

SIMCITY™



СОДЕРЖАНИЕ

КОМАНДЫ ДЛЯ КЛАВИАТУРЫ.....	2
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОРОД.....	5
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	5
СОЗДАНИЕ ГОРОДА	9
ЖИЗНЬ БОЛЬШОГО ГОРОДА.....	33
ВАШ РЕГИОН	34

КОМАНДЫ ДЛЯ КЛАВИАТУРЫ

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

Управление камерой	W/A/S/D/цифры/стрелки
Вращение камеры	Q/E
Масштабирование	Z/X
Наклон вверх/вниз	END/HOME
Изменение масштаба	+/- или PAGE UP/PAGE DOWN
Выйти из текущего меню или инструмента	ESC (если меню или инструм. открыты)
Меню «Опции»	ESC (если меню или инструм. закрыты)
Данные о населении	F2
Данные о бюджете	F3
Рейтинг одобрения	F4
Открыть чат/Доску объявл. региона	ENTER
Войти/Выйти из обзора региона	BACKSPACE
Снимки экрана	C
Видеозапись	V
Разметка жилой зоны	CTRL + R
Разметка коммерческой зоны	CTRL + C
Разметка промышленной зоны	CTRL + I
Освобождение зон	CTRL + U
Модернизация дороги	R
Снос	B
Таблицы лидеров	L
Достижения	;

УПРАВЛЕНИЕ В РЕЖИМЕ ПЕСОЧНИЦЫ

Вкл/откл пожар	ALT + F
Вкл/откл преступления	ALT + C
Вкл/откл болезни	ALT + M
Вкл/откл загрязнение возд.	ALT + A
Вкл/откл загрязнение почвы	ALT + P
Вкл/откл бездомных	ALT + H
Добавить \$100 000 в бюджет города	ALT + W
Вкл/откл канализацию	ALT + S

УПРАВЛЕНИЕ КАРТАМИ ДАННЫХ

Население	F5
Счастье	F6
Стоимость земли	F7
Коммерция	F8
Плотность застройки	F9
Жилые здания	F10
Коммерческие здания	F11
Промышленные здания	F12
Выбор карт данных (при открытом меню)	/

УПРАВЛЕНИЕ ВРЕМЕНЕМ

Пауза	`
Черепаша	1
Лама	2
Гепард	3

КАРТЫ РЕСУРСОВ

Карта воды	4
Карта угля	5
Карта руды	6
Карта нефти	7

УПРАВЛЕНИЕ МЕНЮ

Катастрофы	SHIFT + X
Дороги	SHIFT + R
Энергия	SHIFT + P
Вода	SHIFT + W
Канализация	SHIFT + S
Утилизация отходов	SHIFT + D
Правительство	SHIFT + G
Пожар	SHIFT + F
Здоровье	SHIFT + H
Полиция	SHIFT + C
Образование	SHIFT + E
Общественный транспорт	SHIFT + T
Парки	SHIFT + U
Специализация города	SHIFT + B
След. меню или подменю	TAB
Пред. меню или подменю	SHIFT + TAB

БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ ДЛЯ ДОРОГ (ПРИ ОТКРЫТОМ МЕНЮ «ДОРОГИ»)

Прямая дорога	I
Круговая дорога	O
Извилистая дорога	U
Прямоугольная дорога	H
Дорога по дуге	J
Модернизация дороги	R
Определить тип дороги	SHIFT
Вкл/откл границу	ALT

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОРОД

В *SimCity* вы являетесь мэром своего города. Вы прокладываете дороги, размечаете зоны и управляете всем — от здоровья и безопасности до образования, промышленности и т.д. По мере разрастания города возрастает и ваша ответственность за происходящее. Это очень интересная задача, и мы расскажем вам обо всем, что нужно предпринять для удачного начала!

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Когда вы впервые входите в главное меню, запускается начальный сценарий. После завершения начального сценария и возвращения в главное меню вы получаете доступ к Миру *SimCity*. При этом опция «Играть» становится доступной.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ

Прежде чем вы начнете создавать блестящую утопию, необходимо ознакомиться с основами. Для общего понимания прав и обязанностей мэра вам предложат простой сценарий. Вы получите представление о ключевых опциях игры, таких как разметка зон, прокладка дорог и размещение зданий. По завершении сценария вы сможете повторить его еще раз. Выберите иконку «Опции» в главном меню и щелкните «НАЧАЛО»

ВОЗОБНОВИТЬ

Мгновенно возвращайтесь в последний город, в котором вы играли, одним щелчком. Эта опция недоступна, если вы покинули город.

ИГРАТЬ

Выберите кнопку «Играть», чтобы начать путешествие в *SimCity*. Откройте вкладку «Создать игру», чтобы начать новую игру; вкладку «Присоединиться к игре», чтобы присоединиться к чьей-то игре и вкладку «Возобновить игру», чтобы вернуться к последнему моменту предыдущих игр.

ВКЛАДКА «СОЗДАТЬ ИГРУ»

ВЫБОР КАРТЫ РЕГИОНА

Выберите карту региона, в котором будет располагаться ваш город. В каждом регионе есть несколько доступных участков.

НАЗВАНИЕ РЕГИОНА

Введите название своего региона. Его нельзя будет изменить впоследствии.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Выберите ПУБЛИЧНЫЙ РЕГИОН, если вы хотите, чтобы другие игроки могли к вам присоединиться, или ЧАСТНЫЙ РЕГИОН, чтобы игроки могли играть у вас только по приглашению.

РЕЖИМ ПЕСОЧНИЦЫ

Отметьте эту опцию, чтобы включить/отключить режим песочницы. Режим песочницы предоставляет доступ ко всем модулям зданий, отключает все случайные катастрофы и позволяет игрокам использовать некоторые уловки. Это влияет на каждый город в регионе. При включенном режиме песочницы таблицы лидеров, испытания и достижения недоступны.

СОЗДАНИЕ НОВОГО ГОРОДА

Выберите один из участков, доступных в регионе. При выборе участка вы увидите название города, а также информацию о его ландшафте и ресурсах. Если вы готовы начать, выберите опцию «СОЗДАТЬ ГОРОД». Вы можете дать название своему городу.

ПРИГЛАСИТЬ ДРУЗЕЙ

После того, как вы выбрали город — но до того, как вы нажмете «Играть», вы можете пригласить друзей присоединиться к вашему региону. Выберите любой другой доступный участок в регионе и воспользуйтесь опцией «ПРИГЛАСИТЬ ДРУЗЕЙ». Выберите друзей, которых вы хотите пригласить, и используйте опцию «ОТПРАВИТЬ ПРИГЛАШЕНИЯ». Если они примут приглашения, то будут направлены непосредственно в ваш регион.

ИГРАТЬ

Для начала игры щелкните «ИГРАТЬ» на выбранном городе.

ВКЛАДКА «ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ИГРЕ»

Выберите кнопку «Играть», затем вкладку «Присоединиться к игре», чтобы увидеть список доступных регионов, в которых в данный момент идет игра. Играя с другими, вы можете торговать услугами, энергией, водой. Вы даже можете обмениваться подарками в виде ресурсов с другими мэрами, чтобы иметь возможность создать новую промышленность.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы можете играть максимум в 10 регионах одновременно.

Вы можете задать фильтр для результатов с помощью опций «Карты» или «Друзья». Кроме того, вы можете ограничить поиск по регионам с покинутыми городам или городами в режиме песочницы.

Выберите карту региона, чтобы узнать о нем подробнее. Чтобы присоединиться к региону, выберите участок для города на детализированной карте региона. Также на этой карте вы можете увидеть доску объявлений региона, на которой игроки данного региона публикуют сообщения. В левой верхней части меню региона отображается его общее население и финансы. Присоединяясь к региону, вы также можете взять себе город, который был покинут неактивным мэром до этого.

