

4 SIMCITY™



UMOWA LICENCYJNA Z UYTKOWNIKIEM KOCOWYM NA OPROGRAMOWANIE ELECTRONIC ARTS

Niniejsza umowa użytkownika oprogramowania („Licencja”) stanowi porozumienie pomiędzy Tobą a firmą Electronic Arts Inc. („EA”). Niniejsza Licencja określa warunki korzystania z doczonego oprogramowania i wszelkiej związanej z nim dokumentacji, aktualizacji oraz ulepsze, które zastąpi lub uzupełni program i które nie są rozprowadzane z oddzielną licencją (wszystkie te elementy są określane jako „Oprogramowanie”).

Instalując Oprogramowanie lub z niego korzystając, wyrażasz zgodę na warunki niniejszej Licencji. Jeżeli nie wyrażasz zgody na warunki niniejszej Licencji, nie instaluj Oprogramowania ani z niego nie korzystaj. W punkcie 3 poniżej opisano dane, z których EA może korzystać, aby świadczyć usługi i pomoc techniczną do Oprogramowania. Jeżeli nie wyrażasz zgody na wykorzystanie tych danych, nie instaluj Oprogramowania ani z niego nie korzystaj. Jeżeli zainstalujesz to Oprogramowanie, postanowienia i warunki niniejszej Umowy uznaje się za w pełni przez Ciebie zaakceptowane.

1. Udzielenie licencji i warunki użytkowania.

A. Udzielenie licencji. Wraz z zakupem uzyskujesz udzieloną Ci przez EA osobistą licencję bez praw wyłączności na instalację i korzystanie z Oprogramowania do użytku prywatnego i niekomercyjnego, na mocy warunków określonych w niniejszej Licencji oraz załączonej dokumentacji. Twoje prawa są uzależnione od stosowania się do postanowień niniejszej Umowy. Zabronione jest korzystanie z Oprogramowania w celach komercyjnych. Wyrażanie zabrania się udzielania podlicencji, wynajmowania, wypożyczania i rozprowadzania Oprogramowania lub praw do jego używania, z wyjątkiem przeniesienia praw, opisanego w punkcie 2 poniżej. Warunki Licencji zaczynają obowiązywać w chwili instalacji lub rozpoczęcia korzystania z Oprogramowania i przestają obowiązywać w dniu, kiedy usuniesz Oprogramowanie lub gdy EA rozwiąże Licencję, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

B. Kopie. Nasze Oprogramowanie wykorzystuje technologie kontroli dostępu i zabezpieczenia przed kopiowaniem. W przypadku nabycia praw do Oprogramowania za pośrednictwem cyfrowego kanału dystrybucji (tzn. po pobraniu Oprogramowania z autoryzowanej witryny), wolno Ci pobrać w wyznaczonym czasie, określonym w chwili zakupu, liczbę kopii dozwoloną przez system zarządzania prawami cyfrowymi Oprogramowania z autoryzowanego źródła. Możesz korzystać tylko z jednej kopii Oprogramowania jednocześnie. Nie wolno Ci wykonywać kopii Oprogramowania i udostępniać go w sieci, gdzie miałyby do niego dostęp wielu użytkowników. Nie wolno Ci udostępniać Oprogramowania w sieci, skąd mogłoby zostać pobrane przez wielu użytkowników. Aby uzyskać więcej informacji o zarządzaniu prawami cyfrowymi, dotyczących tego Oprogramowania, zapoznaj się z zasadami zakupu lub innymi warunkami doczelnymi do zakupionej kopii Oprogramowania. Twoja licencja wygasa natychmiast, gdy tylko spróbujesz obejść zarządzanie prawami cyfrowymi do Oprogramowania.

C. Zastrzeżenia i ograniczenie praw. Nabycie licencji do Oprogramowania sprawia, że Twoje prawa podlegają niniejszej Umowie. Z wyjątkiem licencji wyrażenie udzielonych w niniejszym dokumencie, EA zastrzega sobie wszelkie prawa, tytuły i udziały dotyczące Oprogramowania (wliczając w to wszystkie postaci, fabuły, obrazy, zdjęcia, animacje, filmy, muzykę, tekst) i wszelkie związane z nim prawa autorskie, znaki handlowe oraz inne prawa własności intelektualnej. Niniejsza Licencja jest ograniczona do własności intelektualnej EA i licencjodawców tej firmy w obszarze Oprogramowania i nie dotyczy żadnych innych praw do innych patentów czy własności intelektualnej.

Z wyjątkiem zakresu dozwolonego przez prawo, w aden sposób nie wolno Ci dekompilowa, dezasemblowa ani poddawa Oprogramowania procedurom inżynierii rewersyjnej. Nie wolno Ci usuwa, zmienia ani zasanania w Oprogramowaniu adnych elementów identyfikacyjnych Oprogramowania ani informacji o prawach autorskich i prawach wasnoci intelektualnej.

