziali; ma influiscono anche sul turismo. I giardinetti aumentano il valore del terreno più o meno come gli alberi e i grandi parchi circa del doppio. I porticcioli, gli zoo e gli stadi danno un forte impulso alla crescita residenziale.

CLIMA

Anche se non vedete cambiare le stagioni o cadere le piogge, e non sentite soffiare il vento (se non quando c'è un tornado o un uragano occasionale), in SimCity2000 c'è un modello climatico che influisce sulla vostra città. I bollettini meteorologici si possono leggere sui giornali.

Le tendenze meteorologiche vengono generate su base mensile: ogni mese la simulazione guarda la tendenza attuale e la stagione ed inserisce un certo elemento casuale ponderato, decidendo la tendenza successiva. Le tendenze sono: freddo, sereno, caldo, nebbioso, fresco, coperto, nevoso, piovoso, ventoso, bufera di neve, uragano e tornado. La bufera di neve, l'uragano ed il tornado sono le meno probabili.

Ogni tendenza ha un elemento di temperatura, di vento ed umidità. In genere la temperatura influisce sulla disponibilità d'acqua e di energia solare e sulla probabilità di incendi e sommosse; il vento influisce sulla disponibilità di energia eolica e l'umidità sulla disponibilità d'acqua. Questi effetti si legano in modi diversi in ogni tendenza.

INQUINAMENTO

L'inquinamento, così come è indicato nelle mappe e nei grafici è il livello generale globale che comprende inquinamento dell'aria, dell'acqua e da rumore. I maggiori agenti inquinanti della vostra città sono le automobili, poi l'industria ed alcuni tipi di centrale elettrica. I principale provvedimenti che potete prendere per tenere basso l'inquinamento della vostra città sono: fornire un buon sistema di trasporti di massa, optare per fonti energetiche poco o non inquinanti e promuovere le industrie poco o non inquinanti con agevolazioni fiscali.

RICOMPENSE

Allora voi siete un grande sindaco. Costruite una grande città con la forza della vostra mente e il sudore del vostro dito del mouse. Così i vostri SimCittadini vi adorano. E allora? Dove sono gli extra?

Ed è qui che entrano in scena le ricompense. Per la maggior parte le ricompense sono più per la città che per voi personalmente. C'è chi dice che l'arte e l'artista sono una cosa sola., quindi una ricompensa per la vostra città - la vostra creazione - è una ricompensa per voi. Altri dicono: "Dammi i quattrini". In ogni caso, ci sono almeno un paio di ricompense che dovrebbero dare un bell'incoraggiamento al vostro ego.

Le ricompense si basano sulla popolazione. Appena raggiungete i vari livelli di popolazione, scoprirete da un articolo di giornale che è disponibile una ricompensa è l'offerta apparirà nel sottomenù del pulsante Ricompense nella finestra strumenti della città.

Abitanti: Otterrete:

- 2.000 Una villa da sindaco
- 10.000 Un municipio
- 30.000 Qualcosa di fantastico che vi farà sentire importanti.

Quando la vostra popolazione raggiunge i 60.000 abitanti, le forze armate vi chiedono se volete una base militare nella vostra città. I pro e i contro delle basi militari sono illustrate più avanti in questo manuale.

Man mano che la vostra città cresce, ci saranno altre cose che scoprirete da soli, perché io non ve le dirò. Va bene, ve ne dirò un'altra: le Arcologie quando arrivate ai 120.000 abitanti. Le arcologie sono enormi, alte e dense vere e proprie città in un solo edificio. Sono come una densissima zona che è residenziale, commerciale ed industriale allo stesso tempo. Le arcologie sono un modo per aiutare la vostra popolazione a saltare da poche centinaia di migliaia a milioni, allargando la vostra base fiscale. Ci sono quattro diverse arcologie, progettate rispettivamente nel 2000, 2050, 2100 e 2150. Anche se avete una popolazione molto numerosa non potete costruire un'arcologia finché non è pronta.

Le arcologie stimolano anche la crescita delle zone residenziali, commerciali ed industriali confinanti. Anche se in teoria sono città completamente autosufficienti, la gente che ci vive verrà fuori a fare acquisti e ad ammirare il panorama, e

potrà addirittura lavorare fuori. Altri potranno vivere fuori e lavorare dentro. Hanno anche un aspetto fantastico. Sfortunatamente, le arcologie hanno tutti i problemi di una città estremamente densa: un bel po' di criminalità, inquinamento e traffico. Tecnicamente le arcologie hanno la loro polizia interna ed il loro sistema stradale interno, ma c'è sempre un'eccedenza di criminali, viaggiatori e balordi. Assicuratevi di avere una buona copertura di polizia vicino alle arcologie e che ci siano abbondanti mezzi di trasporto di massa intorno ad esse.

BASI MILITARI

Quando la vostra popolazione raggiungerà i 60.000 abitanti, il governo vi chiederà se accettate di cedere un appezzamento di terreno per costruire una base militare. A seconda del tipo di base e dei vostri progetti per la città, questa può essere una cosa positiva o negativa.

Quando cedete un appezzamento ai militari, non scegliete il tipo o l'ubicazione della base che vi installano - lo fa il governo. I tipi di base sono: dell'esercito, della marina, dell'aeronautica e missilistica. Se la vostra città è sulla costa, con tutta probabilità sarà una base della marina. Se non costruiscono una base della marina, allora, se la vostra città è su un terreno pianeggiante, è molto probabile che venga una base dell'aeronautica; e se è abbastanza ricca di colline, una base dell'esercito. Se è molto montuosa, verrà una base missilistica.

Gli spetti positivi di una base militare sono che da un'accelerata al vostro commercio locale, sia apportando nuovi clienti per i negozi ed i servizi della vostra città, sia fornendo posti di lavoro per i civili. La presenza di una base militare (non missilistica) ha anche un effetto deterrente nei confronti del mostro e può incoraggiarlo ad andarsene prima. Durante un'emergenza, voi potrete anche spigare le truppe militari in aiuto ai vostri dipartimenti di polizia e pompieri con il pulsante Emergenza.

Gli aspetti negativi di una base militare sono: un possibile aumento della criminalità e del traffico.

La base missilistica è la meno desiderabile, dato che non ha abbastanza personale per avere effetti sulla vostra economia ed è inutile contro i mostri - questi missili farebbero più danni alla vostra città che al mostro. Anche se la vostra città è zona denuclearizzata, rischiate di trovarvi una base missilistica se accettate la base militare.

ISTRUZIONE

L'istruzione in SimCity2000 è espressa in Grado di Istruzione, o GI. Più è alto il GI, più la vostra popolazione è istruita. Potete avere un quadro del GI dei vostri SimCittadini nella finestra Popolazione. Il GI va da 0 (mente inerte) a 150. L'equivalente dell'istruzione da diploma superiore è un GI di 90. Il livello di un istituto universitario di 4 anni è un GI di 140. Il GI medio Simnazionale è 100.

Un alto GI è fonte di orgoglio per i vostri cittadini. Rende la vostra città un bel posto in cui crescere i propri figli. Attira anche l'industria ad alta tecnologia. Un

basso GI è fonte di imbarazzo e fa apparire articoli offensivi nel vostro giornale locale (che non viene letto). Una città con un basso GI ha più alte probabilità di disoccupazione e sommosse.

Quando avviate una nuova città, i SimCittadini che vi si trasferiscono, cominciando una nuova vita, sono almeno un po' istruiti, così non dovete costruire subito le scuole. Ma non aspettate troppo, o i figli dei vostri colonizzati saranno ignoranti.