ПРИМЕЧАНИЕ: на вкладке «Присоединиться к игре» отображаются только публичные регионы. Чтобы увидеть частный регион игрока, щелкните на его/ее аватаре *SimCity*, чтобы зайти на страницу профиля. В частных регионах нельзя играть без приглашения.

ПРИГЛАШЕНИЕ К ИГРЕ

В правом верхнем углу экрана отображаются приглашения к играм друзей. Нажмите кнопку приглашения, затем выберите приглашение, чтобы увидеть карту региона друга. Вы можете занять свободный участок в регионе, чтобы присоединиться к игре.

ВКЛАДКА «ВОЗОБНОВИТЬ ИГРУ»

Вы можете вернуться к любому сохраненному региону и городу. Выберите регион, затем город, в котором вы хотите играть. В этом меню вы можете осматривать регион, приглашать друзей или покинуть регион.

МИР SIMCITY



Просматривайте последние новости, обновления, таблицы лидеров и испытания *SimCity*, а также отслеживайте общую ситуацию на Мировом рынке в сообществе *SimCity*.

Сити-лог

Канал связи для мэров-соседей, Сити-лог снабжает вас сообщениями и обновлениями от друзей в сообществе *SimCity*. При каждом получении нового сообщения отображается всплывающее окно. Щелкните кнопку «Сити-лог» в левом нижнем углу, чтобы прочесть последние сообщения. В Сити-логе отображается деятельность ваших друзей, включая создание региона, достижения, отправка приглашений и т.д. В Сити-логе также можно увидеть обновления испытаний, объявления о начале испытания и о его победителе. Щелкните на любом из этих сообщений, чтобы ознакомиться с ним подробнее.

Таблицы лидеров

Выберите любую из 10 общих таблиц лидеров или одну из пяти таблиц по предприятиям, чтобы узнать, кто из ваших друзей — лучший в выбранной категории. Вы можете установить фильтр на отображение в таблицах только друзей, мирового сообщества *SimCity* или ваших собственных городов.

Испытания

Участвуйте в испытаниях, чтобы зарабатывать эксклюзивные награды и занимать верхние места в таблицах лидеров среди друзей. Начав новый регион, игроки автоматически участвуют в региональных испытаниях. Все города в регионе кооперируются для выполнения определенной цели как можно быстрее. Станьте одним из лучших игроков, выполнив испытание и получив эксклюзивную награду.

Мировой рынок

Наблюдайте за продажей ресурсов на Мировом рынке. Цены отображаются в симолеонах за грузовик. Вы можете фильтровать графики, чтобы просматривать данные только за последний день, неделю или месяц. Используйте эту информацию, чтобы определить, какие ресурсы стоит экспортировать и сколько нужно платить, если понадобится их импортировать.

МАГАЗИН SIMCITY

Щелкните на большой рекламной панели в главном меню, чтобы зайти в *SimCity Store*. Здесь продаются специальные дополнения к игре. Выберите «STORE», чтобы увидеть полный список доп. материалов (платных и бесплатных), предоставляющих вам новые игровые возможности.

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА

В вашем профиле содержатся все сохраненные города и регионы, и вы в любой момент можете вернуться к игре или начать новую игру в главном меню. Игра автоматически сохраняется в «облаке». Для возврата к сохраненным играм просто войдите в систему на любом компьютере, на котором установлена *SimCity*.

Для возврата к последнему городу, с которым вы играли, выберите «ВОЗОБНОВИТЬ» в главном меню. Для выбора другого города нажмите «ИГРАТЬ» в главном меню, затем перейдите на вкладку «Возобновить игру». Выбрав нужный регион и город, нажмите «ИГРАТЬ В ГОРОДЕ», чтобы продолжить с того места, на котором вы закончили, или «ПОКИНУТЬ», чтобы удалить город из сохраненных данных.

СОЗДАНИЕ ГОРОДА

Может быть, Рим и не строился за один день, но ваш город вполне может! При первом запуске игры у вас есть лишь пустой участок. На нем вы можете строить дома, магазины, предприятия. В нижней части экрана расположено меню, в котором есть все опции, необходимые для превращения заросшего поля в процветающую метрополию. Изучайте возможности каждого подменю, чтобы вложить в город максимум.

СИСТЕМНАЯ ИНФОРМАЦИЯ И КНОПКИ КАРТ ДАННЫХ

При выборе любой иконки меню справа появляется информация о ней и кнопки доступных карт. Системная информация включает общие данные; например, потребление энергии, стоимость и другая статистика в выбранной категории. С помощью карт данных вы можете изучать различную информацию в данной категории. Для просмотра карт данных других категорий нажмите кнопку «Карта данных» справа и выберите нужную карту в любой категории меню. Здесь вы сможете узнать детальную информацию обо всех зданиях и инфраструктурах города; используйте карты, чтобы эффективнее управлять городом.

ДОРОГИ



Дороги являются важной частью города и формируют кварталы, на которых он основан. Для начала застройки города необходимо проложить дорогу от областного шоссе к участку вашего города. Это позволит вам взаимодействовать с соседними городами, а персонажам въезжать в ваш город и поселаться там.

ПРИОБРЕТЕНИЕ И ПРОКЛАДКА ДОРОГ

Для приобретения дороги зайдите в меню «Дороги». Существует несколько типов дорог; у каждого типа определенное назначение. Наведите курсор мыши над каждой опцией, чтобы увидеть ее название, описание и стоимость дороги за метр. Выберите дорогу, затем щелкните и перетащите ее на нужное место. Над курсором отображается общая стоимость дороги. Для прокладки дороги отпустите левую кнопку. Тип дороги может изменить плотность расселения в городе. Чем шире дорога, тем больше персонажей могут проехать по ней, что повлияет на скорость достижения целей назначения. Спокойный поток движения повышает настроение горожан и доходы предприятий. При прокладывании дорог учитывайте стоимость земли и плотность зоны.

СОВЕТ: если вам не понравилось, как проложена дорога, нажмите **ESC** или щелкните правой кнопкой мыши, прежде чем отпустить левую кнопку, для отмены.

Вы можете прокладывать извилистые, круглые, прямоугольные и дугообразные дороги. Щелкните на соответствующие иконки в левой части меню. Вы можете прокладывать извилистые, круговые и дугообразные дороги с помощью нужных инструментов; с помощью инструмента прямоугольной дороги можно разметить сразу целый квартал. Выберите тип дороги, затем щелкните и протащите по поверхности земли. Удерживайте **SHIFT** для быстрого выбора инструментария. Не забудьте оставить достаточно места для домов, магазинов и заводов.

СОВЕТ: В процессе прокладывания дорог вы увидите белые пунктирные линии, появляющиеся рядом. Это подсказки для размещения дополнительных дорог. Используйте их при планировании. Чем лучше распланированы дороги, тем лучше будет организован город. Для включения/отключения подсказок удерживайте **ALT**.

ПРИМЕЧАНИЕ: Важно модернизировать дороги, поскольку перегруженные улицы могут создавать проблемы, включая затруднения в работе пожарных и полиции, или помощи из соседних городов. Откройте меню «Общественный транспорт», чтобы узнать о том, как улучшить движение в городе

ЗОНЫ



После того, как вы проложили дороги и подсоединились к областному шоссе, можно планировать городские зоны. Существует три типа зон: жилая, коммерческая и промышленная. Каждый тип имеет свое назначение; ключ к успеху кроется в правильном сочетании всех трех зон в городе. Для начала строительства выберите тип зоны в меню «Зоны», затем щелкните и перетащите вдоль любой дороги. Удерживайте **CTRL**, чтобы выделить и заполнить все зоны вдоль дороги. Учтите, что вы можете строить дома только рядом с уже существующими дорогами.

