

SIMCITY™



SPIS TREŚCI

NAJWAŻNIEJSZE POLECENIA	2
WITAJ W MIEŚCIE	5
MENU GŁÓWNE	5
BUDOWANIE MIASTA	9
ŻYCIE W WIELKIM MIEŚCIE	33
TWÓJ REGION	34

NAJWAŻNIEJSZE POLECENIA

STEROWANIE OGÓLNE

Sterowanie kamerą	W/A/S/D/klawisze numeryczne/ klawisze strzałek
Obrót kamery	Q/E
Zbliżenie kamery	Z/X
Przechylenie kamery w górę/dół	END/HOME
Najazd/odjazd kamery	+/- lub PAGE UP/PAGE DOWN
Wyjście z bieżącego menu lub narzędzia	ESC (gdy narzędzie lub menu jest otwarte)
Menu Opcje	ESC (gdy nie jest otwarte żadne narzędzie ani menu)
Informacje o populacji	F2
Informacje o budżecie	F3
Informacje o ocenie burmistrza	F4
Otwarcie czatu/ściany regionu	ENTER
Otwarcie/zamknięcie widoku regionu	BACKSPACE
Zrzut ekranu	C
Przechwytywanie wideo	V
Narzędzie strefy mieszkaniowej	CTRL + R
Narzędzie strefy komercyjnej	CTRL + C
Narzędzie strefy przemysłowej	CTRL + I
Narzędzie usuwania stref	CTRL + U
Narzędzie ulepszania dróg	R
Narzędzie niwelacji	B
Rankingi	L
Osiągnięcia	;

STEROWANIE W TRYBIE PIASKOWNICY

Przełącz wł./wyl. pożarów	ALT + F
Przełącz wł./wyl. przestępczości	ALT + C
Przełącz wł./wyl. problemów zdrowotnych	ALT + M
Przełącz wł./wyl. zanieczyszczeń powietrza	ALT + A
Przełącz wł./wyl. zanieczyszczeń ziemi	ALT + P
Przełącz wł./wyl. bezdomnych Simów	ALT + H
Dodaj 100 000 \$ do budżetu miasta	ALT + W
Przełącz wł./wyl. ścieków	ALT + S

STEROWANIE MAPAMI DANYCH

Populacja	F5
Szczęście	F6
Wartość gruntu	F7
Handel i usługi	F8
Gęstość budynku	F9
Mieszkaniowe	F10
Komercyjne	F11
Przemysłowe	F12
Przechodzenie między mapami danych (gdy otwarte jest menu)	/

STEROWANIE UPŁYWEM CZASU

Pauza	~
Żółw	1
Lama	2
Gepard	3

MAPY ZASOBÓW

Mapa wody	4
Mapa węgla	5
Mapa rudy	6
Mapa ropy naftowej	7

POLECENIA MENU

Katastrofy	SHIFT + X
Drogi	SHIFT + R
Prąd	SHIFT + P
Woda	SHIFT + W
Ścieki	SHIFT + S
Śmieci	SHIFT + D
Administracja	SHIFT + G
Pożary	SHIFT + F
Zdrowie	SHIFT + H
Policja	SHIFT + C
Kształcenie	SHIFT + E
Transport publiczny	SHIFT + T
Parki	SHIFT + U
Specjalizacja miasta	SHIFT + B
Następne menu lub podmenu	TAB
Poprzednie menu lub podmenu	SHIFT + TAB

SKRÓTY DOT. DRÓG (GDY OTWARTE MENU DROGI)

Narzędzie prostej drogi	I
Narzędzie kolistej drogi	O
Narzędzie krętej drogi	U
Narzędzie prostokątnej drogi	H
Narzędzie łukowatej drogi	J
Narzędzie ulepszenia drogi	R
Ogranicz typ drogi	SHIFT
Przełącz wł./wyl. siatki	ALT

WITAJ W MIEŚCIE

W grze *SimCity*, jesteś burmistrzem własnego miasta. Wytyczasz drogi i strefy oraz zarządzasz wszystkim, od służby zdrowia i bezpieczeństwa po edukację, przemysł i tak dalej. Im bardziej miasto rośnie, tym więcej pracy z zarządzaniem. Jest to ekscytujące wyzwanie, a naszym zadaniem jest przedstawić informacje niezbędne do rozpoczęcia zabawy!

MENU GŁÓWNE

Przy pierwszym otwarciu menu głównego uruchamiany jest początkowy scenariusz. Po ukończeniu początkowego scenariusza i powrocie do menu głównego gracz uzyskuje dostęp do funkcji Świat *SimCity*. Dostępna staje się również opcja Graj.

SCENARIUSZ WPROWADZAJĄCY

Nim weźmiesz się do budowy lśniącej utopii, musisz poznać podstawy. Aby poznać szczegóły obowiązków burmistrza, gracz najpierw przechodzi prosty scenariusz. W ten sposób poznaje podstawy rozgrywki i najważniejsze funkcje gry, takie jak wytyczanie dróg i stref oraz umieszczanie obiektów. Po zakończeniu scenariusza można rozegrać go ponownie. W tym celu należy wybrać ikonę Opcje w menu głównym i kliknąć opcję WPROWADZENIE.

WZNÓW

Kliknięcie wznawia grę w ostatnim mieście. Opcja ta nie jest dostępna w razie opuszczenia miasta.

GRAJ

Przycisk Graj umożliwia rozpoczęcie gry *SimCity*. Przed budowaniem należy wybrać zakładkę Utwórz grę, by uruchomić nową grę, zakładkę Dołącz do gry, by dołączyć do gry albo zakładkę Wznów grę, by wznowić jedną z poprzednich gier od punktu, w którym została wstrzymana.

ZAKŁADKA UTWÓRZ GRĘ

WYBIERZ MAPĘ REGIONU

Wybierz mapę regionu, w którym będzie znajdować się miasto. W każdym regionie dostępnych jest wiele lokacji miast.

NAZWIJ REGION

Wprowadź nazwę regionu. Nie będzie jej można później zmienić.

GRA WIELOOSOBOWA

Wybierz opcję REGION PUBLICZNY albo REGION PRYWATNY, aby określić, czy region jest dostępny dla wszystkich innych pragnących dołączyć, czy też tylko dla zaproszonych graczy.

TRYB PIASKOWNICY

Zaznacz pole wyboru, by włączyć lub wyłączyć tryb piaskownicy. Włączony tryb piaskownicy zapewnia dostęp do wszystkich obiektów, wyłącza losowe katastrofy i daje graczom dostęp do niektórych cheatów. Dotyczy to wszystkich miast w regionie. W trybie piaskownicy wyłączony zostaje dostęp do rankingów, wyzwań i osiągnięć.

ZAJMIJ NOWE MIASTO

Wybierz pierwsze miasto w jednej z lokalizacji dostępnych w regionie. Wybierz dowolną z niebieskich lokacji miast, by wyświetlić nazwę miasta oraz informacje o jego krajobrazie i zasobach. Aby zacząć tworzenie, wybierz opcję ZAJMIJ MIASTO. Miastu można nadać nazwę później w grze.

ZAPROŚ ZNAJOMYCH

Po zajęciu miasta, a przed wybraniem opcji GRAJ możesz zaprosić znajomych do dołączenia do regionu. Wybierz dowolną z pozostałych lokacji dostępnych w wybranym regionie i kliknij opcję ZAPROŚ ZNAJOMYCH. Wybierz znajomych, których chcesz zaprosić i wybierz opcję WYSLIJ ZAPROSZENIA. Jeśli przyjmą zaproszenia, przejdą bezpośrednio do wybranego regionu.

GRAJ

Kliknij opcję GRAJ przy wybranym mieście, by zacząć grę.

ZAKŁADKA DOŁĄCZ DO GRY

Kliknij przycisk Graj, a potem zakładkę Dołącz do gry, by wyświetlić listę dostępnych regionów, w których właśnie toczy się gra. Granie z innymi zapewnia korzyści takie jak wzajemna wymiana usług, prądu i wody. Z innymi burmistrzami można wymieniać się nawet podarunkami, takimi jak zasoby, w celu tworzenia nowych branży przemysłu.

UWAGA: można brać udział w maksymalnie 10 regionach naraz.

Wyniki można filtrować według map lub znajomych. Dostępne są również opcje ograniczenia wyszukiwania do regionów z opuszczonymi miastami lub regionów w trybie piaskownicy.

Wybierz kartę regionu, by sprawdzić dodatkowe szczegóły. Aby dołączyć do regionu, wybierz miasto na mapie szczegółów regionu i zajmij je. Na stronie szczegółów regionu można również sprawdzić ścianę regionu, zawierającą posty od graczy znajdujących się aktualnie w tym regionie. W lewej górnej części menu regionu widnieje łączna populacja i kwota simoleonów.

Podczas dołączania do regionu dostępna jest również opcja zajęcia miasta, które zostało opuszczone przez nieaktywnego burmistrza.

UWAGA: w zakładce Dołącz do gry pokazywane są jedynie regiony publiczne. Aby wyświetlić region prywatny innego gracza, kliknij awatar profilu *SimCity* tego gracza, by przejść na stronę jego profilu. W regionach prywatnych nie można grać bez zaproszenia.