Se non avete scuole o istituti universitari, l'istruzione sarà costituita solo da tradizione orale passata da una generazione all'altra e i bambini raggiungeranno il 20% del GI dei loro genitori.

Ogni scuola istruisce circa 15.000 abitanti, con variazioni dipendenti dall'età dei vostri cittadini. Un numero sufficiente di scuole con finanziamenti completi può portare il GI della vostra città fino a 90 in un certo numero di anni. Ogni istituto universitario istruisce circa 50.000 abitanti e può far salire il GI della vostra città fino a 140, solo se avete abbastanza scuole ben finanziate per preparare gli studenti all'università.

Dopo che i SimCittadini si sono diplomati o laureati, il loro GI comincerà ad abbassarsi lentamente. La presenza di biblioteche e musei fermerà questo processo.

Tutte le strutture culturali aumentano il valore del terreno locale e richiedono che i finanziamenti annuali presenti sulla finestra Budget rimangano operativi.

SERVIZI MUNICIPALI

I servizi municipali sono: la polizia, i pompieri, gli ospedali e le prigioni. Tutti richiedono l'operatività dei finanziamenti nella finestra Budget. Le ubicazioni e le aree di operatività dei servizi municipali si vedono nella finestra Mappa.

Le stazioni di polizia fanno diminuire il tasso di criminalità e aumentano il valore del terreno per un certo raggio intorno ad ogni stazione. L'ubicazione delle stazioni di polizia, l'area che coprono ed il tasso di criminalità si possono vedere nella finestra Mappa utilizzando il sottomenù sotto il pulsante Reati.

Ogni stazione di polizia ha una piccola prigione. Appena una città cresce e la criminalità dilaga, le piccole prigioni si sovrappopolano. A questo punto potete costruire altre stazioni di polizia ed una prigione. In SimCity2000, le prigioni fanno aumentare l'efficienza e l'efficacia dei vostri dipartimenti di polizia. Le prigioni non sono di aiuto alla città con tasso di criminalità basso e con pochi abitanti. Se e quando la vostra prigione sarà troppo piena, il giornale ve lo farà sapere.

La presenza di stazioni dei pompieri fa spegnere prima gli incendi, aiuta a prevenirli e aumenta il valore del terreno. L'ubicazione delle stazioni dei pompieri e l'area che coprono si possono vedere nella finestra Mappa utilizzando il sottomenù sotto il pulsante Servizi Municipali.

Gli ospedali mantengono in salute i vostri SimCittadini, li curano ed aumentano la loro Speranza di Vita (SV). Un ospedale ben finanziato può servire una popo-

lazione di 25.000 SimCittadini. Potete vedere l'effetto degli ospedali sull'SV della vostra popolazione nella finestra Popolazione. Se non avete un ospedale, l'SV della vostra città scenderà lentamente fino a 35. Se avete abbastanza ospedali finanziati, l'SV risalirà lentamente a 85. Ci sono ordinanze comunali (nella finestra Ordinanze) che possono avere un effetto positivo sull'SV della vostra città.

GIORNALI

I giornali della città sono il vostro collegamento con i cittadini. Leggerli vi tiene informati, non solo sugli avvenimenti del momento, sulle nuove invenzioni, sullo sviluppo della città e su altri fatti importanti o disastrosi, ma anche sui sondaggi di opinione. Tenete d'occhio i giornali per vedere cosa è importante per i vostri SimCittadini. Questi cambiano ogni mese, quindi leggerli può rappresentare un consumo di tempo, ma è utile. Se attivate Abbonamento del menù Giornale, il vostro giornale sarà consegnato due volte all'anno. Se attivate Extra!!! Nel menù Giornale, appariranno i giornali che annunciano gli eventi importanti e le invenzioni per la crescita della città. Diversamente, dovrete aprire il menù Giornale e selezionare il giornale che volete leggere. I giornali che annunciano disastri appaiono sempre.

I vari giornali (una volta che la vostra città è abbastanza grande per averne più d'uno) riportano punti di vista diversi sui fatti, quindi può esservi utile leggerne più d'uno.

INVENZIONI

Man mano che il tempo passa, vengono inventate cose. Queste vi fanno accedere a nuove tecnologie che potete utilizzare nella vostra città. Appena queste si rendono disponibili, appaiono nuovi strumenti nei sottomenù sotto i pulsanti della finestra strumenti della città. Le invenzioni vengono annunciate nelle edizioni Extra dei giornali.

Ecco le invenzioni e le loro date approssimative, +/- 10 anni.

Metropolitana	1910
Autobus e loro depositi	1920
Autostrade	1930
Impianti di condizionamento acque	1935
Centrali elettriche a gas	1950
Centrali elettriche nucleari	1955
Centrali ad energia eolica	1980
Centrali ad energia solare	1990
Impianti di desalinizzazione	1990
Arcologie	2000, 2050, 2100, 2150
Centrali elettriche a microonde	2020
Centrali elettriche a fusione	2050

VELOCITÀ DEL COMPUTER

SimCity2000 è una simulazione molto complessa a 256 colori. Questi due fattori richiedono parecchia potenza al computer. Il tempo effettivo in cui passa un anno dipende da una serie di cose:

- Il tipo di microprocessore del vostro computer. SimCity2000 va su una lunga serie di computer. Più è potente il vostro microprocessore, più il tempo passerà in fretta.
- La velocità di clock del microprocessore. Più è veloce il microprocessore, più lo sarà la simulazione.
- La risoluzione del vostro schermo e le dimensioni del vostro monitor. A seconda del vostro computer, potete far andare SimCity2000 in risoluzione bassa fino a 512x384 pixel o alta fino a 1280x1024 o più. Più è alta la risoluzione, più puntini deve disegnare SimCity2000 sul vostro schermo e più sarà lento. Naturalmente la velocità del vostro computer e la vostra scheda grafica possono compensare il tempo perso.
- La grandezza della vostra città. Il modello di simulazione ci mette molto più tempo e fa molti più calcoli sui tasselli che sono sviluppati che su quelli di terreno deserto. In una città indaffarata che riempie tutta la superficie all'interno dei confini comunali, il tempo passerà molto, molto più lentamente che in una città piccola. I sistemi per far andare più veloce la simulazione sono:
 - Fissare la velocità su Ghepardo nel menù Velocità.
 - Tenere piccola la finestra Città.
 - Tenere aperte poche finestre per volta.
 - Disattivare sia Abbonamento che Extra nel menù Giornale.
 - Disattivare la Musica e gli Effetti Sonori (nel menù Opzioni). Per rallentare il tempo quando i disastri devastano la vostra città o quando state cercando di fermare il degrado del centro cittadino aprite il menù Velocità e rallentare le cose o fermatele del tutto.

STRATEGIE

IN GENERALE

La prima cosa da fare è decidere che tipo di città volete costruire. In base ai vostri obiettivi a lungo termine, potrete pianificare diverse strategie.

Se volete aumentare la popolazione, create zone ad alta densità, tenete la criminalità sotto controllo e leggete i giornali per conoscere l'opinione pubblica e le invenzioni importanti. Se volete accumulare un sacco di soldi, tassate i vostri cittadini e tenete le spese al minimo. Se volete creare una città in cui vi piacerebbe vivere e leggete i giornali per rimanere informati sull'opinione pubblica, mettetevi nei panni dei vostri SimCittadini.

Quando cominciate a costruire, tenete bassi i costi. Vi conviene uscire dal deficit e passare all'attivo il più presto possibile. Mostrate un po' di pazienza e mettete insieme una buona riserva di fondi.