ПРИМЕЧАНИЕ: размер дороги определяет плотность заселения здания. Если вы планируете крупные зоны, то вам понадобятся широкие дороги; вы также можете модернизировать небольшие дороги, выбрав их и воспользовавшись соответствующей опцией.

ЖИЛЫЕ ЗОНЫ

Размечайте зеленые жилые зоны, чтобы определить участки для строительства домов. Как только часть города будет помечена как жилая зона, персонажи автоматически въедут в нее. Однако только вы решаете, оставлять ли их там.

Крупные жилые блоки означают большое кол-во населения, но если вы не сможете обеспечить их рабочими местами, энергией и коммунальными услугами, чтобы поддерживать их в хорошем настроении, то многие жилые здания будут покинуты. Размещайте здания с умом; помните о загрязнении воздуха и почвы, чтобы избежать эпидемий.

КОММЕРЧЕСКИЕ ЗОНЫ

Размечайте синие коммерческие зоны, чтобы определить участки для строительства офисов и магазинов. Этот тип зоны привлекает доходы в ваш город — хотя и меньше, чем промышленная зона — и предоставляет рабочие места для персонажей.

Коммерческие зоны предоставляют промышленным предприятиям возможность сбывать товары, а персонажам — тратить честно заработанные симолеоны на покупку хорошего настроения. Однако если в городе не хватает рабочих мест, то жители останутся дома или пойдут гулять в парк, но не в магазин, поскольку у них не будет денег. Нет покупателей? Нет магазинов.

ПРОМЫШЛЕННЫЕ ЗОНЫ

Промышленность — истинный двигатель вашего города; именно она приносит наибольший доход. Предоставляя рабочие места, промышленность дает жителям возможность заработать деньги. Промышленные предприятия снабжают магазины товаром. Деньги поддерживают горожан в хорошем настроении и позволяют им делать покупки, от чего, в свою очередь, зависит процветание коммерческих зон.

Промышленные зоны больше всего загрязняют окружающую среду. Поэтому вам следует размещать промышленные предприятия подальше от жилой части города.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ЗОН

Слева от меню «Зоны» расположена иконка освобождения зон. Щелкните на ней, затем выберите участок, чтобы убрать текущую зону. После этого вы можете разметить на этом участке другой тип зоны.

КАРТЫ ЗОНИРОВАНИЯ

В меню «Зоны» вы можете использовать кнопки карт данных для переключения между различными картами.

Плотность застройки	Отображает прогресс повышения плотности каждого здания в городе.
Стоимость земли	Отображает стоимость земли в жилых и коммерческих зонах, а также позитивный/негативный эффект, который здания оказывают на стоимость земли.
Промышленные технологии	Отображает уровень технологии промышленных зон и здания, которые влияют на усовершенствование технологий.
Население	Отображает данные о населении и местоположение персонажей.
Жилая зона	Отображает статистику настроения и доходов в жилых зонах.
Коммерческая зона	Отображает движение покупателей и туристов, приобретающих различные товары и сувениры.
Промышленная зона	Отображает перемещение промышленных грузов в городе.

МОДЕРНИЗАЦИЯ ЗДАНИЙ

Вы можете модернизировать любое промышленное, коммерческое или жилое здание. У всех зданий есть уровень плотности, который отображает настроение и доходы его жителей или рабочих. Каждое здание со временем повышается в цене. Цена зависит от типа здания. Здание может повышать свою плотность или стоимость.

Маленький домик может со временем превратиться в особняк; небольшой магазин одежды может вырасти в супермаркет. Выберите любую структуру или откройте карты данных, чтобы увидеть уровень плотности здания. Достижение определенного уровня не гарантирует изменение здания, но повышает шанс на это.

СНОС



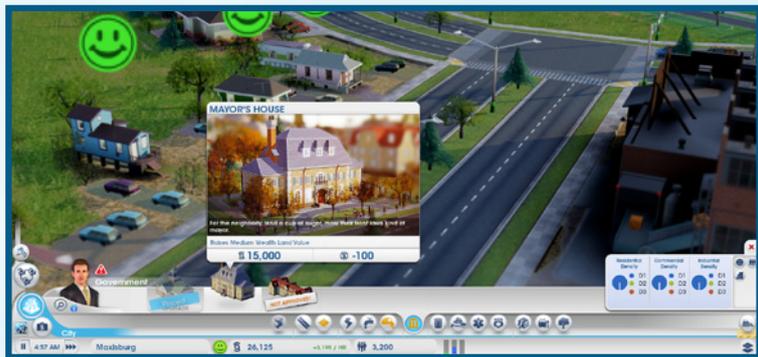
Если здание покинуто, разрушено, больше не нужно, либо вы хотите переместить или модернизировать участок дороги, то вы можете снести здание. Выберите иконку инструмента сноса в нижней правой части панели, чтобы войти в режим сноса; затем щелкните нужное здание или дорогу, которую нужно убрать. Через секунду участок будет очищен. Удерживайте **CTRL**, чтобы выбрать целый сегмент дороги или квартал для сноса. При удалении дороги все здания, находящиеся на ней, будут автоматически снесены. При сносе зданий и дорог расчищается место для нового строительства. Следите за покинутыми зданиями, отмеченными желтой иконкой. Покинутые и разрушенные здания повышают риск возникновения пожара, а также негативно влияют на доходы и рост города. Устраните эту проблему как можно скорее, чтобы поддерживать привлекательный вид города и получать доходы. Для выхода из режима сноса еще раз щелкните на иконке инструмента сноса.

КАТАСТРОФЫ

Силы природы и злой рок могут поражать ваш город одновременно. Землетрясения, торнадо и прочие природные катастрофы могут разрушить ваш город. Эти события могут случиться в любое время, так что будьте начеку, и, возможно, вам удастся выжить. Хотя природных катастроф нельзя избежать, попытайтесь не искушать судьбу, так как из ваших решений могут произтечь другие катастрофы (промышленные, экологические).

ПРИМЕЧАНИЕ: в меню «Катастрофы» можно выбирать катастрофы для любого из ваших городов. За выполнение особого задания вам предоставляется доступ к катастрофе по выбору. Катастрофы хранятся в вашем профиле игрока и не относятся к конкретному городу. Получив доступ к катастрофе, вы можете использовать ее в любом будущем городе.

МОДУЛИ



Теперь, когда дороги и зоны размечены, по всему городу должно начаться разрастание структур различных форм и размеров. Будучи мэром этой расцветающей территории, вы несете ответственность за строительство ключевых зданий и инфраструктур. Здания, которыми можно управлять и которые можно редактировать, называются модули. Каждый модуль размещается вручную. Модули имеют жизненно важное значение для города; вы обязаны поддерживать их в порядке, чтобы жители города были счастливы и процветали. Разместив модуль, щелкните на нем для отображения информационной панели. На панели отображается общая информация о здании, включая ежедневные расходы, необходимые для его функционирования. Внимательно следите за этими данными, чтобы убедиться, что модули работают в полную силу.

РЕДАКТИРОВАНИЕ И МОДЕРНИЗАЦИЯ МОДУЛЕЙ

Выберите размещенный модуль, чтобы увидеть детальную информацию о нем. Выберите нужную кнопку в нижней части окна для редактирования определенных функций здания или модернизации его характеристик.

Открыть/Закрыть Щелкните эту кнопку, чтобы отключить или включить здание, что может служить альтернативой сносу. Временное отключение здания может сэкономить деньги для города. Вы можете вновь включить здание, если у вас будет на это достаточно средств.

Редактировать здание Открывает режим редактирования, в котором вы можете настраивать или модернизировать элементы здания с помощью дополнительных модулей. Добавление модулей может повысить эффективность работы здания.