DOŁĄCZANIE NA ZAPROSZENIE

Zaproszenia do dołączenia do gier znajomych są wyświetlane w prawym górnym rogu ekranu. Kliknij przycisk zaproszenia, a potem wybierz zaproszenie, by wyświetlić mapę regionu danego znajomego. W celu dołączenia do gry należy zająć miasto dostępne w tym regionie.

ZAKŁADKA WZNÓW GRĘ

Wróć do dowolnego wcześniej zapisanego regionu i miasta. Wybierz żądany region, a następnie miasto, w którym chcesz grać. Za pomocą tego menu można sprawdzić region, zaprosić znajomych lub porzucić region.

ŚWIAT SIMCITY



Wyświetl wszystkie najnowsze wiadomości dotyczące *SimCity*, aktualizacje, rankingi i wyzwania, a także rynek globalny społeczności *SimCity*.

Dziennik miasta

Kanał danych dla burmistrzów, dostarczający wiadomości i aktualizacje od znajomych w społeczności *SimCity*. Nową wiadomość wskazuje komunikat wyskakujący. Kliknij przycisk Dziennik miasta w lewym dolnym rogu, by odczytać najnowsze wiadomości w kanale. Dziennik miasta przedstawia listę ostatnich czynności znajomych, takich jak rozpoczęcie gry w nowym regionie, zdobycie osiągnięcia lub wysłanie zaproszenia do gry w ich regionach. Dziennik miasta przedstawia też aktualizacje wyzwań, ogłasza rozpoczęcie wyzwania i ostatecznego zwycięzcę. Kliknij dowolny komunikat, by wyświetlić szczegóły wiadomości lub aktualizacji.

Rankingi

Wybierz, by wyświetlić jeden z 10 rankingów ogólnych lub jeden z pięciu rankingów KG i sprawdź, kto dzierży palmę pierwszeństwa w wybranej kategorii. Rankingi można filtrować, by wyświetlać tylko znajomych, globalną społeczność *SimCity* lub własne najlepsze miasta.

Wyzwania

Podążaj wyzwania stawiane społeczności, by zdobyć ekskluzywne nagrody i najwyższe miejsca w rankingu wśród znajomych. Gdy zaczniesz grę w nowym regionie, gracze automatycznie wchodzą do wyzwań regionalnych. Wszystkie miasta w regionie współpracują ze sobą, by osiągnąć cel w najkrótszym możliwym czasie. Bądź jednym z najlepszych graczy, by ukończyć wyzwanie i zdobyć ekskluzywne nagrody.

Rynek globalny

Sprawdź sprzedaż zasobów na rynku globalnym. Ceny są wyrażane w simoleonach za ładunek samochodowy. Wykresy można filtrować, by wyświetlać dane z ostatniego dnia, tygodnia lub miesiąca. Podawane tutaj informacje umożliwiają określenie zasobów, na których eksporcie warto się skupić oraz pozwalają przewidywać ceny w razie ewentualnego importu.

SKLEP SIMCITY STORE

Kliknij dużą tablicę w menu głównym, by przejść do sklepu *SimCityStore*. Znajdziesz w nim specjalne dodatki na sprzedaż. Wybierz opcję SKLEP, by wyświetlić pełną listę dodatkowej zawartości gry (zarówno bezpłatnej, jak i płatnej), zapewniającej nowe możliwości gry.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

W profilu zapisane są wszystkie miasta i regiony gracza. Można w każdej chwili powrócić do gry lub zacząć nową w menu głównym. Gra jest automatycznie zapisywana w chmurze. Aby uzyskać dostęp do zapisanych gier, wystarczy zalogować się na dowolnym komputerze z zainstalowaną grą *SimCity*. By wrócić do miasta ostatniej gry, wybierz opcję WZNÓW w menu głównym. Aby wybrać inne zapisane miasto, wybierz opcję GRAJ w menu głównym, a potem zakładkę Wznów grę. Po wybraniu regionu i miasta wybierz opcję GRAJ W MIEŚCIE, by podjąć przerwana grę albo opcję OPUŚĆ, by usunąć miasto z danych zapisów.

BUDOWANIE MIASTA

Być może Rzymu nie zbudowano w jeden dzień, ale kto mówi, że nie da się tego zrobić? Gdy zaczniesz grę, masz tylko pustą lokację. W tej otwartej przestrzeni możesz budować domy, firmy i zakłady przemysłowe. Menu u dołu ekranu zawiera wszystko, co trzeba, by zmienić pustą łąkę w kwitnącą metropolię. Sprawdź różne opcje i funkcje w poszczególnych podmenu, by szybko i sprawnie rozwinąć miasto.

INFORMACJE O SYSTEMIE I PRZYCISKI MAP DANYCH

Gdy wybierasz jedną z ikon menu, po prawej stronie menu wyświetlane są informacje o systemie i przyciski dostępnych map danych. Informacje o systemie to ogólne informacje o danej kategorii, takie jak zużycie prądu w mieście, koszt i inne dane statystyczne dotyczące tej kategorii. Mapy danych umożliwiają dostęp do różnych informacji, zależnych od kategorii. Aby wyświetlić inne mapy danych spoza aktualnej kategorii, kliknij przycisk Mapa danych po prawej stronie i wybierz żądaną mapę danych z dowolnej kategorii menu. Oferują one mnóstwo informacji o wszystkich budynkach i infrastrukturach w mieście, umożliwiając sprawne zarządzanie.

DROGI



Drogi są niezbędne i stanowią bloki konstrukcyjne miasta. Aby rozpocząć budowę miasta, musisz najpierw zbudować drogę od autostrady regionalnej do lokacji miasta. Umożliwi to graczowi interakcję z sąsiadującymi miastami, a Simom dojazd do miasta i osiedlanie się w nim.

KUPOWANIE I UKŁADANIE DRÓG

Drogi kupuje się w menu Drogi. Dostępnych jest kilka typów dróg, a każdy z nich służy do innych celów. Najedź myszą na każdą z opcji, by wyświetlić jej nazwę, opis oraz cenę ułożenia tego typu drogi w simoleonach. Wybierz preferowaną drogę, a potem kliknij i przeciągnij myszą, by wytyczyć drogę. Łączny koszt budowy drogi jest wyświetlany nad kursorem. Zwolnij lewy przycisk myszy, by zbudować drogę. Typ drogi może drastycznie zmienić gęstość stref w mieście. Im szersza droga, tym więcej Simów może nią jeździć, co wpływa na czas dojazdu Simów do ich miejsc przeznaczenia. Gładszy ruch drogowy przyczynia się do wzrostu szczęśliwości Simów i zwiększa zyskowność firm. Podczas budowy dróg należy mieć na uwadze wartość gruntu i gęstość stref.

PORADA: aby anulować wytyczanie drogi, naciśnij klawisz **ESC** lub kliknij prawy przycisk myszy przed zwolnieniem lewego przycisku myszy.

Można budować kręte, łukowate, koliste i prostokątne drogi. Służą do tego ikony krętej, łukowatej, kolistej lub prostokątnej drogi po lewej stronie menu. Narzędzia krętej, kolistej i łukowatej drogi umożliwiają budowę krętych ulic, a narzędzie drogi prostokątnej umożliwia wyznaczenie całych bloków miasta. Wybierz typ drogi, a następnie kliknij i przeciągnij mysz, by wytyczyć drogę. Przytrzymaj klawisz **SHIFT**, aby ograniczyć narzędzie. Pamiętaj, by zaczynając tworzyć sieć ulic miasta pozostawić wystarczająco dużo miejsca na domy, firmy i fabryki.

PORADA: podczas wytyczania dróg wyświetlane są białe, przerywane linie. Linie te wskazują sugerowany przebieg dodatkowych dróg. Ułatwiają one rozmieszczenie bloków. Lepszy plan dróg to lepsza organizacja miasta. Przytrzymując klawisz **ALT** można przełączać włączenie/wyłączenie tych sugestii.

UWAGA: ulepszanie dróg jest istotne, gdyż zatłoczone ulice powodują problemy, takie jak wydłużenie czasu dojazdu strażaków lub policji albo opóźnienie pomocy z sąsiednich miast. W menu Transport publiczny znajdziesz różne metody usprawnienia ruchu drogowego w mieście.

STREFY



Po wytyczeniu dróg i zbudowaniu połączenia z autostradą można wykreślić strefy miasta. Są trzy typy stref: mieszkaniowe, komercyjne i przemysłowe. Każdy typ strefy ma inne przeznaczenie i właściwe wyważenie tych trzech typów jest kluczem do sukcesu miasta. By zacząć budowę, wybierz typ strefy z menu Strefa, a potem kliknij i przeciągnij myszą wzdłuż żądanej drogi. Przytrzymaj klawisz **CTRL**, by podświetlić i wypełnić wszystkie strony po danej stronie drogi. Pamiętaj, że budować można tylko przy już zbudowanych drogach.

UWAGA: rozmiar drogi jest wprost skorelowany z poziomem gęstości budynku. W przypadku większych zabudów należy budować większe drogi lub ulepszać mniejsze, zaznaczając je i wybierając opcję ulepszenia.