Mentre costruite, cercate di creare aree grandi e concentrate. Più è alta la densità della popolazione di un'area, più inquinamento e criminalità avete in essa. Cercate di trovare una via di mezzo fra un sobborgo che si espande disordinatamente ed una città densissimamente popolata. Ricordate che non costa solo costruire l'infrastruttura cittadina, ma anche aumentarla.

Se dovete risparmiare sui servizi municipali, fatelo, ma tenete ben finanziata la polizia. Se la vostra città è piccola o avete molte stazioni di polizia, potete anche non aver bisogno di finanziarle. Usate lo strumento Indaga della finestra strumenti della città per vedere l'efficienza delle vostre stazioni di polizia. Se gli arresti uguagliano i reati, abbassate i fondi. Una volta che gli arresti scendono al di sotto dei reati, aggiungete finanziamenti o altre stazioni di polizia. Un tasso di criminalità alto abbassa il valore del terreno, facendo scappare parte della vostra popolazione ed abbassando le entrate fiscali.

Risparmiare sui finanziamenti ai pompieri è meno drammatico, ma può essere pericoloso. Fatelo, a rischio dei vostri SimCittadini. Potete disattivare i disastri nel menù Disastri.

Cercate di tenere alto il valore del terreno perché continuo ad entrare nelle casse statali il denaro sulla proprietà. Create qualche zona popolare, in quanto non tutti i vostri SimCittadini possono permettersi case di lusso.

Ricordate che dovete ricostruire le vostre centrali elettriche ogni 50 anni. Optare per le grandi costose è più conveniente per quanto riguarda il costo per megawatt, ma solo se la vostra città è abbastanza grande da richiedere tutta questa energia.

E' necessario un buon equilibrio fra i tre tipi di zone di base, con il totale dei tasselli che compongono la zona residenziale approssimativamente uguale al totale dei tasselli della zona commerciale ed al totale di quella industriale. In una città piccola, ci sarà bisogno di una zona industriale più grande di quella commerciale. Le zone devono essere grandi uguali se la vostra popolazione è di circa

100.000 abitanti. Oltre a questa cifra, favorite la zona commerciale. L'Indicatore della Domanda nella finestra strumenti della Città vi farà sapere quali zone dovrete aggiungere. Cercate di lavorare in armonia con il terreno e non usate la forza bruta per schiacciarlo. Otterrete una città piccola che appare più "organica" e risparmierete un bel po' di soldi. Scegliete o costruite un bel posto per la vostra città prima di cominciare ad edificare. Per quanto concerne il territorio della vostra città, sono facilmente accessibili mappe di tutto il mondo. Cominciate con al vostra città preferita. Provate l'approccio modulare. Cercate di progettare un piccolo, compatto "quartiere", completo di tutte le zone, i trasporti ed i servizi municipali che vi servono, gestiti in modo efficiente. Copiate quindi il modello di quel quartiere ovunque. Collocate i quartieri strategicamente in modo che possano condividere servizi comunali costosi come le scuole, gli istituti universitari, i musei e le centrali elettriche.

AFFRONTARE I DISASTRI

A meno che non abbiate attivato Niente Disastri dal menù Disastri, i disastri succedono. I disastri collegati ad uno scenario capitano anche quando li avete disattivati. Perciò, se siete tipi avventurosi (o semplicemente malvagi) potete fissare voi i disastri dal menù Disastri e mettere alla prova la vostra preparazione, la velocità di pensiero e la robustezza del vostro impianto urbano. Non tutti i disastri sono disponibili nel menù Disastri.

Certe condizioni della vostra città attirano o scoraggiano i disastri. Quindi, in una certa misura, potete prepararvi ed anche diminuire le probabilità dei disastri.

In caso di disastri la prima cosa da fare è far spegnere tutti gli incendi. Poi, ricostruire di pubblica utilità ed il sistema di trasporti. State pronti a buttarvi sul famoso pulsante Emergenze nella finestra strumenti della Città. Vi permetterà di utilizzare i pompieri, la polizia e a volte i militari nelle zone di bisogno, ma state attenti a dove li mandate. In genere i pompieri sono bravi a lottare contro il fuoco, ma possono essere messi fuori uso dai rivoltosi; la polizia è brava a controllare le sommosse, ma può rimanere bruciata in un fuoco. Sia i pompieri che la polizia possono sostenere il lavoro manuale di costruire dighe per lottare contro le alluvioni. Se avete una base militare, potete utilizzare le truppe durante un'emergenza. Le truppe militari sono capaci di fare ciò che fanno i poliziotti e i pompieri. Nei punti in cui un disastro porta distruzioni in una zona, voi dovete rimuovere manualmente, con il bulldozer, le macerie in modalità Demolisci/Vuota prima che nella zona cominci la ricostruzione.

INCENDIO

Gli incendi sono più probabili quando c'è caldo e la copertura assicurata dai pompieri non è sufficiente. Gli incendi sono anche effetti secondari di altri disastri: quelli aerei, le sommosse ed il tornado. Potete combattere gli incendi utilizzando il pulsante Emergenze dalla finestra strumenti della città e bloccando le loro avanzate con le icone Emergenza Incendio. Man Mano che i tasselli bruciano, entrate e circondate il fuoco. Mandare la polizia sul luogo dell'incendio può

aiutare a tenere lontano le auto e la folla per agevolare i pompieri. Se avete una buona base militare il pulsante Emergenze può fare dispiegare le truppe militari perché aiutino a combattere gli incendi.

ALLUVIONE

Le alluvioni si verificano nella stagione umida e possono essere effetti secondari di un uragano, di un maremoto e di un tornado. E' più probabile che si verifichino sulla costa, ma occasionalmente un fiume può straripare. Non c'è molto da fare dal momento che comincia un'alluvione, ma potete prepararvi al peggio, le alluvioni distruggono solo le cose che si trovano a livello del mare. I vostri edifici alti anche un solo tassello in più sopravviveranno alla tempesta. I porti devono essere a livello del mare quindi sono le prime vittime dell'alluvione. Se avete un fiume, cercate di costruire i porti a monte, lontano dalla costa. Potete anche usare Alza Terreno che si trova nello strumento Bulldozer per costruire argini protettivi in aree che vi sembra possano straripare. Provate ad usare i vostri agenti ed i pompieri che lo strumento Emergenze per aiutare a costruire argini che trattengono alluvioni. Potreste perdere alcuni uomini, ma si dovrebbe fermare l'avanzata dell'inondazione.

CADE AEREO

A volte gli aerei e gli elicotteri precipitano; il pericolo principale portato da un disastro aereo è un incendio. Spegnete l'incendio più in fretta possibile, poi svolgete un'indagine e dichiarate errore del pilota. Se un aereo ha un incidente in aeroporto, licenziate il controllore del traffico aereo.

TORNADO E URAGANO

I tornado e gli uragani si verificano per le condizioni climatiche e non si possono prevenire. Osservate i bollettini meteorologici sui giornali e, se leggete che ci sono venti forti, potete rinforzare i vostri dipartimenti di polizia e di pompieri in tempo. I tornado provocano distruzione su una fascia sottile del territorio e gli uragani possono veramente mettere tutto soqquadro.

TERREMOTO

Non c'è niente da fare per prevenire i terremoti. Potete solo curare i sintomi - e ce ne sono molti. I terremoti non solo scuotono gli edifici fino a farli crollare e danneggiano l'infrastruttura della vostra città (strade, ferrovie, linee elettriche, ecc.), ma provocano anche incendi, saccheggi e sommosse. Tutto quel che dovete fare è spegnere gli incendi, ripristinare la corrente elettrica e di trasporti, tenere a freno la folla in tumulto e ricostruire la vostra città.