ПРИМЕЧАНИЕ: Некоторые модули (например, электростанции) обладают специальными опциями, позволяющими настраивать специфические функции здания (например, импорт/экспорт ресурсов). См. детальное описание каждой опции в соответствующей секции.

ЭНЕРГИЯ



Городу необходим источник энергии. Дома без энергии будут заброшены, предприятия и заводы закроются. Фактически, без энергии ваш город превратится в город-призрак. Не держите своих жителей в темноте; откройте меню «Энергия» для выбора электростанции. Существуют различные виды электростанций; некоторые из них более экологичны. Ваша задача — создать баланс между возрастающей потребностью города в энергии, загрязнением окружающей среды и проблемами со здоровьем. Кроме того, необходимо принять во внимание доступные природные ресурсы и подсчитать стоимость импорта тех ресурсов, которых на вашем участке нет, чтобы обеспечить стабильную работу электростанции. После постройки и прибытия рабочих электростанция начнет обеспечивать город энергией.

СТАТИСТИКА ЭНЕРГИИ

Здесь отображается статистика по выработке энергии. С помощью этих данных вы сможете понять, достаточен ли вырабатываемый объем энергии для нужд города. Далее отображаются детальные данные об объеме энергии, доступном в регионе, и о продажах энергии в соседние города (если вы этим занимаетесь в данный момент). Наведите курсор на эту область, чтобы увидеть подробные данные о том, сколько энергии требуется, вырабатывается, покупается или продается.

КАРТЫ ЭНЕРГИИ

В меню «Энергия» вы можете использовать кнопки карт данных для переключения между различными картами.

- | | |
|----------------------------|---|
| Энергия | Здесь отображаются здания, обеспечиваемые энергией, а также не обеспечиваемые и отключенные. |
| Загрязнение воздуха | Здесь вы можете увидеть области, в которых загрязнение воздуха угрожает вашему городу, и его наибольшую концентрацию. Также здесь можно узнать, какие здания наиболее способствуют загрязнению воздуха. |
| Радиация | Здесь вы можете увидеть области распространения радиации и степень угрозы для жителей. Также здесь можно узнать, какие здания выделяют радиацию. |

ВОДА



Вода жизненно необходима для персонажей, чтобы они могли поддерживать чистоту и здоровье. Построив водонапорную башню, вы сможете обеспечивать драгоценными молекулами H₂O весь город, пока подземные источники не иссякнут.

Со временем из-за выброса сточных вод и отходов промышленности может произойти загрязнение почвы. Водонапорные башни, размещенные на загрязненных участках, могут распространять эпидемии. Регулярно проверяйте уровень загрязнения и перемещайте водонапорную башню на свежий источник или установите водоочистную станцию с фильтрами.

СОВЕТ: если загрязнение почвы отравляет воду, пора задуматься о переносе водонапорной башни на более чистый источник. Прежде чем удалять старую водонапорную башню, убедитесь, что новая башня установлена и функционирует. Не забудьте, что воде потребуется несколько часов, чтобы достичь новых зданий и предприятий, а горожане не должны оставаться без воды в это время.

СТАТИСТИКА ВОДЫ

В меню «Вода» справа отображается ключевая информация о распределении воды в городе. Здесь вы можете узнать о том, сколько воды выкачивается, сколько требуется на нужды города и статус загрязнения.

КАРТЫ ВОДЫ

В меню «Вода» вы можете использовать кнопки карт данных для переключения между различными картами.

Грунтовые воды

На карте воды отображаются оптимальные места для размещения водонапорных башен и водонасосных станций.

Загрязнение почвы

Здесь вы можете увидеть очаги загрязнения почвы, степень критичности и здания, являющиеся причиной загрязнения.

КАНАЛИЗАЦИЯ



Персонажи производят большое количество сточных вод. Вопрос — что же с ними делать? Если оставить их без внимания, то они будут скапливаться на заднем дворе и снижать качество жизни и показатели здоровья в городе. Чтобы избежать этих проблем, разместите трубу слива сточных вод подальше от остальных зданий. Отходы из трубы будут загрязнять почву, но до тех пор, пока вы не модернизируете Сити-холл до нужного уровня, это единственное решение.

СТАТИСТИКА СТОЧНЫХ ВОД

В меню «Канализация» отображаются статистические данные, на основе которых вы сможете анализировать распределение сточных вод. Здесь вы можете увидеть, насколько качественно вы справляетесь с уборкой сточных вод; при наведении курсора мыши отображается объем произведенных вод, вместимость вашей канализационной системы и импорт/экспорт сточных вод у соседей. Полоса слева отображает процент переработанных сточных вод.

КАРТЫ СТОЧНЫХ ВОД

В меню «Канализация» вы можете использовать кнопки карт данных для переключения между различными картами.

Загрязнение почвы

Здесь вы можете увидеть очаги загрязнения почвы, степень критичности и здания, являющиеся причиной загрязнения.

Сточные воды

Здесь отображаются уровни распределения сточных вод в зданиях и их направление.

УТИЛИЗАЦИЯ ОТХОДОВ



МУСОР/УТИЛЬСЫРЬЕ

Чем больше жителей в вашем городе, тем больше мусора они производят. Если мусор будет накапливаться, то это может привести к пожарам, травмам и болезням, а также снизит общий имидж вашего города. Начните убирать мусор возле домов, построив мусорную свалку.

Выберите свалку и наведите курсор на карту. Если данная область вам подходит, щелкните левой кнопкой мыши, чтобы разместить свалку.

К свалке прилагаются два мусоровоза; этого может не хватить на весь город. По мере разрастания города добавьте дополнительные мусоровозы, чтобы в городе не оставалось неубранных куч мусора.

Еще одна опция — переработка отходов. Это поможет уменьшить проблемы с мусором и загрязнением окружающей среды. Переработанные металлы, сплавы и пластик можно использовать на нужды города или продать на мировом рынке.

ПРИМЕЧАНИЕ: Переработка отходов полезна не только для окружающей среды, но и для бизнеса. Благодаря переработке вы получите сплавы, пластик и металл. Это ключевые ресурсы, используемые в электронной промышленности; их можно продать.

СТАТИСТИКА МУСОРА И УТИЛЬСЫРЬЯ

В подменю «Мусор и утильсырье» отображается ключевая информация по данному вопросу. Кроме того, здесь вы можете узнать, сколько собрано мусора и утильсырья от общего ежедневного объема.

КАРТЫ УТИЛИЗАЦИИ ОТХОДОВ

В меню «Утилизация отходов» вы можете использовать кнопки карт данных для переключения между различными картами.

Утилизация отходов Здесь отображаются уровни мусора/утильсырья и места наибольшего их скопления.

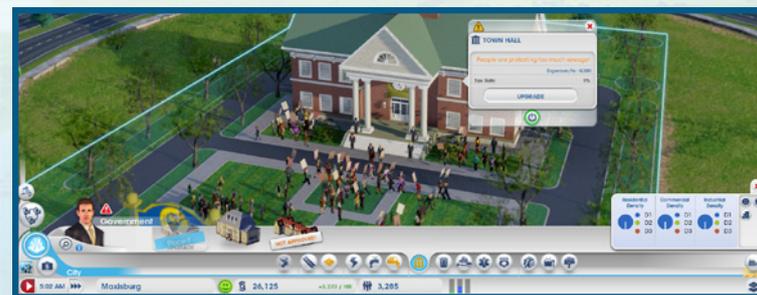
Загрязнение почвы Здесь вы можете увидеть очаги загрязнения почвы, степень критичности и здания, являющиеся причиной загрязнения.

Загрязнение воздуха Здесь вы можете увидеть области, в которых загрязнение воздуха угрожает вашему городу, и здания, наиболее загрязняющие воздух.