STREFY MIESZKANIOWE

Twórz zielone strefy mieszkaniowe, by wskazać, gdzie Simowie mogą budować domy, do których się wprowadzą. Gdy tylko część miasta zostaje oznaczona jako strefa mieszkaniowa, Simowie automatycznie wprowadzają się do niej, ale utrzymanie ich zależy od gracza.

Wyznaczanie dużych bloków zieleni może skutkować dużą populacją, ale jeśli za mało będzie pracy, prądu i służb publicznych, by zapewnić szczęście mieszkańcom, mnóstwo budynków mieszkaniowych zostanie opuszczonych. Rozmieszczaj domy z rozważą i uważaj na zanieczyszczenia powietrza i ziemi, by uniknąć stworzenia oddziału chorych.

STREFY KOMERCYJNE

Wyznaczaj niebieskie strefy komercyjne, by wskazać, gdzie można budować sklepy i biura. Ten typ stref napędza zyski w mieście (choć nie tak duże jak strefy przemysłowe) i zapewnia miejsca pracy Simom.

Strefy komercyjne zapewniają budynkom przemysłowym miejsca sprzedaży produktów, a Simom miejsca, w których mogą kupić sobie szczęście za zarobione w trudzie i znoju simoleony. Jeśli jednak za mało będzie miejsc pracy, mieszkańcy zostaną w domu lub pójdą do parku, zamiast wyjść na zakupy i wydawać simoleony, których nie mają. Nie ma klientów? Nie ma interesów.

STREFY PRZEMYSŁOWE

Przemysł jest prawdziwą siłą napędową miasta i generuje większość zysku z trzech stref. Zapewniając pracę, przemysł daje pieniądze mieszkańcom. Zakłady przemysłowe zaopatrują budynki komercyjne w towar. Pieniądze uszczęśliwiają Simów i umożliwiają im kupowanie, dzięki czemu z kolei prosperują strefy komercyjne.

Strefy przemysłowe wytwarzają również najwięcej zanieczyszczeń z trzech stref. W związku z tym warto jest budować przemysł z dala od mieszkaniowych części miasta.

USUWANIE STREF

Po lewej stronie menu Strefa znajduje się ikona usuwania stref. Kliknij tę ikonę, a potem wybierz żądany obszar, by usunąć bieżącą strefę. Następnie możesz wyznaczyć strefę innego typu.

MAPY STREF

W menu Strefa można przełączać różne mapy danych.

Gęstość budynku	Przedstawia postęp w kierunku ulepszenia gęstości każdej struktury w mieście.
Wartość gruntu	Wyświetl wartość gruntu w strefach mieszkaniowych oraz komercyjnych i sprawdź, które budynki mają pozytywny lub negatywny wpływ na wartość gruntu.
Technika przemysłowa	Przedstawia poziom technologii opracowywanych w strefach przemysłowych i budynki wpływające na ulepszenia techniczne.
Populacja	Wyświetl dane populacji i sprawdź, gdzie znajdują się Simowie.
Mieszkaniowe	Wyświetl dane statystyczne szczęścia i pieniędzy, dotyczące obszarów mieszkaniowych.
Komercyjne	Wyświetl ruch kupujących i turystów nabywających towary oraz pamiątki.
Przemysłowe	Wyświetl ruch towarów przemysłowych w mieście.

ULEPSZENIA BUDYNKÓW

Wszystkie budynki RCI (mieszkaniowe, komercyjne i przemysłowe) mają możliwości ulepszenia. Wszystkie budynki mają poziom gęstości, wskazujący szczęśliwość i dobrobyt mieszkańców lub pracowników. Każdy budynek z biegiem czasu akumuluje wartość. Mierzona wartość zależy od typu budynku. Budynek może ewoluować poprzez zmianę poziomu gęstości lub wartości.

Mały domek może w końcu zmienić się w posiadłość, a sklepik z ubraniami stać się siecią sklepów. Wybierz dowolną strukturę RCI lub sprawdź różne mapy danych, by wyświetlić poziom gęstości budynku. Przejście pewnego poziomu nie gwarantuje renowacji struktury, ale zwiększa jej szansę.

NIWELACJA



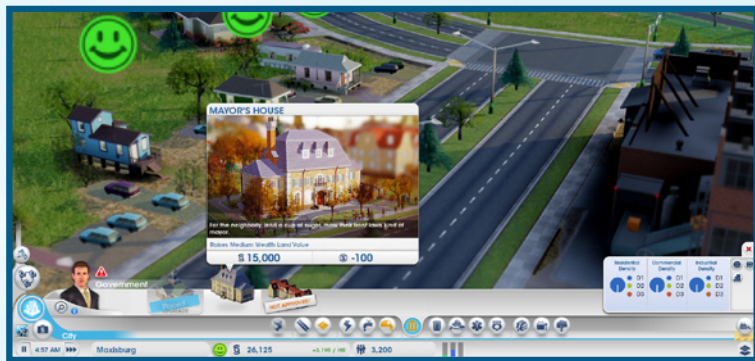
Gdy budynki są opuszczone, obracają się w rumowisko, są niepożądane lub konieczne jest wyznaczenie na nowo albo ulepszenie odcinka drogi, można je zniwelować. Wybierz ikonę narzędzia niwelacji w prawym dolnym rogu interfejsu HUD, by przejść w tryb niwelacji, a potem kliknij budynek lub drogę, które chcesz usunąć. Miejsce zostanie oczyszczone w kilka sekund. Przytrzymaj klawisz **CTRL**, by wybrać do zniwelowania cały segment drogi lub blok budynków. Zniwelowanie drogi automatycznie usuwa wszystkie położone przy niej budynki. Niwelacja budynków i dróg zapewnia miejsce pod nową budowę. Uważaj na opuszczone budynki, zaznaczone żółtą ikoną. Opuszczone i zrujnowane budynki stanowią zagrożenie pożarowe i są przykre dla oka, a ponadto zmniejszają zyski i utrudniają rozwój miasta. Trzeba jak najszybciej coś z nimi robić, by miasto nie straciło atrakcyjności ani zysków. Aby wyjść z trybu niwelacji, należy znowu kliknąć ikonę narzędzia niwelacji.

KATASTROFY

Sily przyrody i los mogą w każdej chwili obrócić się przeciw miastu. Trzęsienia ziemi, tornada i inne katastrofy naturalne potrafią obrócić miasto w ruinę. Takie rzeczy mogą się zdarzyć w każdej chwili, więc nie trać czujności, a być może miasto zdoła przetrwać. Katastrof naturalnych nie można uniknąć, ale lepiej nie kusić losu, gdyż inne katastrofy (technologiczne, środowiskowe) mogą wyniknąć z decyzji podjętych przez gracza jako burmistrza.

UWAGA: w menu Katastrofy można wybrać katastrofę i sprowadzić ją na swoje miasto. Dostęp do każdej z tych katastrof uzyskuje się po zdobyciu specjalnego osiągnięcia. Katastrofy są przechowywane w profilu gracza, a nie w konkretnym mieście. Jeśli gracz uzyska dostęp do katastrofy, może jej odtąd użyć w każdym mieście.

OBIEKTY



Po wyznaczeniu dróg i stref w nowym mieście zaczną pojawiać się struktury wszelkich kształtów i rozmiarów. Jako burmistrz szybko rozwijającego się obszaru odpowiadasz za budowę wielu kluczowych infrastruktur i budynków. Budynki, którymi można zarządzać i edytować je są zwane obiektami. Każdy obiekt jest umieszczany ręcznie. Mają one specyficzne i istotne zastosowanie w mieście, a zadaniem gracza jest utrzymanie tych struktur w dobrym stanie, by mieszkańcy byli szczęśliwi i dobrze im się wiodło.

Po umieszczeniu obiektu kliknij strukturę, by wyświetlić jej ekran informacyjny. Na ekranie wyświetlane są informacje ogólne o budynku, takie jak dzienny koszt utrzymania. Sprawdzaj te statystyki, by mieć pewność że obiekty działają pełną mocą.

EDYCJA I ULEPSZANIE OBIEKTÓW

Wybierz umieszczony obiekt, by wyświetlić szczegółowe informacje na jego temat. Przyciskami u dołu okna można dostosować niektóre z funkcji budynku lub go ulepszyć pod pewnymi względami.

Otwórz/Zamknij Kliknij ten przycisk, by zamknąć lub ponownie otworzyć budynek (można to zrobić, zamiast go niwelować). Tymczasowe zamknięcie budynku pozwala nieco zaoszczędzić. Następnie budynek można ponownie otworzyć, gdy dostępne simoleony na to pozwolą.

Edytuj budynek Otwiera tryb edycji, umożliwiający dostosowanie lub ulepszenie elementów budynku za pomocą modułów. Dodanie modułów może zwiększyć produktywność budynku.

UWAGA: określone obiekty, takie jak struktury energetyczne, mają specjalne opcje umożliwiające dostosowanie specyficznych funkcji (takich jak importowanie/eksportowanie zasobów itd.) budynku. Szczegółowe opisy tych opcji zawierają odpowiednie sekcje.

PRĄD



Miasto musi mieć źródło prądu. Domy bez prądu zostaną w końcu opuszczone, a firmy i fabryki pozostaną zamknięte. Bez prądu w budynkach miasto będzie miastem duchów. Nie trzymaj Simów w mroku, otwórz menu Prąd i wybierz elektrownię.