MOSTRO

Il mostro è una creatura intelligente che proviene dallo spazio. Potrebbe essere solo un effetto speciale di un film di Hollywood in preda a furia omicida. Poiché sembra che non riusciamo a comunicare con lui, non sappiamo se è proprio venuto per distruggere le nostre città e se lo fa solo perché non capisce che per noi è spiacevole essere fracassati, incendiati o sbattuti in un altro pianeta. La presenza di certe basi militari può costituire un deterrente per il mostro o indurlo a

precipitarsi sulla strada. Se riuscite a fargli capire che il suo comportamento è antisociale, si ferma.

CATASTROFE NUCLEARE

Se avete una centrale nucleare, c'è qualche probabilità che il nucleo si fonda. Se succede, la vostra città è veramente nei guai. Ci sarà una grossa esplosione, scopieranno incendi e verranno emesse radiazioni che contamineranno il terreno e l'acqua tutto intorno. La contaminazione da radiazioni dura molte generazioni. Né voi né i vostri SimCittadini potete costruire su un terreno contaminato.

Non confondete la fine della vita utile delle vostre centrali elettriche con un disastro. Anche se le vostre centrali nucleari smettono di funzionare e crollano dopo 50 anni, non c'è nessun pericolo, escluso quello di black-out o di oscuramenti. Si tratta solo della centrale che invecchia, non che scoppia, fonde il nucleo o perde radiazioni.

Le centrali a fusione non fondono il nucleo e non perdono radiazioni: lo fanno solo le centrali a fissione (nucleari standard).

DISASTRO DA MICROONDE

La centrale elettrica a microonde ha i suoi incidenti. Qualche volta il fascio di energia proveniente dal satellite manca il collettore parabolico, provocando qualche morto inopportuno. Non si può prevenire, potete solo mettervi al sicuro costruendo le centrali a microonde nelle zone deserte fuori dalla città.

SOMMOSSE

Le cause delle sommosse sono il caldo, un elevato tasso di criminalità e la disoccupazione. Ci sono sommosse anche se la vostra città ha un lungo black-out. Mantenere una buona economia ed un basso tasso di criminalità è il modo migliore di prevenire le sommosse. Ed assicurate un flusso continuo di energia. Potete combattere le sommosse con il pulsante Emergenze. Le sommosse possono portare incendi come effetti secondari.

ALTRI DISASTRI

Vi sono altri disastri in SimCity2000, ma scoprirete tutto mentre vi divertite a giocare.

GALLERIA

Come sempre, vogliamo aggiungere qualche extra a questo manuale: qualcosa che intensifichi l'esperienza urbana di SimCity2000.

In passato abbiamo incluso sezioni storiche o culturali, studiate e scritte da una sola persona - ma stavolta prendiamo spunto dalla città stessa. Tutte le grandi città del mondo - Atene, Londra, Amsterdam, New York, Vienna, Parigi, Roma e le altre - non sono state progettate da una persona sola. Sono il prodotto del lavoro di molte persone in lungo periodo di tempo.

In quest'ottica, la nostra sezione ha "valore aggiunto" è divenuta una galleria di quadri, poemi, citazioni e saggi di varie persone. Tutte le opere esposte in questa sezione hanno una cosa in comune: si occupano in qualche modo delle esperienze e dei sentimenti della gente della città.

La maggior parte della Galleria è nelle pagine che seguono, ma ci sono altre immagini, scritti e citazioni sparsi per tutto il resto del manuale.

SENZA TITOLO

Portami sulle cime piatte D'acciaio, mattoni e pietra naturale
Tratteggi di luci brillano nel cielo Moresco
Mentre guardo su, con gli occhi ingranditi del volo
La mia città guarda su, con occhi Bizantini
Avvolgendo il mondo mentre io ascendo il suo cielo
Tenere donne vagano per le notti scintillanti di Astor
I bambini del S.Marco si diletano là
Dove gli stranieri si affollano per un panino in città
Nella brezza del suo ritmo si arrischiano
Dita di velluto contano un bottino di mezzanotte
Occhi di sciacallo vegliano nel vicolo
Alcuni giudicano la mia città nauseante, la chiamano elite
Ma questo centro vitale non piange, né dorme né muore di notte
Sogna - vivo con insonni satiri bramosi
Che danzano abilmente nella fresca brezza dei bassi quartieri orientali
Sulle fauste ali del volo, allacciati
Sul ventre di otto milioni di bambini
I miei occhi tristi ma rapiti indugiano, nostalgici
Mentre corro a Oriente nella terra del sole nascente
Per studiare l'arte degli aghi sottili e delle dita premute
Aprendo i miei artigli - adorno occhi sensibili
Ed alla bestia in basso
La mia città perversa - addio

- David Caggiano

Il poema di David racconta la mescolanza di emozioni che prova, preparandosi a trasferirsi dalla libera e selvaggia New York ad uno stile di vita disciplinato a Mishima in Giappone (per studiare shiatzu ed agopuntura).

BLUES DELLA GRANDE CITTÀ

di Tom Bentley

Non ho mai creduto di avere difficoltà per i cambiamenti. Pensavo che la transizione fra gli anni di vita a Santa Cruz e le strade di San Francisco non sarebbe stata un gran ché. Diamine, ero cresciuto nei sobborghi della grande città di Long Beach - conoscevo le sottili amarezze dell'erba del vicino sempre più verde - e San Francisco non poteva essere molto più scoraggiante. Ebbene, non avevo ancora finito di disporre i libri sui miei scaffali di San Francisco, che alcuni degli "educatori" locali cominciarono a introdurmi alla curiosa dottrina della strada.

La mia prima lezione fu sull'orario scolastico - tutto il corso di istruzione si svolge fra le due e le sei del mattino. Scoprii di aver condotto la più noiosa delle vite a Santa Cruz. Eccomi là, a dormire, quando avrei potuto unirmi ai gruppi di persone che danno pugni ai cofani delle macchine, cantando a squarciagola o lanciando il grido primitivo conservato proprio per il mio vicinato. In una recente notte senza fondo una donna stava all'angolo opposto della strada, urlando, con tono lamentoso, il nome di sua figlia (o del suo cane, o del suo pesce rosso, chi lo sa) per venticinque minuti, senza interruzione.

Un altro passeggiatore delle ore piccole camminava su e giù per il mio isolato gridando "Ti prendo a calci nel sedere", per una mezzora; il proprietario del posteriore minacciato non si materializzò mai. Un'altra sera tardi un tipo appassionato vagava su e giù per l'iso-

lato annunciando - con le sottili vocalizzazioni di un tifoso ubriaco - che voleva qualche attenzione orale molto specifica. Non sono in grado di verificare se la sua ricerca abbia avuto successo.

Ora questi semplici accenni di quello che è un programma di attività che si ripete quasi ogni notte; spesso è solo conversazione animata (ad un volume inurbano), il baccano di qualche fracassone o indecifrabili brontolii. Occasionalmente affiora qualche genuina bruttura urbana, come quando dovetti chiedere ad un signore che stava strangolando la sua conquista sotto la mia finestra se per favore poteva trovare un altro modo di esprimere il suo affetto. I moneti più paurosi sono quando si sentono imprecazioni ed azzuffamenti tremendi e poi silenzio assoluto - le strade hanno reclamato un'altra anime? Queste cose stimolano delle domande: Mi sto lasciando sfuggire un sacco di divertimento? Queste persone, quando dormono? Come fanno a pagarsi tutta quella cocaina? Che minaccia hanno sfruttato i cittadini Spagnoli perché il sindaco lasciasse allenare i tori per la corsa di Pamplona nel mio quartiere alle tre del mattino? Non è meno interessante dei miagolii in strada davanti allo spettacolo dell'alba quello che si può trovare il mattino dopo sul marciapiede. Un enorme televisore con il cinescopio sfondato. Sedie a tre gambe. Bambole senza testa. E' un po' come uno scalinato mercato delle pulci, solo che non ci sono venditori a prendere offerte. Poi il mattino dopo sarà sparito tutto, come il set di un film che dura una notte.