ПРАВИТЕЛЬСТВО



Постройте Таун-холл, чтобы учредить местное правительство и позволить персонажам рассказывать о своих проблемах. Вы можете построить Таун-холл после подсоединения города к областному шоссе, обеспечивая энергию и воду. Правительство имеет большое значение для города. Оно не только позволяет контролировать налоги, но и улучшать жизнь города, предоставляя доступ к таким зданиям, как пожарное дело, полицейский участок и клиника. Модернизация Таун-холла до Сити-холла предоставляет расширенный контроль налогов, а также возможность развивать и специализировать город. Для модернизации Таун-холла выберите его, чтобы отобразить информационное окно с детальной информацией о прогрессе. Как только нужный этап прогресса будет достигнут, нажмите кнопку «Модернизировать». Последующие модернизации предоставляют доступ к дополнительным модулям для Сити-холла.



МОДЕРНИЗАЦИЯ СИТИ-ХОЛЛА



При достижении определенного кол-ва населения вы получите доступ к модернизациям Сити-холла. Используйте их для дальнейшего расширения города и выбора специализации. Вы можете выбрать одну из шести модернизаций за один раз. Выбранная модернизация окажет значительный эффект на жизнь города.

Играя в регионе, пообщайтесь с соседями, чтобы понять, какую специализацию они считают подходящей для своего города. Таким образом, каждый из вас сможет выбрать различную модернизацию, и там, где у вас будет чего-либо не хватать, ваш сосед сможет заполнить этот пробел. Модернизация будет иметь влияние только на города вашего региона. Например, если вы выберете министерство безопасности, то сможете предоставить более качественные полицейские услуги соседним городам, тогда как ваш сосед, выбрав министерство образования, сможет создать город-университет, куда ваши жители будут ездить на учебу.

СТАТИСТИКА ПРАВИТЕЛЬСТВА

В меню «Правительство» отображается информация о плотности жилых, коммерческих или промышленных зон.

НАЛОГИ

В качестве мэра вы имеете дело с двумя сущностями жизни — смертью и налогами. Однако лишь над последними вы можете осуществлять непосредственный контроль. Налоги — еще один вид дохода, позволяющий городу процветать. Если налоги повысят надолго, то жители могут покинуть город. Кроме того, богатые горожане более чувствительны к высоким налогам, чем жители со средним и низким доходом. Корректируйте налоговую ставку на панели «Бюджет». Модернизируйте Таун-холл или Сити-холл, чтобы увеличить контроль над налогами.

Таун-холл

Корректируйте общую процентную налоговую ставку.

Сити-холл

Модернизируйте Сити-холл, чтобы разбить налоги по жилым, коммерческим и промышленным зонам.

Министерство Финансов

Добавьте этот модуль в свой город, чтобы расширить налоговые опции. Внутри каждой зоны налоги подразделяются по трем группам доходов (низкая, средняя, высокая).

КАРТЫ ПРАВИТЕЛЬСТВА

В меню «Правительство» вы можете использовать кнопки карт данных для переключения между различными картами.

Население Отображает данные о населении и местоположение персонажей.

Счастье Отображает настроение в зданиях и области, нуждающиеся в улучшении.

Плотность здания Отображает тенденцию к увеличению плотности каждого здания в городе.

ПОЖАРЫ



История пожаров, уничтожающих города, уходит в глубокое прошлое; если вы не примете меры, то и сами можете стать частью истории. По мере разрастания города увеличивается риск возникновения пожаров. Чтобы предотвратить распространение пожара по всему городу, постройте пожарное депо.

Выберите нужное депо в меню и переместите курсор над картой. Выберите подходящую область, и дороги вокруг нее будут подсвечены, обозначая зону покрытия пожарного депо. Если данная область вам подходит, щелкните левой кнопкой мыши, чтобы разместить депо.

Одно пожарное депо может защитить ограниченную территорию, поэтому увеличьте зону покрытия, добавив гаражи, или разместите пожарную часть. По мере увеличения зоны покрытия вы сможете даже оказывать помощь в тушении пожаров соседним городам.

СТАТИСТИКА ПОЖАРОВ

В меню «Пожары» отображается системная информация, с помощью которой вы сможете предотвратить или подготовиться к крупным пожарам. Здесь отображается кол-во и типы пожаров, потушенных за день.

КАРТА ПОЖАРОВ

В меню «Пожары» используйте кнопки карт данных, чтобы переключаться между различными картами.

Риск пожара Здесь отображаются территории, наиболее подверженные риску возникновения пожаров, а также история прошлых пожаров.

Запас воды Здесь отображается карта источников воды, на которой показаны оптимальные места для размещения водонапорных башен и водонасосных станций.

Отходы Здесь отображаются уровни мусора/отходов и места их наибольшего скопления.

ЗДОРОВЬЕ



Лечите больных оперативно и поддерживайте остальных в здоровом состоянии, разместив клинику. Выберите нужную структуру и переместите курсор над картой. Выберите подходящую область, и дороги вокруг нее будут подсвечены, обозначая зону покрытия клиники. Если данная область вам подходит, щелкните левой кнопкой мыши, чтобы разместить здание.

Это небольшое мед. учреждение предоставляет услуги городу; однако, в зависимости от кол-ва населения, было бы разумно построить несколько клиник или расширить имеющиеся, включив станции скорой помощи и большую приемную. Таким образом, каждый житель сможет получить медицинскую помощь. Клиника также может оказывать помощь соседним городам.

СТАТИСТИКА ЗДОРОВЬЯ

В правой части меню «Здоровье» отображаются ключевые статистические данные. Данные включают кол-во больных и травмированных, а также кол-во смертей за день.

КАРТЫ ЗДОРОВЬЯ

В меню «Здоровье» вы можете использовать кнопки карт данных для переключения между различными картами.

Здоровье Здесь можно увидеть состояние здоровья персонажей, кол-во больных в клинике, уровень распространения микробов и историю болезней.

Загрязнение воздуха Здесь вы можете увидеть области, в которых загрязнение воздуха угрожает вашему городу, и его наибольшую концентрацию.

Загрязнение почвы Здесь вы можете увидеть очаги загрязнения почвы, степень критичности и здания, являющиеся причиной загрязнения.

Микробы Здесь вы можете увидеть очаги концентрации больных жителей.

Радиация Здесь вы можете увидеть области распространения радиации и степень угрозы для жителей.

ПОЛИЦИЯ

Для поддержания хорошего настроения и обеспечения безопасности жителей в городе нужно следить за порядком. Разгул преступности негативно сказывается на имидже города и стоимости земли. Постройте отделение полиции, чтобы снизить уровень преступности и защитить горожан.

Выберите нужную структуру и переместите курсор над картой. Выберите подходящую область, и дороги вокруг нее будут подсвечены, обозначая зону покрытия. Если данная область вам подходит, щелкните левой кнопкой мыши, чтобы разместить здание.

Отделение полиции может защитить лишь ограниченную территорию; по мере разрастания города «рука закона» стоит удлинить, чтобы обеспечить безопасность всех жителей. Разместите дополнительные полицейские участки или добавьте стоянки для патрульных машин, чтобы увеличить силы полиции в городе. По мере укрепления сил закона вы сможете даже оказывать помощь соседним городам.

СТАТИСТИКА ПОЛИЦИИ

В меню «Полиция» используйте кнопки карт данных, чтобы переключаться между различными картами.

КАРТА ПОЛИЦИИ

В меню Полиция нажмите кнопку «Карта данных», чтобы открыть новую карту данных.

Преступления Здесь можно увидеть зоны криминальной активности и зоны покрытия полицейских услуг. Используйте эту карту для перемещения сил полиции в зоны повышенной опасности.

Образование Здесь отображаются уровни образования для жилых и промышленных зон, а также размещение учащихся.