Dostępne są różne, bardziej lub mniej ekologiczne, typy elektrowni. Częścią wyzwania jest równoważenie rosnącego popytu miasta na prąd z zanieczyszczeniami i zagrożeniami zdrowia. Konieczne jest również wzięcie pod uwagę dostępnych zasobów naturalnych i kosztu importu brakujących zasobów przy zachowaniu zasobów wystarczających do utrzymania ruchu. Wybudowana elektrownia zacznie zasilać miasto, gdy zjawią się w niej pracownicy.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE PRĄDU

Dane statystyczne w informacjach o systemie przedstawiają najważniejsze informacje dotyczące mocy oddawanej. Wyświetlany miernik pokazuje czy wytwarzana ilość prądu zaspokaja potrzeby miasta. Obok niego widnieją szczegóły ilości prądu dostępnej w regionie oraz informacja czy aktualnie sprzedajesz prąd sąsiadnym miastom. Umieść wskaźnik myszy nad tym obszarem, by wyświetlić rozbieżność energii potrzebnej, wytwarzanej, kupowanej lub sprzedawanej.

MAPY PRĄDU

W menu Prąd można przełączać różne mapy danych.

Prąd Sprawdź, które budynki są zasilane, wyłączone i niezasilane.

Zanieczyszczenie powietrza Tu sprawdzisz, gdzie skażenia powietrza pokrywają miasto i gdzie mają największe stężenie. Widać również będzie, które budynki wytwarzają najwięcej zanieczyszczeń powietrza.

Promieniowanie Sprawdź, gdzie masz problem z promieniowaniem i jak duże jest zagrożenie dla mieszkańców. Widać również będzie, które budynki wytwarzają promieniowanie.

WODA



Woda jest niezbędna do życia, a Simowie potrzebują jej również, by zachować czystość i zdrowie. Wybudowanie wieży ciśnień zapewni dystrybucję potrzebnej wody w całym mieście, o ile wody gruntowe pod miastem są obfite.

Z czasem może dojść do zanieczyszczenia gruntu przez ścieki i przemysł. Wieże ciśnień nad zanieczyszczeniami gruntu mogą rozprzestrzeniać choroby. Należy regularnie sprawdzać poziomy zanieczyszczeń i w razie potrzeby przenosić wieże ciśnień nad świeższe źródło lub użyć pompowni wody z pompami filtracyjnymi.

PORADA: jeśli zanieczyszczenie gruntu kazi wodę, czas zacząć myśleć o przeniesieniu wieży ciśnień nad czystsze źródło. Starą wieżę ciśnień należy zburzyć dopiero po upewnieniu się, że nowa wieża ciśnień działa. Pamiętaj, zanim woda dotrze do nowych budynków służb publicznych i przemysłu, minie kilka godzin, a lepiej, żeby mieszkańcom nie zabrakło wody w czasie zmiany.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE WODY

Gdy otwarte jest menu Woda, po prawej stronie ekranu informacji o systemie wyświetlane są najważniejsze informacje niezbędne do monitorowania dystrybucji wody. Widać tu miernik wskazujący aktualny poziom dystrybucji wody, a także liczby wyszczególniające ilość pompowanej wody, ilość wody wymagana do zaspokojenia potrzeb miasta oraz stan zanieczyszczenia wody.

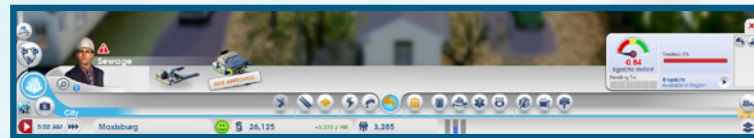
MAPY WODY

W menu Woda można przełączać różne mapy danych.

Wody gruntowe Wyświetl mapę wód gruntowych, pokazującą najlepsze miejsca w mieście na umieszczenie wież ciśnień i pompowni.

Zanieczyszczenie ziemi Sprawdź miejsca, w których grunt jest zanieczyszczony, poziom zanieczyszczeń i budynki wytwarzające zanieczyszczenia.

ŚCIEKI



Ci się zje, trzeba wydalić, a Simowie mają niezły spust. Pytanie tylko, co zrobić ze ściekami? Jeśli je zostawić, będą się zbierać na podwórkach i obniżać jakość oraz zdrowie miasta. Lepiej wybudować rurę odpływową ścieków, do której będą spływać ścieki i umieścić ją z dala od innych budynków. Odpady z rury zmieniają się w zanieczyszczenie gruntu, ale dopóki nie ulepszysz ratusza, by znaleźć czystsze rozwiązanie, nic lepszego się nie wymyśli.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE ŚCIEKÓW

Menu Ścieki na ekranie informacji o systemie przedstawia kilka statystyk znacznie ułatwiających zarządzanie odpadami Simów. Miernik pokazuje stopień, w jakim zaspokajane są potrzeby miasta w dziedzinie usuwania ścieków, a dane wyświetlane po najechaniu myszą pokazują wytwarzane ilości ścieków, przepustowość systemu kanalizacyjnego oraz ewentualny import/eksport ścieków. Pasek po prawej stronie pokazuje procent oczyszczanych odpadów miasta.

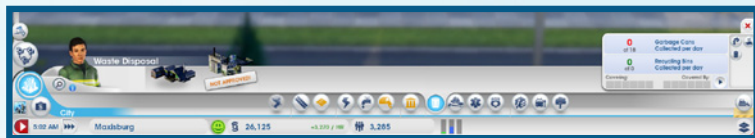
MAPY ŚCIEKÓW

W menu Ścieki można przełączać różne mapy danych.

Zanieczyszczenie ziemi Sprawdź miejsca, w których grunt jest zanieczyszczony, poziom zanieczyszczeń i budynki wytwarzające zanieczyszczenia.

Ścieki Sprawdź poziomy ścieków w budynkach miasta i dokąd płyną.

UTYLIZACJA ŚMIECI



ŚMIECI/RECYKLING

Im więcej Simów w mieście, tym więcej śmieci wytwarzają. Jeśli dopuścisz do ich nagromadzenia, spowodujesz na miasto pożary, wypadki i choroby, a także ogólne obniżenie atrakcyjności miasta. Wybuduj wysypisko śmieci, by zacząć odbierać odpady z domów.

Wybierz wysypisko śmieci i przenieś kursor nad mapę. Gdy znajdziesz odpowiednią lokalizację, kliknij lewy przycisk myszy, by umieścić wysypisko śmieci.

Zwalka ma tylko dwie śmieciarki, które mogą nie wystarczyć do obsłużenia miasta. W miarę rozwoju miasta być może trzeba będzie dodać śmieciarki, by zapewnić zbiórkę odpadów wytwarzanych przez Simów.

W menu Utylizacja śmieci znajduje się również opcja Recykling. Recykling zmniejsza problemy ze śmieciami i zanieczyszczeniami spowodowanymi utylizacją śmieci. Odbyskiwany metal, stop i plastik można zużywać w mieście lub sprzedawać na rynku globalnym.

UWAGA: recykling jest korzystny nie tylko dla środowiska, lecz również dla interesów. Recykling zapewnia miastu stop, plastik i metal. Są to kluczowe zasoby używane w przemyśle elektronicznym i można je sprzedawać za ciężkie simoleony.

STATYSTYKI DOTYCZĄCE ŚMIECI I RECYKLINGU

W podmenu Śmieci i recykling menu Utylizacja śmieci można sprawdzić istotne szczegóły w informacjach o systemie. Można również sprawdzić łączną oraz odbieraną dzienną ilość śmieci i materiałów wtórnych.

MAPY UTYLIZACJI ŚMIECI

W menu Utylizacja śmieci można przełączać różne mapy danych.

Utylizacja śmieci Wyświetl poziomy śmieci/recyklingu i sprawdź, gdzie gromadzi się najwięcej śmieci.

Zanieczyszczenie ziemi Sprawdź miejsca, w których grunt jest zanieczyszczony, poziom zanieczyszczeń i budynki wytwarzające zanieczyszczenia.

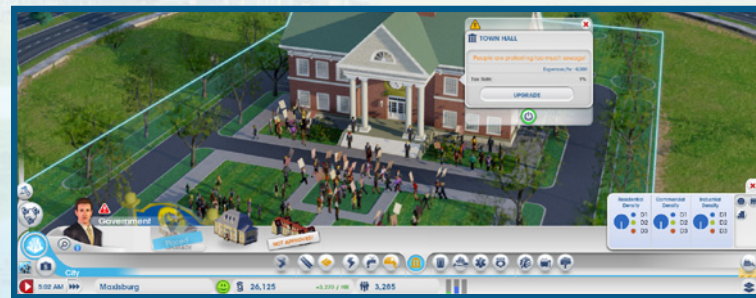
Zanieczyszczenie powietrza Sprawdź, gdzie skażenia powietrza pokrywają miasto i które budynki wytwarzają najwięcej zanieczyszczeń.