Una mattina sono rimasto a bocca

aperta in completo smarrimento davanti a una coca sull'angolo che aveva l'aspetto di un'enorme insalata da strada. Larghe strisce di maionese e di salsa lunghe due o tre metri, come un quadro di Jackson Pollock. Grossi pezzi di broccoli sparsi a metri di distanza l'uno dall'altro. Dei bei pezzettoni di salmone sparpagliati a caso. Era come se una sporta della spesa fosse stata tirata su ad una velocità incredibile da un UFO, ma che la spesa fosse stata abbandonata mentre schizzavano via. C'erano tempi in cui sarei stato furioso se degli idioti con il cervello pieno di birra, nell'andare in spiaggia, avessero buttato le bottiglie sul mio prato di Santa Cruz - qui la gente lascia vestiti pagati in tutta una vita al centro del marciapiede, un marciapiede forse da disseminare con i resti frantumati di bottiglie sballottate allegramente all'ultimo coccio.

Naturalmente non arrivate e vedere il vetro sul marciapiede quando le auto sono parcheggiate su di esso. Ora, nella cara vecchia Santa Cruz mi metterei a sbraitare se, al ritorno da qualche gita estiva, dovessi parcheggiare di là dalla strada perché qualche zoticone da spiaggia si è fregato tutti i posti davanti alla mia casa. Bene, sono stato educato a capire che un posto macchina dall'altra parte della strada è più dolce della musica del liuto di Apollo - mi sento quasi in colpa di non dover girare intorno all'isolato, e poi andare nell'altro isolato, e poi ... Il tuo intero mondo qui dipende da dove avete parcheggiato. Sentito parlare di un buon ristorante a sei chilometri? Cammina, amico. Colloquio di lavoro alle dieci? Meglio partire alle sette e mezzo, forse

non trovi da parcheggiare. Vuoi mangiare a Chinatown nel week-end? Stai a casa e cucina Top RAMEN. Nella mia zona, la gente parcheggia all'angolo della strada, sulle strisce pedonali, davanti agli idranti, sul marciapiede - si potrebbe fare una vera fortuna inventando un'economica e leggera piattaforma con rampa per parcheggiare sulle altre macchine.

Cioè, se non c'era qualcuno addormentato sulla macchina di sotto. Ho sempre considerato la situazione della gente della strada di Santa Cruz una circostanza difficile e triste senza una facile soluzione. Bene, la gente della strada di Santa Cruz diventa una serie di baroni adornati di seta al confronto con quella di San Francisco. Questo non sono persone che marciano a ritmo di un tamburo diverso; ballano il valzer al ritmo di un'orchestra nascosta. Qui c'è gente con tuoni e fulmini nella testa, che grida il suo dolore in una sintassi ingarbugliata che nessun linguista potrebbe sbrogliare. Alcuni casi veramente disperati sembrano quasi sacchi di ruggine e muffa. Detriti umani - addolorati, senza meta e definiti dalla mancanza di qualcosa che io do per scontato, una casa.

Tuttavia, se quello che cercate è un look insolito, la gente della strada occupa una posizione di secondo piano rispetto a certe intenzionali esibizioni del grottesco che si vedono in questa bella città. Certo, Santa Cruz ha la sua parte di giovani dalla capigliatura esotica o eccentrica o anche spaventosa ma sono delle Lady Diana in attesa accanto a certi rari esemplari di qui. Qui abbiamo gente che sembra rasata da uno scimpanzé con il delirium tre-

mens. Ci sono tagli che costano cento dollari ma hanno dovuto essere realizzati con attrezzi da idraulico e colla. Su queste teste si fermano colori mai conosciuti dalla natura. Qui c'è gente che si tinge i peli delle narici d'arancione. Li adoro.

E per chi di voi, gente di Santa Cruz, che vi preoccupate che il vostro guardaroba di giacche, camicie, pantaloni e stivali neri andasse fuori moda, non affliggetevi - un'occhiata all'Haight e potrete tranquillamente vedere che il dolce look cadaverisco, una specie di Lazzaro in pelle nera, non è mai stato così riccamente rappresentata. Tingetevi la lingua di nero e venite qua: nessuno batterà ciglio. Vedete, sembra che mi stia lamentando dell'educazione che sto acquisendo. NOOO, vale ogni notte insonne che mi è costato Quasi E, cavolo, quando arrivo in cima alla salita con la mia bici e intravedo il sole che picchia sulle acque increspate della baia ed il profilo del grande Golden Gate, provo un senso di adeguatezza e di appartenenza. Può sembrare trito e ritrito, ma qui c'è una certa sostanza e una specie di singolare gloria sommersa. E' abbastanza per tirare avanti, almeno finché la prossima banda di suonatori di clacson (sono convinto che sulla tangenziale ci sia un cartello che li dirige tutti verso il mio isolato) non farà baldoria con i suoi strumenti avanti e indietro per la mia via.

Ma mi mancano proprio la bellezza e l'incanto di Santa Cruz. Mi meraviglio quando penso alle cose di cui mi lamentavo là. E' un mondo diverso, ma così facile da visitare. Tenetemi un posto macchina.

Questo articolo pubblicato per la prima volta in Good Times, un giornale di Santa Cruz, California, raccoglie le riflessioni di un uomo sul passaggio dalla cittadina di Santa Cruz alla grande e dinamica San Francisco. Tom Bentley recentemente è tornato da una serata fuori in città a San Francisco e, dopo aver guidato per undici ore di seguito cercando di parcheggiare, ha girato la macchina ed è tornato a Santa Cruz e ha ripreso la residenza là. Niente fegato, niente gloria.

SOFFOCARE

Soffocare sul
profilo di N. Y.,
i taxi sbirciano
con le grandi bocche
lungo il boulevard,
mi tieni la mano,
memorie accatastate
in barricate -
fragili, veloci
taglianti ed affettuose.

Sull'aspro
marciapiede,
respiriamo
l'aria debole,
ossa rinsecchita
e memorie
che crollano,
che si armano.
I taxi strappano echi
dai palazzi -
le parole
vengono meno.

*- Margo Lockwood
Agosto 1992*

ALBA A N.Y.

5 del mattino
nella tua soffitta
acqua battente
picchia
uscite
d'emergenza
vuote,
come questa
stanza.

La pioggia sibillante
sussurra
dionisiaci
assoli di percussioni
New York city
digrigna i denti,
sepolta
viva
sotto azzurra
acqua
corrente

è
quasi come silenzio.
Un migliaio
di conversazioni
su tetti
e finestre.
Quasi come silenzio.
Questo scroscio
di solitudine.

*- Margo Lockwood
dedicata a Lisa Lee
16 gennaio 1985*

CITTÀ DEL DOMANI

di Keith Ferrel

Le città hanno anche un futuro? Naturalmente: solo che il futuro non è più quello di una volta.