ОБРАЗОВАНИЕ

Удерживайте детей подальше от улиц, предоставьте жителям образование как надежду на лучшее будущее. Для некоторых расширенных модулей, предприятий и заводов требуется получение высшего образования. Существует два вида образовательных учреждений — школы и колледжи.

ШКОЛА

Постройте школу, чтобы детям было где собираться и чем заняться. Выберите подходящую область, и дороги вокруг нее будут подсвечены, обозначая зону покрытия. Если данная область вам подходит, щелкните левой кнопкой мыши, чтобы разместить здание. Построив школу, вы сможете расширять ее с помощью дополнительных модулей, чтобы вмещать больше учащихся. Не забудьте разместить автобусные остановки в городе, чтобы все жители смогли попасть на занятия.

КОЛЛЕДЖ

Разместите проф. колледж для обучения жителей, что послужит толчком к дальнейшему развитию города. Жители с высшим образованием могут выполнять более сложную работу, что позволит вам построить предприятия с более продвинутыми технологиями и получать больший доход.

СТАТИСТИКА ОБРАЗОВАНИЯ

В меню «Образование» отображается полезная системная информация. Данные включают кол-во зачисленных учащихся и общее примерное кол-во учащихся в городе. Здесь вы также можете увидеть уровни образования и технологий города.

КАРТЫ ОБРАЗОВАНИЯ

В меню «Образование» вы можете использовать кнопки карт данных для переключения между различными картами.

Образование Здесь отображаются уровни образования для жилых и промышленных зон, а также области расселения учащихся.

Промышленные технологии Отображает уровень технологии промышленных зон и здания, которые влияют на усовершенствование технологий.

ОБЩЕСТВЕННЫЙ ТРАНСПОРТ

Обеспечьте жителям проезд по всему городу и в регионы посредством общественного транспорта. Общественный транспорт разгружает дорогу — важный аспект жизни города, поскольку свободные улицы позволят вам разрастаться и процветать. Общественный транспорт предотвращает возникновение пробок, что может вызвать неожиданные проблемы; например, задержки с доставкой ресурсов на электростанцию могут вызвать перебои со светом.

Существует пять типов транспорта — автобусы, трамваи, поезда, самолеты и водный транспорт; у каждого свое назначение. Автобусы, трамваи, поезда и паромы перевозят персонажей низкого и среднего достатка по городу; более совершенный транспорт перевозит жителей среднего и высокого уровня доходов.

АВТОБУСЫ

Создайте систему маршруток, чтобы подвозить персонажей низкого достатка, позволяя им перемещаться по городу без машины. Не забудьте разместить остановки по всему городу, чтобы персонажи могли добираться в любой район города.

СТАТИСТИКА АВТОБУСОВ

В нижней правой части вкладки «Автобусы» меню «Общественный транспорт» отображается ключевая информация по данному виду транспорта. Здесь вы можете увидеть кол-во пассажиров автобуса за день и кол-во вышедших из автобуса.

ТРАМВАИ

Разместите трамвайные линии, чтобы быстро перевозить персонажей по городу. Этот вид транспорта можно использовать только на проспектах с трамвайными путями. Не забудьте разместить трамвайные остановки по всему городу.

СТАТИСТИКА ТРАМВАЕВ

В разделе «Трамваи» меню «Общественный транспорт» можно увидеть среднее время ожидания трамвая и кол-во пассажиров за день.

ПОЕЗДА

Проложите железную дорогу, чтобы персонажи могли приезжать в ваш город издалека и поселиться в нем.

СТАТИСТИКА ПОЕЗДОВ

В разделе «Поезда» меню «Общественный транспорт» отображается ключевая информация по данному виду транспорта. Здесь вы можете увидеть кол-во пассажиров поезда за день и среднее время ожидания.

ВОДНЫЙ ТРАНСПОРТ

Создайте систему водного транспорта, чтобы паромы или круизные лайнеры могли прибывать в ваш город из других городов региона. Паромы перевозят большие объемы пассажиров низкого и среднего достатка, включая туристов. На круизных лайнерах перемещаются пассажиры среднего и высокого достатка.

СТАТИСТИКА ВОДНОГО ТРАНСПОРТА

В разделе «Водный транспорт» отображается кол-во пассажиров за день и среднее время ожидания.

САМОЛЕТЫ

Туристы прилетают в город, чтобы тратить время и деньги в местных магазинах и достопримечательностях. Также самолеты можно использовать для экспорта, увеличивая кол-во груза, поставляемого из города.

СТАТИСТИКА САМОЛЕТОВ

В разделе «Самолеты» отображается ключевая информация по данному виду транспорта. Здесь вы можете увидеть кол-во ВВП, кол-во пассажиров за день и среднее время ожидания.

КАРТЫ ОБЩЕСТВЕННОГО ТРАНСПОРТА

Ко всем видам транспорта прилагаются карты данных (исключая самолеты). Выберите эту иконку, чтобы увидеть транспортные услуги для соседей.

ПАРКИ



Парки бывают разных размеров; здесь отдыхают горожане и собираются бездомные. Парк может оживить район, привлекая богатых персонажей.

СТАТИСТИКА ПАРКОВ

В подменю «Парки» отображаются ключевые данные об этих зеленых зонах. Данные включают кол-во посетителей за день и статистику уровней дохода жилых и коммерческих зон.

КАРТА ПАРКОВ

В подменю «Парки» вы можете использовать кнопки карт данных переключения между различными картами.

Счастье Здесь отображаются зоны скопления наиболее довольных жизнью персонажей, а также зоны, которые стоит улучшить, чтобы осчастливить их.

Туризм Здесь отображаются зоны размещения туристов и места, где они любят собираться.

Стоимость земли Отображает стоимость земли в жилых и коммерческих зонах, а также позитивный/негативный эффект, который здания оказывают на стоимость земли.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ГОРОДА



Создавайте крупные предприятия, чтобы специализировать город на определенной промышленности. Предприятия создают большое кол-во рабочих мест, что означает доход для вашего города. Вы можете заниматься всеми пятью специализациями одновременно, но если сосредоточиться на одной или двух, то это придаст вашему городу индивидуальность. Поговорите с соседями с помощью доски объявлений региона, чтобы узнать, чем они планируют заниматься. Затем используйте эту информацию, чтобы скооперироваться и создать сбалансированный регион, или соперничайте с ними и выстраивайте свой бизнес в выбранной сфере первыми.

КУЛЬТУРА

Здания культуры, такие как выставочный центр или проф. стадион, привлекают туристов из региона. Это означает крупный приток денег в город. Убедитесь, что общественный транспорт готов к дополнительной нагрузке в виде персонажей, прибывших на конференцию или в казино.

СТАТИСТИКА КУЛЬТУРЫ

Наведите курсор мыши над каждым зданием в меню «Специализация города», чтобы узнать основную информацию о нем. Данные включают максимальную вместимость зданий, расходы и максимальный доход. Вы также можете узнать, во сколько обходится содержание зданий в час. В подменю «Культура» отображается кол-во туристов, посещающих город ежедневно, а также доходы с последнего мероприятия и доходы за день.

КАРТА КУЛЬТУРЫ

В подменю «Культура» щелкните на кнопку «Карта данных», чтобы увидеть карту туризма и узнать, где располагаются здания культуры.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Жемчужина в короне вашего города, достопримечательность служит в качестве эстетической приманки для привлечения толп туристов всех уровней дохода. Вы можете разместить в городе до трех объектов; они будут открыты для посещения 24 часа.

СТАТИСТИКА ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ

Наведите курсор мыши над каждым объектом в подменю «Культура», чтобы узнать основную информацию о нем. Здесь отображается уровень привлекательности объекта для туристов, расходы и стоимость поддержания в час.

КАРТЫ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ

В подменю «Культура» меню «Специализация города» вы можете использовать кнопки карт данных для переключения между различными картами.

Туризм Здесь отображаются зоны размещения туристов и места, где они любят собираться.