ADMINISTRACJA



Zbuduj ratusz, by dać miastu lokalną administrację i umożliwić Simom zgłaszanie problemów. Ratusz można zbudować po podłączeniu miasta do autostrady regionalnej, prądu i wody. Administracja lokalna jest niezbędna miastu. Nie tylko zapewnia dostęp do kontroli podatków, ale również umożliwia dodatkowe ulepszanie miasta poprzez wydawanie zezwoleń na budynki służb ratunkowych, takie jak jednostka straży pożarnej, posterunek policji i klinika.

Ulepszenie ratusza pozwala na usprawnienie kontroli podatków, umożliwia dalszy rozrost miasta i jego specjalizację. W celu ulepszenia ratusza należy go zaznaczyć, aby wyświetlić okno informacyjne przedstawiające szczegóły postępów. Po osiągnięciu celu postępu kliknij przycisk Ulepsz. Dalsze ulepszenia odblokowują dodatkowe moduły nowego ratusza.



ULEPSZENIA RATUSZA



Po osiągnięciu określonych poziomów populacji przyznawane są ulepszenia ratusza. Umożliwiają one dalszy rozwój miasta i jego specjalizację. Do wyboru jest sześć ulepszeń i można wybrać tylko jedno naraz. Wybrane ulepszenie ma znaczny wpływ na miasto.

Grając w regionie porozmawiaj z sąsiadami by ustalić, jakie specjalizacje chcą wybrać dla swoich miast. W ten sposób każdy z graczy będzie mógł wybrać inne ulepszenie i możliwe będzie uzupełnianie się nawzajem. Ulepszenia są regionalne, czyli mogą z nich korzystać tylko miasta z tego samego regionu. Na przykład w razie wybrania ulepszenia Wydział Bezpieczeństwa można zapewnić lepszą ochronę policyjną sąsiednim miastom. Sąsiad może wybrać z kolei ulepszenie Wydział Oświaty, stworzyć miasto wiedzy i przyjmować na naukę Simów z innych miast.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE ADMINISTRACJI

Menu Administracja na ekranie informacji o systemie przedstawia gęstość stref RCI.

PODATKI

Burmistrz dzierży w swoich rękach obie życiowe konieczności – śmierć i podatki. Bezpośrednią kontrolę ma nad podatkami. Podatki to kolejna forma przychodów umożliwiających rozwój miasta. Zbyt wysokie podatki przez zbyt długi czas spowodują, że mieszkańcy zaczną tłumnie opuszczać miasto. Ponadto zamożni Simowie mają większą awersję do wysokich podatków niż Simowie niezamożni i średnio zamożni. Przychody miejskie z podatków można dostosować na ekranie Budżet. Ulepsz ratusz, by zwiększyć kontrolę nad podatkami.

Ratusz Dostosuj ogólną stawkę procentową podatków.

Ulepszony ratusz Ulepszony ratusz umożliwi rozdzielenie podatków od stref mieszkaniowych, komercyjnych i przemysłowych.

Wydział Finansów Dodaj ten moduł do ratusza, by rozszerzyć opcje podatków. W każdej ze stref podatki są dzielone na trzy klasy zamożności (niską, średnią lub wysoką).

MAPY ADMINISTRACJI

W menu Administracja można przełączać różne mapy danych.

Populacja Wyświetl dane populacji i sprawdź, gdzie znajdują się Simowie.

Szczęście Sprawdź, które budynki są szczęśliwe, a które obszary wymagają ulepszeń.

Gęstość budynku Przedstawia postęp w kierunku ulepszenia gęstości każdej struktury w mieście.

POŻARY



Historia pełna jest wielkich miast strawionych pożarami, a jeśli nie będziesz uważać, spali twoje miasto. Ryzyko pożaru wzrasta z rozmiarami miasta. Aby zatrzymać rozprzestrzenianie pożaru w mieście, wybuduj jednostkę straży pożarnej.

Wybierz preferowaną jednostkę straży pożarnej z menu i przenieś wskaźnik myszy nad mapę. Gdy szukasz odpowiedniej lokalizacji, drogi wokół wskaźnika budynku są podświetlane, by wskazać obszar zasięgu jednostki straży pożarnej. Gdy znajdziesz odpowiednią lokalizację, kliknij lewy przycisk myszy, by umieścić budynek.

Każda jednostka straży pożarnej chroni tylko pewien obszar, więc by zwiększyć zasięg, dodawaj garaże albo ulepsz służbę dzięki wielkiej jednostce straży pożarnej. Gdy zasięg wzrośnie, strażacy mogą nawet chronić w pewnym zakresie sąsiednie miasta.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE POŻARÓW

Za pomocą menu Pożary na ekranie informacji o systemie można wyświetlić informacje umożliwiające uniknięcie poważnego pożaru lub przygotowanie się do niego. Można też sprawdzić liczbę i typy pożarów gaszonych dziennie.

MAPY POŻARÓW

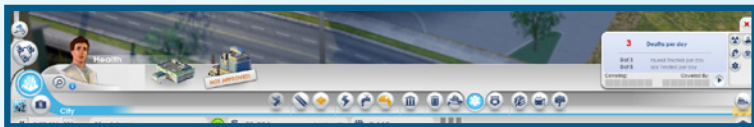
W menu Pożary można przełączać różne mapy danych.

Ryzyko pożarów Przedstawia lokalizacje najbardziej zagrożone pożarami oraz informacje o poprzednich pożarach.

Wody gruntowe Wyświetl mapę wód gruntowych, pokazującą najlepsze miejsca w mieście na umieszczenie wież ciśnieniowych i pompowni.

Utylizacja śmieci Wyświetl poziomy śmieci/recyklingu i sprawdź, gdzie gromadzi się najwięcej śmieci.

ZDROWIE



Aby szybko leczyć chorych Simów i utrzymywać innych w zdrowiu, wybuduj klinikę. Wybierz preferowaną strukturę i przenieś wskaźnik myszy nad mapę. Gdy szukasz odpowiedniej lokalizacji, drogi wokół wskaźnika budynku są podświetlane, by wskazać obszar zasięgu struktury służby zdrowia. Gdy znajdziesz odpowiednią lokalizację, kliknij lewy przycisk myszy, by umieścić budynek.

Ten mały ośrodek lecznictwa zapewnia służbę zdrowia miastu, ale w zależności od populacji mądrym posunięciem może być zbudowanie kilku ośrodków lub rozbudowa w celu dodania karettek pogotowia i dużej poczekalni dla pacjentów. Dzięki temu wszyscy otrzymają potrzebną im opiekę zdrowotną. Klinika może również zaspokajać częściowo potrzeby sąsiednich miast.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE ZDROWIA

Po prawej stronie menu Zdrowie wyświetlane są najważniejsze dane statystyczne. Są to dane takie jak liczba chorych i rannych Simów oraz dzienna liczba zgonów.

MAPY ZDROWIA

W menu Zdrowie można przełączać różne mapy danych.

Zdrowie	Sprawdź stan zdrowia Simów, liczbę pacjentów w klinikach, poziomy zarazków w mieście oraz przeszłe zdarzenia chorób.
Zanieczyszczenie powietrza	Tu sprawdzisz, gdzie skażenia powietrza pokrywają miasto i gdzie mają największe stężenie.
Zanieczyszczenie ziemi	Sprawdź miejsca, w których grunt jest zanieczyszczony, poziom zanieczyszczeń i budynki dotknięte problemem.
Zarazki	Wyświetl mapę położenia chorych.
Promieniowanie	Sprawdź, gdzie masz problem z promieniowaniem i jak duże jest zagrożenie dla mieszkańców.

POLICJA

Porządek musi być, by mieszkańcy byli bezpieczni i szczęśliwi. Nieokielznana przestępczość z czasem psuje wizerunek miasta i jego wartość. Wybuduj posterunek policji, by zmniejszyć przestępczość i zapewnić mieszkańcom większe poczucie bezpieczeństwa.

Wybierz preferowaną strukturę i przenieś wskaźnik myszy nad mapę. Gdy szukasz odpowiedniej lokalizacji, drogi wokół wskaźnika budynku są podświetlane, by wskazać obszar zasięgu struktury organów egzekwowania prawa. Gdy znajdziesz odpowiednią lokalizację, kliknij lewy przycisk myszy, by umieścić budynek.

Posterunek policji chroni jedynie ograniczony obszar i gdy miasto urośnie, trzeba przedłużyć długie ramię prawa tak, by dosięgało wszystkich mieszkańców. Umieszczaj dodatkowe posterunki policji lub dodawaj parkingi radiowozów do istniejącego posterunku, by zwiększyć obecność policji w mieście. Gdy siły policyjne rozrosną się, agencje egzekwowania prawa mogą nawet chronić w pewnym zakresie sąsiednie miasta.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE POLICJI

Gdy otwarte jest menu Policja, ekran informacji o systemie przedstawia odpowiednie ważne dane statystyczne. Wyświetlane dane wskazują dzienną liczbę przestępstw, liczbę przestępców i liczbę aresztowań.

MAPY POLICJI

W menu Policja można przełączać mapy danych.

Przestępczość	Sprawdź obszary dotknięte przestępczością i chronione przez policję. Użyj tej mapy, by przesunąć policję do obszarów o wysokim poziomie przestępczości.
Kształcenie	Sprawdź poziomy wykształcenia w strefach mieszkaniowych i przemysłowych oraz lokalizacje uczniów/studentów.