E qual era esattamente il nostro futuro metropolitano di una volta? Uno pensa alle grandi città fantascientifiche del passato. Abissi d'Acciaio di Isaac Asimov, immense aree edificate, il mondo naturale escluso, popolato da umani e robot sempre più difficile da distinguere.

O le monadi umane di Robert Silverberg contenute nella serie *World Inside*: enormi arcologie che salgono al cielo per centinaia di piani, mondi di per sé sufficienti.

H.G. Wells, che sul futuro ne sapeva molto più della maggior parte di noi, rese implicita la sua visione urbana nel suo unico film originale: *La Vita Futura* (*The Shape Of Things To Come*). Osservate il tratto finale del film mentre la cinepresa fa una lunga panoramica su una straordinaria città fantascientifica, ancora più straordinaria per il fatto che nel contesto del film è stata costruita sulle ceneri di una conflagrazione globale.

O le molte descrizioni da Fiera Internazionale che si sono avute anno dopo anno. Ognuna più elaborata delle precedenti, con città incontaminate sorvolate da aerotaxi, con grattacieli trasformati in delicate spirali sveltanti verso il cielo, celebrazioni architettoniche dell'esperienza umana e urbana allo stesso tempo.

Ora visitate una città reale.

Com'è diversa la realtà! Puzzolente, sporca, pericolosa, in frantumazione, abbandonata da uffici e negozi, rifuggita dalle famiglie che possono permettersi di scappare.

Chi vivrebbe in un posto così?

I giovani, ecco chi.

I giovani ambiziosi e con velleità artistiche sono sempre attratti dalle città: il pericolo non li spaventa, anzi, forse in effetti li attira. C'è un ritmo vitale, un'energia in quasi tutte le aree urbane, un senso di rischio ed eccitazione, avventura ed opportunità.

Ed attira i giovani come una calamita.

Visitate qualsiasi grande città del mondo: Tokio, Londra, Los Angeles, Rio, San Francisco, Parigi, Il Cairo, Mosca, Hong Kong, o New York - sempre, sempre e soprattutto New York, la grande Mela, l'unica vera capitale del pianeta - e fatevi due passi. Non limitatevi ai percorsi turistici.

Tenete gli occhi aperti. Guardate le boutique ed i negozi (non solo le catene di negozi) che si rivolgono ai giovani, spesso di proprietà dei giovani stessi. Fatevi un giro in una galleria d'arte e stupitevi della freschezza e dell'impudenza della nuova generazione di artisti.

Tenete gli occhi aperti. Ascoltate la musica che viene dai piccoli club o dagli appartamenti del piano interrato, ragazzi che lottano con abilità oltre che con arte. Fate un salto in una libreria e spiante un paio di conversazioni ambiziose ma sincere. Agguate uno di quei giornali gratuiti che sembrano fiorire in tutte le città del mondo, leggetelo con le orecchie oltre che con gli occhi. Ascoltate quello che dicono: sco-

prite cosa è importante per i ragazzi, perché sono venuti in città, cosa sperano di ottenere.

Tenete il cuore aperto. Passeggiate per un parco in tardo pomeriggio primaverile. Deliziatevi della radiosità emanata dalle giovani coppie, in città a cercare la realizzazione di sogni condivisi. Le città chiamano i giovani. Questo è vero da quando esistono le città e rimarrà vero finché esistono le città. Se volete scoprire la prossima generazione di qualsiasi cosa, andate in una città.

E l'altra faccia della medaglia? La parte buia delle nostre città? Il pericolo? Lo sporco? Le privazioni? La disperazione?

In altri termini, le sfide che affrontiamo, noi che amiamo le città e ci viviamo e anche quelli che le hanno rifugiate, ma devono affrontare ogni giorno situazioni nate in aree urbane.

Di nuovo, guardate i giovani. E' peggio di un luogo comune affermare che i giovani sono la nostra maggiore risorsa, ma il segreto dei luoghi comuni è che generalmente contengono un fondamento di verità. Ebbene, per le nostre città future, dobbiamo considerare quei giovani ambiziosi e con velleità artistiche un fondamento - o un esercito! - di verità. Dobbiamo "arruolare" le loro energie per la guerra contro lo sporco e la disperazione, in opposizione alle privazioni ed al pericolo. Nessuno ne sa più sei giovani, sapete? I giovani non sanno che questi problemi sono insolubili, che possono solo peggiorare. I giovani - la parte migliore dei giovani - pensano che i problemi siano fatti per essere risolti e

capiscono che le soluzioni devono essere ricercate, non legistate. Hanno energia, hanno entusiasmo, hanno idee - in poche parole hanno tutto quello che ci vuole per avvicinarsi ai dilemmi della vita urbana e, forse, fanno la differenza.

Le città, però, intrappolano anche i giovani. Ci sono giovani nelle nostre città che non sono artisticamente emancipati, che non sono ambiziosi in un qualsiasi senso accettabile. Che non sono venuti in città, ma che vi sono intrappolati. Neanche e non proprio giovani: il termine non si applica a loro, perché non hanno avuto nessuna opportunità di godere della giovinezza. Che sono stati picchiati dalla nascita e che, in quello che è troppo spesso un singolo attimo di cieca violenza, non hanno avuto altra scelta che darle indietro. Le loro anime - il loro potenziale e la promessa che rappresentavano, le loro occasioni di creare opere d'arte, partecipare al commercio e scoprire i loro doni - sono perse senza neppure aver avuto la possibilità di crescere.

Troppo spesso - in effetti quasi costantemente - è quell'istante di cieca violenza che diventa, attraverso i mass media, l'immagine delle nostre città. Eppure le città sono sempre state violente; la violenza è parte del pacchetto che si forma radunando una popolazione numerosa in un'area centrale.

L'immagine violenta, tuttavia, è il motivo per cui. Man mano che i giovani arrivano alla fine della giovinezza ed all'inizio della mezza età, man mano che l'ambizione artistica diventa carriera, l'amore si trasforma in famiglia, man mano che, in altre parole, la

vita va avanti, troppe di quelle vite palpitanti lasciano la città. Se ne vanno proprio quando stanno raggiungendo i vertici artistici ed intellettuali. Vanno nei sobborghi che offrono il conforto della comodità, ma mancano del battito cardiaco, dello stimolo, dell'entusiasmo della città. Abbandonano il dominio dei sogni.

In ciò sta, in questo momento storico, la difficoltà urbana. Le persone più capaci di fare qualcosa per i problemi urbani sono quelle che più probabilmente lasceranno le aree urbane e che hanno più possibilità di farlo.

Quello che si vuole, e credo che stiamo cominciando a vedere indizi della sua concretizzazione, è più collaborazione fra energie ed entusiasmi dei nostri più capaci giovani di città e potenziali ed i problemi dei non emancipati. Dobbiamo cercare di mescolare le persone capaci con quelle che non sanno ancora di essere anche loro capaci, e capaci di creare meraviglie.

Illusorio? Senza dubbio, ma cosa potrebbe essere più illusorio della creazione di città? Chi potrebbe aspettarsi che conglomerati di milioni o decine di milioni di appartenenti della specie più litigiosa di tutte, l'essere umano, lavorino o, peggio ancora, lavorino bene?

Tuttavia lavorano. E possono lavorare bene. Le città richiamano i giovani allo stesso tempo. La sfida che ci troviamo davanti è riuscire ad assicurarci che quello che sentono con più chiarezza il richiamo delle città non si perdano proprio quando diventano più capaci di affrontare i problemi delle città e a liberare quelli in esse sono intrappola-

ti. Allora e solo allora, cominceremo ad intravedere - là, all'orizzonte, da agognare se non da ottenere completamente - le città dei nostri sogni, le vere città del domani.