Стоимость земли Здесь можно узнать стоимость земли в жилых и коммерческих зонах, а также увидеть, какие здания оказывают позитивный и негативный эффект на стоимость земли.

ДОБЫЧА

Добывайте уголь и руду, чтобы стать горным магнатом. Эти ресурсы всегда востребованы в городах, использующих уголь на электростанциях, а руду на производстве. Храните большие объемы ресурсов на товарном складе, используйте их для выработки энергии или продавайте соседям.

СТАТИСТИКА ДОБЫЧИ

В системной информации подменю «Добыча» отображаются данные об объеме добываемого угля и переплавляемой руды в день.

КАРТЫ ДОБЫЧИ

В подменю «Добыча» меню «Специализация города» вы можете использовать кнопки карт данных для переключения между различными картами.

Уголь Здесь отображаются месторождения угля в вашем городе.

Руда Здесь отображаются месторождения руды в вашем городе.

Торговля Здесь можно увидеть, откуда товары импортируются, куда экспортируются и где производятся.

НЕФТЕПРОДУКТЫ

Выкачивайте нефть из скважин. Это бесценный ресурс для городов, использующих нефть в качестве топлива на электростанциях. Храните большие объемы ресурсов на товарном складе, используйте их для выработки энергии или продавайте соседям.

СТАТИСТИКА НЕФТЕПРОДУКТОВ

В системной информации подменю «Бурение» меню «Специализация города» отображается ключевая информация о данном ресурсе. Здесь можно узнать, сколько нефти выкачивается а также объем производимого пластика и топлива.

КАРТА НЕФТИ

В подменю «Бурение» меню «Специализация города» вы можете использовать кнопки карт данных, чтобы переключаться между различными картами.

Нефть Здесь отображаются месторождения нефти.

Торговля Здесь можно увидеть, откуда товары импортируются, куда экспортируются и где производятся.

ТОРГОВЛЯ

Импортируйте, экспортируйте и храните добытые ресурсы. Городам, которые производят нефтепродукты, электронику или металлы, будет полезно также развивать торговлю.

ТОВАРНЫЙ СКЛАД

Если вы используете топливо для выработки энергии, то вы можете импортировать ресурсы непосредственно с мирового рынка. Однако вы можете построить товарный склад и хранить там еще большие объемы ресурсов. Прежде чем построить склад, нужно выбрать предприятие для управления ресурсами. После размещения склада откройте информационную панель и выберите опцию УПРАВЛЕНИЕ ПОСТАВКАМИ МИРОВОГО РЫНКА, чтобы использовать свои ресурсы, импортировать или экспортировать их. Использование собственных ресурсов всегда дешевле импорта, который зависит от цен на мировом рынке. Если вы решите экспортировать ресурсы, то сможете прилично заработать на этом.

СТАТИСТИКА ТОРГОВЛИ

Системная информация в подменю «Торговля» меню «Специализация города» отображает объемы импорта и экспорта в час.

КАРТА ТОРГОВЛИ

В подменю «Торговля» можно использовать кнопки карт данных, чтобы открыть карту импорта/экспорта и узнать, откуда товары импортируются, куда экспортируются и где производятся.

ИГОРНЫЙ БИЗНЕС

Постройте крупные казино и игорные залы, чтобы привлечь поток туристов и увеличить доход. Из-за этого могут возникнуть проблемы с пробками на дорогах, так что позаботьтесь о развитой системе общественного транспорта. Игорная индустрия также ведет к преступной деятельности; убедитесь, что у вас достаточно полицейских, чтобы противостоять этому.

СТАТИСТИКА ИГОРНОГО БИЗНЕСА

В подменю «Игорный бизнес» меню «Специализация города» отображается ключевая информация по данному вопросу. Здесь вы можете увидеть кол-во туристов, посещающих город за день и доход, который они приносят городу.

КАРТА ИГОРНОГО БИЗНЕСА

В подменю «Игорный бизнес» меню «Специализация города» вы можете использовать кнопку карты данных, чтобы посмотреть, где находятся туристы и где они обычно собираются.

ЭЛЕКТРОНИКА

Станьте высокотехнологичным центром и создайте индустрию электроники. Производите процессоры, компьютеры и телевизоры на экспорт. Для производства потребуются сплавы и пластик; их можно получить либо посредством переработки утильсырья, либо импортировать.

СТАТИСТИКА ЭЛЕКТРОНИКИ

В подменю «Электроника» меню «Специализация города» отображается ключевая информация по данному вопросу. Здесь можно узнать, сколько процессоров, компьютеров и телевизоров производится за день.

КАРТА ЭЛЕКТРОНИКИ

В подменю «Электроника» меню «Специализация города» вы можете использовать кнопки карт данных, чтобы переключаться между различными картами.

Пром. технологии Здесь отображается уровень технологии, разрабатываемой в промышленных зонах, а также здания, которые влияют на модернизацию технологий.

Торговля Здесь можно увидеть, откуда товары импортируются, куда экспортируются и где производятся.

ТЕЛЕГРАФ SIMCITY

В верхней части экрана располагается Телеграф *SimCity*. Здесь отображаются последние новости из жизни города

УПРАВЛЕНИЕ ВРЕМЕНЕМ

В нижней левой части экрана находятся настройки времени. Здесь вы можете узнать о текущем времени, ускорить время или сделать паузу в игре.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ГОРОДА

Выберите нужную специализацию и затем опцию «ПОДСКАЗКА», чтобы узнать подробнее о данной области. Вы также можете щелкнуть на названии города, чтобы отредактировать его.

ОСОБЫЕ МИССИИ

При нажатии кнопки «Подсказка» в любой специализации вам могут предложить поучаствовать в различных миссиях, специфических для данной области. Используйте их, чтобы направить город по выбранному пути.

РЕЙТИНГ ОДОБРЕНИЯ

Улыбающееся лицо отображает общее настроение населения и рейтинг одобрения. Щелкните на иконке, чтобы открыть панель «Рейтинг одобрения». На панели отображаются три шкалы настроения по категориям жилой, промышленной и коммерческой зон. Чем больше заполнена шкала, тем выше ваш рейтинг в данной категории. Если у вас низкий рейтинг одобрения, а ваши жители несчастливы в данной категории, щелкните на нужной шкале, чтобы ознакомиться с подробными комментариями. Ответьте на эти комментарии и жалобы, чтобы увеличить свой рейтинг.

БЮДЖЕТ ГОРОДА



Рядом с рейтингом одобрения отображается сумма денег в городской казне на данный момент, а также прибыли или убытки в час. Если доход превышает расход, цифры будут зелеными, а если вы теряете деньги, то они будут отображаться красным цветом.

Щелкните на иконку симолонов, чтобы открыть панель «Бюджет» и увидеть подробные статьи доходов, расходов и прочих транзакций, или взять заем. Следите за статистикой, чтобы не пропустить проблемных зон. Внимательно изучайте статьи крупных расходов: если они не приносят доход, то, возможно, следует инвестировать средства куда-то еще. В нижней части графиков доходов и расходов отображаются общие суммы в час.

Раздел займов позволяет занять деньги в различных финансовых организациях. Займы могут выручить вас, но их придется выплачивать с процентами.

В правой части панели «Бюджет» находится информация о налогах и остаток на счете в банке. Разместив Таун-холл, вы сможете корректировать налоговую ставку. Используйте раздел налогов панели «Бюджет», чтобы установить процентную ставку для жилых, коммерческих и промышленных секторов города.

ПРИМЕЧАНИЕ: после учреждения министерства финансов вы сможете корректировать налоговую ставку еще более детально.