KSZTAŁCENIE

Trzyma młodych Simów z dala od ulicy i zapewnia mieszkańcom wykształcenie, dające lepsze widoki na przyszłość. Niektóre zaawansowane moduły, firmy i zakłady przemysłowe nie mogą istnieć, dopóki Simowie nie zdobędą wyższego poziomu edukacji. Kształcenie odbywa się w dwóch typach placówek – szkołach i uczelniach.

SZKOŁA

Wybuduj szkołę, by młodzi Simowie mieli dokąd pójść i trzymać się z dala od kłopotów. Gdy szukasz odpowiedniej lokalizacji, drogi wokół wskaźnika budynku są podświetlane, by wskazać obszar zasięgu szkoły. Gdy znajdziesz odpowiednią lokalizację, kliknij lewy przycisk myszy, by umieścić budynek. Po wybudowaniu szkoły można ją rozbudowywać przy użyciu różnych modułów, by mieściła więcej uczniów. Pamiętaj o wybudowaniu przystanków autobusów szkolnych w całym mieście, by wszyscy mieszkańcy mieli możliwość dojeżdżać na zajęcia.

UCZELNIA

Wybuduj szkołę podyplomową, by dalej kształcić mieszkańców i rozwijać miasto. Mieszkańcy mający wyższe wykształcenie mogą wykonywać bardziej skomplikowaną pracę, co umożliwia budowę bardziej zaawansowanego przemysłu i zgarnianie większych zysków.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE KSZTAŁCENIA

Ekran informacji o systemie w menu Kształcenie zawiera przydatne informacje. Wyświetlane dane wskazują liczbę uczniów/studentów uczęszczających do szkół oraz łączną liczbę możliwych uczniów i studentów. Można też sprawdzić poziom wykształcenia i techniki miasta.

MAPY WYKSZTAŁCENIA

W menu Kształcenie można otwierać różne mapy danych.

Kształcenie	Sprawdź poziomy wykształcenia w strefach mieszkaniowych i przemysłowych oraz lokalizację uczniów/studentów.
Technika przemysłowa	Przedstawia poziom technologii opracowywanych w strefach przemysłowych i budynki wpływające na ulepszenia techniczne.

TRANSPORT PUBLICZNY

Zapewnij mieszkańcom połączenie transportem publicznym z resztą miasta i regionami dookoła. Transport publiczny usprawnia ruch drogowy – krytyczny aspekt życia w mieście, jako że przejezdne ulice ułatwiają miastu prosperowanie i rozwój. Transport publiczny zapobiega również korkom drogowym, powodującym nieoczekiwane problemy, takie jak opóźnienia dostaw do elektrowni, powodujące przerwy w zasilaniu.

Dostępnych jest pięć typów transportu – autobusy, tramwaje, pociągi, statki i samoloty – a każdy z nich ma inne zastosowania. Autobusy, tramwaje, pociągi i promy przewożą niezamożnych i zamożnych Simów, a lepsze środki transportu wożą średnio zamożnych i zamożnych Simów.

AUTOBUSY

Zbuduj system wahadłowej komunikacji autobusowej, by przewozić niezamożnych Simów, co umożliwi im przejazdy w mieście bez samochodów. Wybuduj odpowiednio dużo przystanków autobusowych w całym mieście.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE AUTOBUSÓW

Na zakładce Autobusy w menu Transport publiczny można sprawdzić najważniejsze informacje w prawym dolnym rogu ekranu. Sprawdź, ile Simów chce jeździć dziennie, a ile dostaje się do autobusów.

TRAMWAJE

Zbuduj system komunikacji tramwajowej, by szybko przewozić Simów w mieście. Ten rodzaj transportu publicznego można budować tylko w alejach z torami tramwajowymi. Podczas budowy należy dodać przystanki tramwajowe w żądanych miejscach.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE TRAMWAJÓW

Otwórz ekran informacji o systemie w sekcji Tramwaje menu Transport Publiczny, by sprawdzić średni czas oczekiwania na tramwaj oraz dzienną liczbę pasażerów tramwajów.

POCIĄGI

Zbuduj system komunikacji kolejowej, by umożliwić Simom przyjeżdżanie do miasta oraz ściągać więcej Simów z dalszych obszarów, by zaludniali twoją metropolię.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE POCIĄGÓW

Na sekcji Pociągi menu Transport publiczny można sprawdzić najważniejsze informacje na ekranie informacji o systemie. Sprawdź, ile Simów jeździ dziennie pociągami i jaki jest średni czas oczekiwania na pociąg.

STATKI

Zbuduj system komunikacji wodnej, by umożliwić promom lub statkom wycieczkowym przybywanie do miasta z innych lokalizacji w regionie. Promy mogą przewozić duże liczby niezamożnych i średnio zamożnych Simów, w tym turystów. Statek wycieczkowy może przywieźć do miasta średnio zamożnych i zamożnych turystów.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE STATKÓW

Gdy otwarta jest sekcja Statki, na ekranie informacji o systemie można sprawdzić, ile Simów korzysta z promów dziennie i jaki jest średni czas oczekiwania na prom.

SAMOLOTY

Przywożą turystów spędzających czas i wydających pieniądze w lokalnych atrakcjach i firmach w mieście. Używane w celach eksportowych zwiększają ilość wysyłanych towarów z miasta.

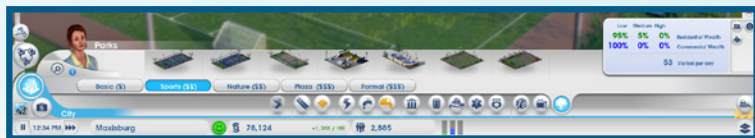
DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE SAMOLOTÓW

W sekcji Samoloty ekranu informacji o systemie można sprawdzić najważniejsze dane, takie jak liczba pasów startowych w mieście, dzienna liczba pasażerów i średni czas oczekiwania.

MAPY TRANSPORTU PUBLICZNEGO

Wszystkie tryby transportu (z wyjątkiem samolotów) mają swoje mapy danych. Wybierz tę ikonę, by wyświetlić ogólne pokrycie potrzeb sąsiedztwa.

PARKI



Dostępne są parki o wielu różnych rozmiarach. Stanowią one dla mieszkańców miejsce relaksu, a dla bezdomnych – miejsce, w którym mogą się gromadzić. Miejsca te mogą dodawać splendoru okolicy i przyciągać zamożniejszych Simów.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE PARKÓW

Na ekranie informacji o systemie w podmenu Parki wyświetlane są istotne dane dotyczące miejskich terenów zielonych. Można sprawdzić dzienną liczbę odwiedzin parków oraz rozbić poziomów zamożności terenów mieszkaniowych i komercyjnych.

MAPY PARKÓW

W podmenu Parki można przełączać różne mapy danych.

Szczęście	Sprawdź, gdzie Simowie są szczęśliwi, a gdzie potrzeba usprawnień, by byli szczęśliwi.
Turystyka	Sprawdź, gdzie znajdują się turyści i gdzie lubią się gromadzić.
Wartość gruntu	Wyświetl wartość gruntu w strefach mieszkaniowych oraz komercyjnych i sprawdź, które budynki mają pozytywny lub negatywny wpływ na wartość gruntu.

SPECJALIZACJA MIASTA



Twórz wielkie przedsiębiorstwa, by rozwinąć w mieście określony przemysł. Przedsiębiorstwa takie tworzą wiele miejsc pracy i mogą przynosić ogromne zyski miastu. Można oczywiście bawić się wszystkimi pięcioma typami przedsiębiorstw, ale koncentracja na jednym lub dwóch nadaje miastu wyrazistą tożsamość. Porozmawiaj z sąsiadami za pomocą ściany regionu, by dowiedzieć się, jakie branże ich interesują. Potem użyj tych informacji, by we współpracy z sąsiadami stworzyć zrównoważony region albo pokonać ich, szybciej budując takie same przedsiębiorstwa.

KULTURA

Budynki kulturalne, takie jak centrum wystawiennicze czy Pro Stadium przyciągają mnóstwo Simów spoza miasta. To oznacza duże pieniądze dla miasta. Zadbaj tylko o przygotowanie systemów komunikacji publicznej na napływ Simów przybywających na wielką konferencję lub mecz.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE KULTURY

Wyświetl najważniejsze informacje dotyczące budynków kulturalnych, najeżdżając myszą na poszczególne budynki w menu Specjalizacja miasta. Wyświetlane dane przedstawiają maksymalną pojemność, koszt i maksymalny zysk z budynków. Można również sprawdzić godzinny koszt budynków w simoleonach. Ekran informacji o systemie w podmenu Kultura pokazuje dzienną liczbę turystów odwiedzających miasto, zysk z ostatniej imprezy i dzienne zyski.

MAPA KULTURY

W podmenu Kultura menu Specjalizacja miasta kliknij przycisk Mapy danych, by wyświetlić mapę turystyki i sprawdzić położenie budynków kulturalnych.