Keith Ferrel è direttore di OMNI Magazine, autore di più di una decina di libri, ed un giovane futurista di primo piano che ama proprio tanto le città. I disegni di John "Bean" Hastings fanno parte di una serie e sono sparsi per tutto il manuale.

APPENDICE

DA SIMCITY A SIMCITY 2000

Se avete già familiarità con SimCity o SimCityClassic, date una rapida occhiata a questa Appendice. Vi elenca alcuni delle più importanti modifiche e aggiunte che ci sono in SimCity2000. Se fossero tutte qui, porterebbero via il fascino della scoperta e ripeterebbero i _ del manuale.

Nuovo Sistema di Aiuto

Premete Shift e cliccate con il mouse su un pulsante qualsiasi per ottenere una spiegazione in linea su quello che fa e su come funziona.

La finestra modifica è stata sostituita dalla finestra città

La finestra Modifica è stata sostituita dalla finestra Città, che ha una nuova prospettiva isometrica, tre livelli di ingrandimento e la possibilità di far ruotare il territorio. A differenza della finestra Modifica, la finestra Città è sempre aperta e sempre attiva, anche quando altre finestre la coprono in parte.

La scatola strumenti accresciuta

La Scatola Strumenti della finestra Città ha delle funzioni in più con i sottomenù che appaiono sotto i pulsanti.

Modifica territorio

Ci sono tutti gli strumenti di Modifica Territorio che desiderate. Non è quindi necessario un programma separato.

La creazione delle zone

Ora, invece di posare zone di dimensioni prefissate, disegnate voi il rettangolo sulla mappa per creare zone di tutte le dimensioni e di tutte le forme che volete. Ognuna delle tre zone fondamentali (residenziale, commerciale ed industriale) può essere creata sia ad alta che a bassa velocità. Potete far passare le strade e le linee elettriche attraverso le zone e potete creare zone su strade, linee elettriche, colline, valli e foreste. La corrente elettrica non passa più da una zona vuota all'altra senza linee elettriche, ma passerà da un palazzo all'altro fino alle zone adiacenti.

Il terreno ha un'altitudine

Il terreno ha 32 livelli di altitudine, così potete costruire la vostra città su montagne o pianure.

Un livello sotterraneo

C'è uno strato di sottosuolo per il sistema idrico (sì, anche quello è nuovo) e per la metropolitana (e anche lei).

Treni, metropolitana, fermate e stazioni

Ai treni è stata aggiunta la metropolitana per i sistemi di trasporto di massa, ma non aspettatevi che comincino a girare quando posate i binari - ci vogliono le stazioni e le fermate per far salire e scendere i passeggeri.

Finestre momentanee e “a strappo”

Alcuni dei pulsanti della Finestra Strumenti fanno apparire piccoli sottomenù che rimangono sullo schermo tenendo premuto il tasto del mouse. Le finestre si possono anche aprire cliccando e trascinando il pulsante relativo della scatola strumenti, o selezionandole dal menù Finestre.

I giornali hanno preso il posto della finestra valutazione

Leggete i giornali per conoscere la pubblica opinione così come altre notizie importanti che influiranno sulla vostra città.

Nuovi servizi municipali

Oltre alle stazioni della polizia e dei pompieri, siete responsabili sia degli ospedali che delle prigioni.

Nuovo sistema di istruzione e strutture ricreative

Potete costruire scuole, istituti universitari, biblioteche e musei. Le vostre opzioni per il tempo libero comprendono parche, zoo, stadi e porticcioli.

Nuova finestra popolazione

Potete studiare le statistiche sulla vostra popolazione per fasce di età, speranza di vita e livello di istruzione.

Nuova finestra industria

Potete studiare le statistiche sui diversi tipi di industrie della vostra città, vedere la domanda nazionale di vari prodotti industriali e manipolare i tassi di imposta per incoraggiare o scoraggiare industrie diverse.

Nuova finestra vicini

La vostra città non è più sola. Potete vedere le città che vi circondano e le loro popolazioni.

Nuova finestra ordinanze

Potete far approvare dal vostro consiglio comunale varie ordinanze che faranno aumentare le entrate della vostra città (come una tassa sulle vendite), o migliorando la qualità di vita dei vostri SimCittadini (come le campagne pro-lettura ed i programmi di vigilanza di quartiere).

Nuove funzioni finanziarie

La finestra Budget è stata ampliata, più voci e più potere di controllo.

Andate a giocare adesso!

Basta fare i lavativi con l'Appendice - andate a giocare!

GUIDA DI RIFERIMENTO RAPIDO PER PC

INFORMAZIONI SUL SISTEMA

HARDWARE RICHIESTO

Occorre un computer MS-DOS compatibile al 100% con processore 386 o superiore, almeno 4 MB di RAM, hard disk con 4 MB disponibili e mouse Microsoft o compatibile, scheda grafica VGA e monitor con risoluzione 640x480x256 colori, supporta schede AdLib, Media Vision, Sound Blaster, Roland MPU-401 e compatibili al 100%.

SOFTWARE RICHIESTO

MS-DOS 3.3 o successivo

AVVIAMENTO RAPIDO

SimCity 2000 deve essere installato su un hard disk. Ecco come fare:

1. Inserisci il CD di SimCity 2000 nel lettore CD-ROM.
2. Digita **D:** (o la lettera relativa al lettore CD-ROM).
3. Digita **INSTALL** [Invio]
4. Segui le istruzioni che appaiono sullo schermo: inserisci il tuo nome e rispondi alle domande.
5. Dopo l'installazione, toglì il CD-ROM di SimCity 2000 dal lettore.

AVVIAMENTO DI SIMCITY 2000

Dopo l'installazione (vedi sopra), assicurati di essere nell'unità e nella directory giusta (quella di default è C:\SC2000) e digita quindi **SC2000** [Invio].

SUGGERIMENTI

IL MOUSE

Per giocare a SimCity 2000 è necessario un mouse. Quando il manuale, il testo sullo schermo o questo addendum ti chiede di cliccare, di cliccare due volte, o di cliccare e trascinare, usa il tasto sinistro del mouse. Cliccando il tasto destro del mouse si attiva lo strumento Centra che ridisegna l'immagine sullo schermo centrata sul punto in cui hai cliccato.

USO DEI MENÙ

I menù vengono impiegati per controllare SimCity 2000 e si trovano nell'estremità superiore dello schermo (la barra dei menù). Finché non apri i menù se ne vedranno solo i nomi. Per aprire un menù, porta il cursore su di esso e clicca tenendo premuto il tasto sinistro del mouse. Per selezionare una voce di un menù, fai scorrere il cursore fino ad evidenziare la voce che vuoi, poi rilascia il tasto del mouse. Per chiudere il menù, fai scorrere il cursore fuori dal menù e rilascia il tasto del mouse.

PORTI E COLLEGAMENTI

Quando la tua città raggiunge certe dimensioni, l'industria smetterà di espandersi se non hai un valido sistema di trasporti. Se hai un fiume o una costa, puoi costruire un porto per accelerare l'industria. Se sei vicino al mare, dovrai costruire una rete di collegamenti con le altre città per far incrementare la tua industria, posando ferrovie o autostrade ai confini.

NOMI DELLE CITTÀ

In realtà ogni città di SimCity 2000 ha due nomi: il NOME INTERO, che dai alla tua città quando la crei, e il NOME DEL FILE sotto il quale la salvi. Il nome intero può essere lungo fino a 30 caratteri, che possono essere lettere, numeri, spazi o simboli. Il nome del file segue le regole di un nome di file DOS: fino a otto caratteri (senza spazi e simboli) con estensione **.SC2**.