НАСЕЛЕНИЕ

Справа от панели «Бюджет» отображается информация о населении. По мере прибывания новых персонажей в город цифры увеличиваются. Щелкните иконку, чтобы отобразить детальную статистику населения. Здесь содержится информация о типе города, кол-ве жителей, общем кол-ве зданий, данные о занятости и о доходах населения, история развития города и данные о покупках.

ПАРАМЕТРЫ

Выберите иконку опции в верхнем правом углу экрана, чтобы воспользоваться следующими опциями:

Настройки	Корректируйте настройки видео, аудио и геймплея.
Руководство к игре	Здесь находится цифровая копия данного руководства.
Помощь	Здесь вы можете получить информацию по различным темам.
Знакомство	Проигрывайте начальный сценарий.
Благодарность	Здесь вы можете просмотреть титры к <i>SimCity</i> .
Выход в главное меню	Оставьте город и возвращайтесь в главное меню.
Выйти из <i>SimCity</i>	Выйти из игры <i>SimCity</i> .

ЖИЗНЬ БОЛЬШОГО ГОРОДА

Жизнь движется быстрыми темпами. По мере разрастания города старые здания нужно сносить, чтобы освободить место для постройки новых. Персонажи въезжают в ваш город, привозя с собой мечты и надежды. Вы должны следить за жизнью города и поддерживать хорошее настроение его жителей. Помните, что счастливый персонаж является продуктивным членом общества. Уравновешивайте рост и развитие города с общим состоянием населения — это ключ к успешному городу.

МЫСЛИ И ПРОСЬБЫ ГОРОЖАН

Вы хотите узнать больше о жителях своего города? В качестве мэра вы имеете право наблюдать за перемещениями любого персонажа. Щелкните на любом идущем или едущем персонаже, чтобы выяснить его текущий статус. При этом откроется небольшое окно с указанием имени персонажа, его финансового статуса и цели движения. Если вы хотите продолжать наблюдение за конкретным персонажем, щелкните на его имени, и камера автоматически сфокусируется на нем (на ней) до тех пор, пока вы не выберете другой объект.

Такую подробную информацию можно узнать только при наблюдении за отдельными персонажами. Чтобы узнать об общем настроении населения, следите за иконками с изображением мыслей жителей, возникающих над городом. Приближение масштаба позволит увидеть детали. Негативные и позитивные мысли горожан помогут вам сориентироваться в общем настроении населения. Используйте эти подсказки, чтобы отслеживать нужды и проблемы жителей.

Зеленые иконки	Если они возникают над городом, значит, вы делаете правильные шаги! Наведите курсор мыши над ними, чтобы прочесть удовлетворенные комментарии.
Оранжевые иконки	Это нейтральные мысли, дающие информацию к размышлению. Наведите курсор мыши над ними, чтобы прочесть мнение горожан.
Красные иконки	Если персонажей расстраивает ситуация, сложившаяся в городе, красные иконки сообщают вам об их неудовольствии. Наведите курсор мыши над ними, чтобы узнать о том, что их беспокоит.

БЕЛЫЕ ИКОНКИ ПРОСЬБ

Иногда отдельный персонаж, компания или организация обращается к мэру с просьбой. При появлении белых иконок на карте щелкните на них, чтобы прочесть просьбу. Просьбы могут быть простыми — например, о строительстве школы, или амбициозными, например, о расширении сети общественного транспорта. Ознакомившись с просьбой, вы решаете, принять ее или отклонить. Если вы примете просьбу, иконка будет постоянно отображаться в правой части экрана до тех пор, пока вы не выполните просьбу или не откажете. Для отказа щелкните на значок X над шкалой прогресса миссии в правой части экрана. Щелкните на иконке, чтобы увидеть требования, которые необходимо выполнить для удовлетворения этой просьбы. Выполняйте до трех просьб, чтобы поддерживать удовлетворение горожан и повышать свой рейтинг одобрения.

ВАШ РЕГИОН

Создав свой город, вы выясните, что какими-то ресурсами вы обладаете в избытке, а каких-то не хватает. Если в регионе играют другие игроки, значит, ваш город не единственный в игре. После того, как вы проложите дорогу к областному шоссе, ваш город присоединится к системе других городов в регионе. Используйте ресурсы и помощь соседей для роста и процветания своего региона.

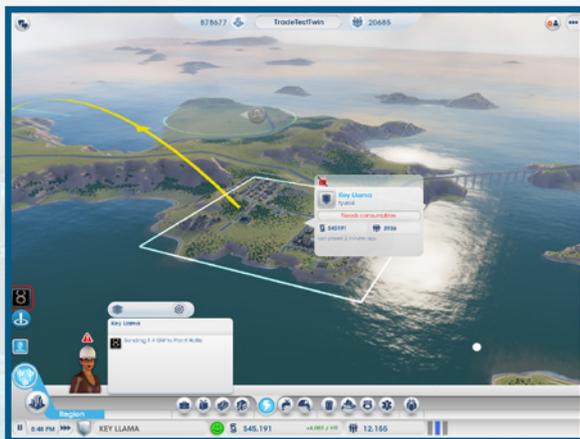
СОСЕДИ

По мере расширения ресурсов и услуг ваши отношения с соседями развиваются. Некоторые из этих ресурсов и услуг (например, пожарные и медицинские) предоставляются соседям автоматически. Когда ресурс или услуга соседа пересекает границу региона, под линией Телеграфа *SimCity* появляется предупреждение об этом.

Игроки вашего региона отображаются в левой части экрана. Щелкните на аватаре любого игрока, чтобы осмотреть его/ее город.

ОБЗОР РЕГИОНА

Если вы готовы сотрудничать с соседями напрямую, выберите иконку «Обзор региона» в левой части экрана, чтобы увидеть весь регион. Щелкните на иконке соседнего города, чтобы увидеть их город. На экране появится окно с детальной информацией об этом городе. Если этот участок еще не занят, вы можете создать на нем город, выбрав опцию «Создать».



ОКНО ИНФОРМАЦИИ О ГОРОДЕ

В режиме обзора региона можно увидеть информацию о городе другого игрока.

Симолеоны

Узнайте, сколько денег у другого игрока. Вы можете отправить ему денежный подарок из своих фондов. Щелкните на иконку «Подарок» в меню «Обзор региона» в нижней части экрана и укажите кол-во симолеонов.

Население

Общее кол-во населения данного города.

Нужды

Службы, необходимые городу.

Посетить

Войти в соседний город в режиме Наблюдателя.

МЕНЮ ОБЗОРА РЕГИОНА

При осмотре соседнего города из региона в нижней части экрана появляется меню. Щелкните на иконках ресурсов в данном меню, чтобы получить информацию о связях этого города с остальными городами. Вы также можете узнать детали о помощи, приходящей из других городов или оказываемой другим городам. При выборе конкретной иконки открывается карта данных, на которой отображается выбранный ресурс или услуга с графиками и сравнительной статистикой для каждого города. Если общие ресурсы города (такие как энергия, вода или канализация) поставляются в соседние города, то над каждым городом появляется разноцветная стрелка, обозначающая источник и цель поставки.

Прочие сервисы (такие как полиция, пожарные или транспортные услуги) можно предоставлять соседним городам бесплатно. Вы должны обладать ресурсами в достаточном объеме для обеспечения собственного города, прежде чем помогать соседям. Если жители вашего города обеспечены всем необходимым, то вы можете помогать жителям соседних городов. Если у вас избыток ресурсов, выберите иконку нужного ресурса, затем укажите кол-во транспорта, предоставляемого этому городу. После этого ваша помощь быстро достигнет соседнего города. Обратите внимание, что предоставляемый транспорт не вычитается из общего транспорта, доступного в вашем городе.

Вы можете отправить в подарок любое кол-во ресурсов по желанию. Для этого выберите иконку «Поделиться» и отправьте излишек сплава, угля, электроники, компьютеров, топлива, металла, нефти, руды или пластика.