MONUMENTY

Monument, klejnot w koronie miasta, może służyć jako ikona estetyki przyciągająca wielką liczbę turystów ze wszystkich poziomów zamożności. Można wybudować maksymalnie trzy monumenty w każdym mieście. Monumenty są czynne 24 godziny na dobę.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE MONUMENTÓW

Najważniejsze dane statystyczne są wyświetlane po najechaniu wskaźnikiem myszy na żądany monument w podmenu Kultura menu Specjalizacja miasta. Można sprawdzić poziom atrakcyjności turystycznej, koszt budowy i godzinne wydatki na budynek.

MAPY MONUMENTÓW

W podmenu Kultura menu Specjalizacja miasta można przełączać różne mapy danych przyciskami Map danych z prawej strony.

Turystyka Sprawdź, gdzie znajdują się turyści i gdzie lubią się gromadzić.

Wartość gruntu Wyświetl wartość gruntu w strefach mieszkaniowych oraz komercyjnych i sprawdź, które budynki mają pozytywny lub negatywny wpływ na wartość gruntu.

KOPALNICTWO

Wydobywaj węgiel i rudę, by stać się mistrzem kopalnictwa. Na te zasoby jest ogromne zapotrzebowanie w miastach używających węgla w elektrowniach i rudy w fabrykach. Duże ilości tych zasobów można przechowywać w składzie handlowym na potrzeby własne lub w celu sprzedaży innym.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE KOPALNICTWA

Ekran informacji o systemie w podmenu Kopalnictwo menu Specjalizacja miasta przedstawia dzienne ilości wydobywanego węgla i przetwarzanej rudy.

MAPY KOPALNICTWA

W podmenu Kopalnictwo menu Specjalizacja miasta można przełączać różne mapy danych przyciskami Map danych z prawej strony.

Węgiel Sprawdź lokalizację złóż węgla w mieście.

Ruda Sprawdź lokalizację złóż rudy w mieście.

Handel Sprawdź, skąd są importowane towary, dokąd są eksportowane i jakie towary są produkowane w mieście.

ROPA NAFTOWA

Pompuj ropę naftową z szybów w ziemi. Jest to cenny zasób dla miast używających ropy naftowej jako paliwa dla elektrowni. Duże ilości ropy naftowej można przechowywać w składzie handlowym na potrzeby własne lub w celu sprzedaży innym.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE ROPY NAFTOWEJ

Najważniejsze dane statystyczne można sprawdzić na ekranie informacji o systemie w podmenu Wiercenie menu Specjalizacja miasta. Sprawdź, ile ropy naftowej wypompowano oraz ile wyprodukowano paliwa i plastiku.

MAPA ROPY NAFTOWEJ

Przyciski Map danych w podmenu Wiercenie menu Specjalizacja miasta umożliwiają przełączanie się między różnymi mapami danych.

Ropa naftowa Sprawdź położenie złóż ropy naftowej.

Handel Sprawdź, skąd są importowane towary, dokąd są eksportowane i jakie towary są produkowane w mieście.

HANDEL

Importuj, eksportuj i magazynuj zgromadzone zasoby. Miasta wybierające przemysł metalowy, naftowy lub elektroniczny powinny rozwijać również handel.

SKŁAD HANDLOWY

Jeśli używasz prądu wytwarzanego przy użyciu paliw kopalnych, możesz importować wszelkie potrzebne zasoby bezpośrednio z rynku globalnego. Wybudowanie składu handlowego umożliwi jednak magazynowanie dużych ilości surowców. Przed wybudowaniem składu można wybrać placówkę zarządzającą zasobami. Gdy skład handlowy stanie się dostępny, otwórz ekran informacji o budynku i wybierz opcję ZARZĄDZAJ DOSTAWAMI NA RYNEK GLOBALNY, by używać własnych zasobów, importować zasoby lub eksportować zasoby. Używanie własnych zasobów jest zawsze tańsze niż ich import, całkowicie zależny od cen na rynku globalnym. Jeśli postanowisz eksportować zmagazynowane zasoby, możesz nieźle zarobić.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE HANDLU

Ekran informacji o systemie w podmenu Handel menu Specjalizacja miasta przedstawia liczbowo import i eksport na godzinę.

MAPA HANDLU

W podmenu Handel menu Specjalizacja miasta można kliknąć przycisk Mapy danych, by otworzyć mapę Importu/Eksportu i sprawdzić skąd są importowane towary, dokąd są eksportowane i jakie towary są produkowane w mieście.

HAZARD

Wybuduj wielkie kasyna i przybytki hazardu, by ściągnąć rzesze turystów i zwiększyć przychody. Budynki te generują potężny ruch drogowy w mieście, więc zadбай o wystarczający transport publiczny. Hazard pociąga za sobą również wzrost przestępczości, toteż trzeba mieć siły policyjne odpowiednio duże, by ją zwalczać.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE HAZARDU

Najważniejsze dane statystyczne można sprawdzić na ekranie informacji o systemie w podmenu Hazard menu Specjalizacja miasta. Są to dane takie jak dzienna liczba turystów odwiedzających miasto oraz generowany przez nich zysk.

MAPA HAZARDU

W podmenu Hazard menu Specjalizacja miasta można kliknąć przycisk Mapy danych, by otworzyć mapę Turystyki i sprawdzić, gdzie znajdują się turyści i gdzie lubią się gromadzić.

ELEKTRONIKA

Zbuduj ośrodek nowoczesnej techniki i przemysł elektroniczny. Produkuj procesory, komputery i telewizory na eksport. Produkcja elektroniki wymaga stopu i plastiku, które można zdobywać przetwarzając surowce wtórne lub importować.

DANE STATYSTYCZNE DOTYCZĄCE ELEKTRONIKI

Istotne dane można sprawdzić na ekranie informacji o systemie w podmenu Elektronika menu Specjalizacja miasta. Są to dane takie jak dzienna produkcja procesorów, komputerów i telewizorów.

MAPY ELEKTRONIKI

W podmenu Elektronika menu Specjalizacja miasta można klikać przyciski Map danych, by przełączać się między różnymi mapami danych.

Technika przemysłowa

Przedstawia poziom technologii opracowywanych w strefach przemysłowych i budynki wpływające na ulepszenia techniczne.

Handel

Sprawdź, skąd są importowane towary, dokąd są eksportowane i jakie towary są produkowane w mieście.

SIMCITY WIRE

U góry ekranu widnieje pasek informacji *SimCity Wire*. Są na nim wyświetlane wszystkie najnowsze wiadomości dotyczące miasta.

STEROWANIE UPŁYWEM CZASU

W lewym dolnym rogu ekranu znajdują się elementy sterujące upływem czasu. Można sprawdzić aktualny czas, szybko przewinąć czas w grze do przodu lub włączyć pauzę gry.

SPECJALIZACJE MIASTA

Wybierz jedną ze specjalizacji, a potem kliknij opcję SZKOLENIE, by skupić się na tej branży. Można również kliknąć bieżącą nazwę miasta, by wprowadzić nową.

MISJE SPECJALNE

W razie kliknięcia przycisku Szkolenie dla dowolnej specjalizacji miasta wyświetlony może zostać monit o ukończenie misji specjalnych specyficznych dla tej specjalizacji. Umożliwiają one szybkie poprowadzenie miasta w wybranym kierunku.

OCENA

Buźka obok pokazuje ogólną szczęśliwość populacji i przedstawia ocenę burmistrza. Kliknij tę ikonę, by wyświetlić ekran Ocena. Na ekranie widnieją trzy mierniki szczęścia, dzielące mieszkańców na kategorie Mieszkaniowe, Komercyjne i Przemysłowe. Im bardziej napełniony jest miernik, tym wyższa ocena burmistrza w danej kategorii. Jeśli ocena jest niska i ludzie są nieszczęśliwi w którejś z kategorii, należy kliknąć odpowiedni miernik, by wyświetlić bardziej szczegółowe komentarze. Komentarzami i problemami należy się zająć, by podwyższyć ocenę.

BUDŻET MIASTA



Obok oceny burmistrza widać posiadaną aktualnie kwotę simoleonów i przychody (lub straty) na godzinę. Jeśli przychody na godzinę są dodatnie, liczba jest zielona, a jeśli ujemne, liczba jest czerwona.

Kliknij ikonę simoleonów, by otworzyć ekran Budżet miasta i wyświetlić listę wydatków, przychodów oraz innych niedawnych transakcji albo zaciągnąć pożyczkę. Dane statystyczne informują gdzie tracisz pieniądze, a gdzie zarabiasz. Zbadaj uważnie, na co idą większe wydatki: jeśli niewiele na nich zyskujesz, być może lepiej będzie zainwestować fundusze miejskie w coś innego. U dołu list wydatków i przychodów widnieją łączne kwoty godzinne w simoleonach.

Sekcja pożyczek na tym ekranie umożliwia pożyczanie pieniędzy od różnych instytucji finansowych. Pożyczki dają miastu szybki zastrzyk środków, ale trzeba je regularnie spłacać z odsetkami.

Po prawej stronie ekranu budżetu miasta widnieją informacje podatkowe i saldo bankowe. Mając ratusz, można zacząć dostosowywać podatki w mieście. Sekcja podatków na ekranie Budżet umożliwia zmianę stawki procentowej podatków nakładanych na sektor mieszkaniowy, komercyjny i przemysłowy w mieście.

UWAGA: podatki miejskie można dodatkowo dostosować po dobudowaniu do ratusza ulepszenia Dział Finansów.