Devi dare alla tua città un nome intero. SimCity 2000 automaticamente creerà il nome del file. Puoi scegliere il nome di file che più ti piace o cambiarlo quando salvi su disco. SimCity 2000 crea il nome del file prendendo i primi otto caratteri "corretti" del nome intero - cancellando spazi e simboli e aggiungendo **.SC2** alla fine. Stai attento a non cancellare città preesistenti!

SALVARE LE CITTÀ

Per salvare una città, seleziona **Salva città** dal menù File. Se è stata già salvata una volta, verrà risalvata con lo stesso nome nella stessa directory. Se non era già stata salvata una volta, verrà salvata su disco sotto il nome di file creato da SimCity 2000.

Per cambiare nome alla tua città o salvarla in un'altra directory, seleziona **Salva con nome...** dal menù File. Si aprirà il box di dialogo Salva città. Se vuoi cambiare il nome intero, clicca la casella Nome intero e scrivine uno nuovo. Se vuoi cambiare la casella nome file, clicca nella casella Nome file, evidenzia il nome di file corrente e scrivine uno nuovo. L'estensione **.SC2** verrà aggiunta dal computer.

Per cambiare la directory in cui deve essere salvata la città, clicca due volte per spostarti sulla directory precedente, e clicca due volte sul nome di una directory per salvare dentro di essa.

Puoi cambiare il drive in cui verrà salvata la città, cliccando la relativa lettera che si trova a destra nella finestra di dialogo.

Quando hai scelto il nome intero, il nome di file, la directory e il drive in cui vuoi salvare la città, clicca il pulsante Salva.

Per chiudere la finestra di dialogo Salva città senza salvare niente, clicca il pulsante Annulla.

CARICAMENTO DELLE CITTÀ

Per caricare una città che è stata già salvata, seleziona **Carica città** dal Menù file. Si aprirà la finestra di dialogo Carica città.

Clicca due volte il nome del file della città che vuoi caricare. Puoi solo cliccare il nome del file e cliccare il pulsante Carica.

Se il nome di file della città non è visibile, cerca nelle altre directory cliccando due volte il nome di una directory o su “...” per spostarti alla directory precedente. Per vedere il nome intero di una città nella finestra di dialogo, clicca su un nome di file.

Clicca Annulla per chiudere la finestra di dialogo Carica città senza caricare una città.

IN CASO DI PROBLEMI

SIMCITY 2000 E LA SCHEDA GRAFICA

SimCity 2000 richiede una scheda grafica e un monitor capaci di funzionare in modalità VGA Estesa a 640x480x256 colori. Il programma di installazione verifica che tipo di scheda video hai a disposizione, cerca il driver appropriato e comunica l'informazione a SimCity 2000. Se non vedi il nome della tua scheda sullo schermo, clicca e premi la freccia per fare apparire un alista di altre possibili schede. Il programma non sarà in grado di riconoscere alcune schede, specialmente le più vecchie, anche se sono capaci di funzionare a 640x480x256 colori.

Se il programma d'installazione non riconosce la vostra scheda, ti comunicherà che la tua scheda probabilmente non funzionerà con SimCity 2000. Se sai che la scheda funzionerà in questa risoluzione, clicca Continua. Il programma di installazione comunicherà a SimCity 2000 che la scheda può funzionare con un driver VESA.

Il prossimo passaggio è l'installazione del driver VESA per la scheda video. A meno che la scheda non sia molto vecchia, sarà dotata di un driver VESA (su un disco).

Copia il driver dal dischetto al disco fisso. Carica il driver dal prompt del DOS (digitandone il nome e premendo Invio) prima di far partire SimCity 2000.

Se la scheda non è dotata di driver VESA, consulta il produttore della scheda.

SE L'INSTALLAZIONE NON FUNZIONA

Se l'installazione non è portata a termine assicurati che il mouse sia collegato e il driver del mouse installato. Se continua a non funzionare, lancia il driver VESA della scheda prima di eseguire l'installazione.

IL DISCO DI AVVIO DI SIMCITY 2000

Se il computer ha tutte le caratteristiche hardware richieste e SimCity 2000 non funziona bene, probabilmente c'è un conflitto con un programma residente in memoria. Se sei capace di modificare i file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT, fallo. Se non sei sicuro di come si fa, allora fatti un disco d'avvio per SimCity 2000. Avvia il computer con questo floppy quando vuoi caricare SimCity 2000 e dal disco fisso quando ti occorre la configurazione normale.

Ecco come fare:

- A) Metti un disco formattato nel drive A: e rendilo disco bootabile con il comando SYS scrivendo "SYS A:" [Invio]. Così i file di sistema verranno copiati sul dischetto. (Ricordati di mettere l'etichetta al disco in modo da riconoscerlo più facilmente).
- B) Copia il driver del mouse (di solito si chiama MOUSE.COM o MOUSE.SYS) e il driver VESA (se necessario) nel disco d'avvio.
- C) Crea un file AUTOEXEC.BAT sul dischetto d'avvio per far funzionare SimCity 2000 e il mouse:
 1. Digita **A:** [Invio]
 2. Digita **COPY CON AUTOEXEC.BAT** [Invio]
 3. Digita **PROMPT \$PSG** [Invio]
 4. Digita **MOUSE** [Invio] (se stai usando MOUSE.COM)
 5. Digita, se necessario, il nome del driver VESA [Invio]
 6. Digita **C:** [Invio]
 7. Digita **CD \SC2000** [Invio]
 8. Digita **SC2000** [Invio]
 9. Premi **F6**, poi [Invio]Se SimCity 2000 non è nella directory C:\SC2000, cambia le righe 6 e/o 7 con il driver e la directory giusti. Se stai usando un file MOUSE.SYS invece di MOUSE.COM, toglila riga 4 dal file AUTOEXEC.BAT di cui sopra, e fai un file CONFIG.SYS per far funzionare il mouse:
 1. Digita **A:** [Invio]
 2. Digita **COPY CON CONFIG.SYS** [Invio]
 3. Digita **DEVICE=MOUSE.SYS** [Invio]
 4. Digita **FILES=30** [Invio]
 5. Premi **F6**, poi [Invio]
- D) Riavvia il computer con il nuovo disco d'avvio di SimCity 2000 nel drive A:. Quando finisci di giocare, toglila disco dal drive e riavvia il computer con il disco fisso per tornare alla configurazione normale.

TABELLE DI RIFERIMENTO

FUNZIONI DEI TASTI E DEL MOUSE

I **tasti freccia** fanno scorrere il territorio nella finestra Città.

Home attiva lo strumento Ingrandisci nella finestra Città.

Fine attiva lo strumento Riduci nella finestra Città.

Canc ruota l'immagine sullo schermo in senso antiorario.

PagGiù ruota l'immagine sullo schermo in senso orario.

Premi **Shift** e clicca un qualsiasi pulsante o comando per avere l' Aiuto.

Premi **Shift** e clicca un qualsiasi punto della città (edificio, infrastruttura o terreno) per attivare la funzione Indaga e aprire piccole finestre di informazioni.

Per annullare le operazioni di posa di strade, binari in superficie o nel sottosuolo, zone, ecc., premi il tasto **Shift** prima di rilasciare il tasto del mouse.

Clicca con il **tasto destro del mouse** per attivare temporaneamente lo strumento Centra. Premi il **tasto Control** per demolire con il bulldozer.