POPULACJA

Obok ekranu Budżet wyświetlany jest licznik populacji. Gdy nowi Simowie wprowadzają się do miasta, liczba ta rośnie. Kliknij ikonę, by wyświetlić okno szczegółów danych statystycznych populacji. Sprawdzisz w nim typ miasta, liczbę mieszkańców, łączną liczbę budynków, dane o zatrudnieniu i zamożności, historię rozwoju miasta oraz informacje dotyczące zakupów.

OPCJE

Wybierz ikonę opcji w prawym górnym rogu ekranu, by uzyskać dostęp do następujących opcji:

Ustawienia	Dostosuj ustawienia grafiki, dźwięku i rozgrywki.
Instrukcja gry	Lokalizacja tej instrukcji.
Centrum Pomocy	Przejdź do Centrum Pomocy, by uzyskać informacje na różne tematy.
Wprowadzenie	Ponownie rozegraj scenariusz początkowy.
Twórcy	Wyświetl nazwiska twórców <i>SimCity</i> .
Wyjdź do menu głównego	Opuść miasto i wróć do menu głównego.
Zakończ <i>SimCity</i>	Wyjdź z <i>SimCity</i> .

ŻYCIE W WIELKIM MIEŚCIE

Życie rwie wartko do przodu. Gdy miasto rośnie, stare budynki są niwelowane, by zrobić miejsce nowym. Simowie wprowadzają się do miasta wraz ze swymi marzeniami i aspiracjami. Musisz nieustannie nadzorować wszystko, co dzieje się w mieście i utrzymywać zadowolenie mieszkańców. Pamiętaj, szczęśliwy Sim jest wydajnym członkiem społeczności. Równoważenie wzrostu i ewolucji miasta z nastrojami jego mieszkańców jest kluczem do powodzenia miasta.

MYŚLI I PROŚBY MIESZKAŃCÓW

Chcesz dowiedzieć się więcej o swoich podopiecznych? Jako burmistrz masz wgląd w życie każdego mieszkańca w mieście. Kliknij Sima idącego lub jadącego przez miasto, by zobaczyć aktualny stan tego Sima. Otwarte zostanie małe okienko z nazwiskiem Sima, jego ogólnym statusem finansowym i zamiarami. Aby poprzyglądać się żądanemu mieszkańcowi, kliknij pasek nazwiska, a kamera automatycznie zostanie wyśrodkowana na tym Simie i będzie go/ją śledzić, dopóki nie klikniesz gdzieś indziej.

Tylko tyle widać, gdy monitoruje się poszczególnych Simów. Aby sprawdzić ogólne nastroje mieszkańców, warto zerkać na dymki myśli pojawiające się w mieście. Gdy przybliżysz widok, zobaczysz więcej dymków myśli. W dymkach widnieją pozytywne i negatywne myśli Simów, co pozwala odgadnąć ogólne nastroje mieszkańców. Te przydatne wskazówki pozwalają zaspokajać potrzeby Simów i rozwiązywać ich problemy.

Zielone dymki

Gdy widzisz te dymki w mieście, robisz coś właściwie! Najedź nad nie myślą, by wyświetlić zadowolone komentarze.

Pomarańczowe dymki

Te neutralne myśli zapewniają ogólne informacje o tym, jak Simowie postrzegają miasto. Najedź nad nie myślą, by wyświetlić opinie.

Czerwone dymki

Gdy Simowie nie są zadowoleni z sytuacji w mieście, informują o tym czerwone dymki. Najedź nad nie myślą, by wyświetlić skargę lub sugestię danego Sima.

BIAŁE DYMKI PROŚB

Zdarza się, że Sim, firma lub organizacja składa prośbę bezpośrednio do burmistrza. Gdy na mapie pojawi się biały dymek, kliknij go, by wyświetlić prośbę. Prośby mogą być proste (zbuduj szkołę), jak i ambitne (stwórz obejmujący całe miasto system transportu publicznego). Po zapoznaniu się z prośbą możesz ją zaakceptować albo odrzucić. Jeśli ją zaakceptujesz, po prawej stronie ekranu pojawi się ikona i pozostanie tam do chwili spełnienia lub anulowania prośby. Aby anulować prośbę, kliknij ikonę X nad postępem misji po prawej stronie ekranu. Kliknij ikonę, by wyświetlić co trzeba zrobić, by spełnić prośbę. Spełniaj maksymalnie trzy prośby, by mieszkańcy pozostali szczęśliwi i wydajni, a ocena burmistrza wzrosła.

TWÓJ REGION

Gdy założysz miasto, może okazać się, że pewnych rzeczy masz dużo, a innych za mało. Jeśli dodatkowi gracze zajmą tereny w regionie, miast będzie więcej. Gdy połączysz drogi miejskie z autostradą regionalną, miasto uzyska połączenie z innymi zajętymi miastami w regionie. Współpracuj z sąsiadami, dzieląc się zasobami i służbami, by rozwijać region.

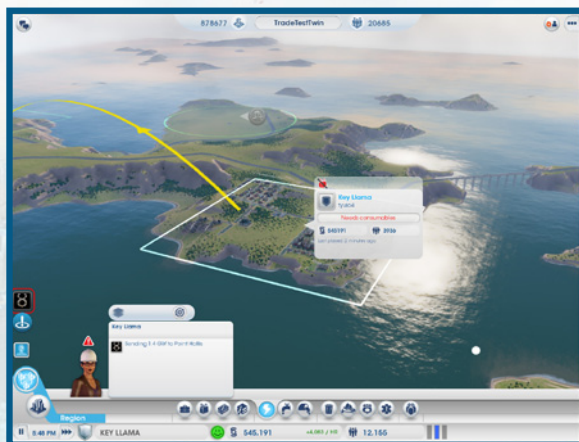
SĄSIEDZI

W miarę rozwoju zasobów i służb rozwijają się też relacje z sąsiadami. Niektóre z tych zasobów oraz służby, takie jak strażacy i służba zdrowia, automatycznie dochodzą do sąsiadów. Gdy zasoby lub służby sąsiada przekraczają granice regionu, pod paskiem *SimCity* wyświetlany jest alert.

Gracze z tego samego regionu są wyświetlani po lewej stronie ekranu. Kliknij dowolny z awatarów graczy, by przejść do widoku regionalnego odpowiedniego miasta.

WIDOK REGIONU

Aby bezpośrednio współpracować z sąsiadami, kliknij ikonę widoku regionu po lewej stronie ekranu. Wyświetlony zostanie widok całego regionu z lotu ptaka. Kliknij ikonę miasta sąsiada, by przejść do widoku regionalnego jego miasta. Wyświetlone zostanie wówczas okno z informacjami dotyczącymi tego miasta. Jeśli miasto nie jest zajęte, można je zająć, wybierając opcję *Zajmij*.



OKNO INFORMACJI O MIEŚCIE

W widoku regionu można wyświetlić informacje o mieście innego gracza.

Simoleony	Sprawdź, ile simoleonów ma drugi gracz. W razie potrzeby możesz wysłać mu podarunek z własnych środków. Kliknij ikonę prezentu u dołu ekranu w menu Widok regionu, a potem określ kwotę подарunku.
Populacja	Populacja miasta drugiego gracza.
Chce	Usługi potrzebne miastu.
Odwiedź	Wybierz z listy zasoby, które chcesz podarować burmistrzowi miasta.

MENU WIDOKU REGIONU

Podczas przeglądania sąsiedniego miasta w widoku regionu u dołu ekranu wyświetlane jest menu. Kliknij ikony zasobów w menu, by uzyskać więcej informacji o wzajemnych relacjach miast. Możesz też uzyskać szczegóły pomocy przychodzącej z innych miast lub wychodzącej do innych miast. Gdy klikniesz jedną z tych ikon, mapa danych odpowiedniego zasobu pojawi się nad regionem z wykresami i danymi statystycznymi porównującymi zasób lub usługę między poszczególnymi miastami. Jeśli zasób ogólny (na przykład prąd, oczyszczanie ścieków lub woda) któregośkolwiek miasta jest dostarczany do sąsiadującego obszaru, między miastami wyświetlana jest kolorowa strzałka wskazująca kierunek.

Inne służby, takie jak policja, straż pożarna lub transport, można zgłosić na pomoc innemu miastu. Aby wysłać pomoc sąsiadowi, musisz mieć wystarczająco dużo zasobów, by zaspokoić potrzeby własnego miasta. Gdy zaspokajasz potrzeby swoich ludzi, możesz pomóc innym. Jeśli masz nadwyżkę, wybierz ikonę zasobu, a potem liczbę pojazdów, którą chcesz zgłosić na pomoc innemu miastu. Twoje służby ruszą w drogę i wkrótce dotrą z pomocą do miasta sąsiada. Pojazdy zgłoszone do pomocy nie są odejmowane od liczby pojazdów dostępnych w mieście.

Możesz podarować każdemu miastu tyle zasobów, ile tylko zechcesz. Aby wysłać podarunek, wybierz ikonę udostępniania i wyślij żądaną dostępną ilość stopu, węgla, elektroniki, komputerów, paliwa, metalu, ropy naftowej, rudy i plastiku.