2. **Przeniesienie praw.** Wolno Ci dokona jednorazowego, trwaego przeniesienia wszystkich swych praw do instalacji i uytkowania Oprogramowania na inn osob lub jednostk prawn, przy zaeniu, e: (a) zarzdzanie prawami cyfrowymi wykorzystywane przez Oprogramowanie dopuszcza takie przekazanie praw; (b) przekaesz take niniejsz Licencj i wszystkie kopie Oprogramowania; (c) nie zachowasz adnych kopii Oprogramowania, aktualizacji, ulepsze ani wczeniejszych wersji oraz (d) odbiorca zaakceptuje warunki i postanowienia niniejszej Licencji. EA moe wymaga, aby jednym z warunków korzystania z Oprogramowania byo zarejestrowanie go przez kadego z uytkowników w Internecie. Moe nie by moliwe przeniesienie praw do pobierania aktualizacji, zawartoci udostpnianej dynamicznie lub praw do korzystania z sieciowych usug EA wiadczonych do Oprogramowania. POWYSZENIEDNOSISIDOPRZEDPREMIEROWYCH KOPII OPROGRAMOWANIA, KTÓRYSHPRZEKAZYWANIEJESTZABRONIONE.
3. **Zgoda na wykorzystanie informacji.** Aby umoliwi dostarczanie aktualizacji do Oprogramowania, wszelkiej zawartoci udostpnianej dynamicznie, pomocy do produktu i innych usug, wliczajc w to moliwo korzystania z rozgrywek sieciowych, zgadzasz si, aby EA wraz ze swoimi oddziaami mogo zbiera, wykorzystywa, przechowywa i przekazywa dane techniczne i powizane informacje, które pozwol zidentyfikowa Twój komputer (wliczajc w to adres protokołów internetowych), system operacyjny, oprogramowanie oraz urzdenia peryferyjne. EA wraz ze swoimi oddziaami moe wykorzysta te informacje postaci zbiorczej, w formie, która nie identyfikuje konkretnego uytkowownika, celem ulepszenia oferowanych produktów i usug. Moemy te dzieli si anonimowymi danymi zbiorczymi z firmami trzecimi, które wiadc dla nas usugi.
4. **Zgoda na publiczne przedstawienie informacji.** Jeeli korzystasz z usug sieciowych, takich jak rozgrywki wieloosobowe, EA wraz ze swoimi oddziaami moe zbiera, wykorzystywa, przechowywa, przekazywa i podawa do wiadomoci publicznej dane statystyczne odnośnie do rozgrywki (wliczajc w to wyniki, rankingi i osignicia), a take identyfikowa treci, które zostay stworzone i udostpnione przez Ciebie i innych uytkowowników. Informacje pozwalajce na identyfikac konkretnego uytkowownika s gromadzone, wykorzystywane, przechowywane i przesysane zgodnie z zasadami ochrony danych osobowych firmy EA, dostpnymi na stronie www.ea.com.
5. **Wyganicie Licencji.** Niniejsza Licencja pozostaje w mocy a do wyganicia. Twoje prawa wynikajce z niniejszej Licencji wygasn natychmiast i automatycznie, bez powiadomienia ze strony EA, jeeli nie spenisz któregokolwiek z warunków i postanowie Licencji. Natychmiast po wyganiciu umowy musisz przerwa korzystanie z Oprogramowania i zniszczy wszelkie kopie, które znajduj si w Twoim posiadaniu lub pod Twój kontrol. Wyganicie umowy nie ogranicza adnych innych praw EA ani rozwiza i postanowie prawnych. Punkty 5-10 niniejszej Licencji w adnym wypadku nie wygasaj wraz z rozwizaniem umowy.
6. **Ograniczona gwarancja na nonik danych.** OGRANICZONA GWARANCJA DOTYCZCA NONIKA DANYCH TOWARZYSZACEGO OPROGRAMOWANIU ZNAJDUJE SI W INSTRUKCJI DOCZONEJ DO PRODUKTU, KTÓRA JEST ROZPROWADZANA WRAZ Z OPROGRAMOWANIEM. WSPOMNIANO J TUTAJ DLA ODNIESIENIA. NINIEJSZA OGRANICZONA GWARANCJA ZAPEWNI CI OKRELONE PRAWA. MOG CI TAKE PRZYSUGIWA DODATKOWE PRAWA WYNIKAJCE Z SYSTEMU PRAWNEGO, KTÓREMU PODLEGASZ.

7. **Wyczenie odpowiedzialności z tytułu gwarancji.** Z WYJTKIEM OGRANICZONEJ GWARANCJI NA NONIK DANYCH, KTÓRA ZNAJDUJE SI W INSTRUKCJI DOCZONEJ DO PRODUKTU, ORAZ W PENNYM ZAKRESIE DOPUSZCZANYM PRZEZ PRAWO, PROGRAM JEST DOSTARCZANY „TAK JAK JEST”, Z WSZELKIMI BDAMI, BEZ ADNYCH GWARANCJI I KORZYSTASZ Z NIEGO NA WASNE RYZYKO. CAE RYZYKO DOTYCZCE ZADOWALAJCEJ JAKOCI I DZIAANIA SPOCZYWA NA TOBIE. EA I LICENCJODAWCY EA (WSPÓLNIE NAZYWANI „EA” NA POTRZEBY TEGO PUNKTU I PUNKTU 8) NIE UDZIELAJ I NINIEJSZYM ODMAWIAJ UDZIELENIA JAKICHOLWIEK JAWNYCH, DOROZUMIANYCH CZY USTAWOWYCH GWARANCJI, WLICZAJC W TO DOROZUMIANE GWARANCJE POKUPNOCI, GWARANCJE ZADOWALAJCEJ JAKOCI, PRZYDATNOCI DO OKRELONEGO CELU, NIENARUSZALNOCI PRAW OSÓB TRZECICH I GWARANCJI (O ILE TAKIE S) WYNIKAJCYCH Z PROWADZENIA DZIAALNOCI, PRAWA ZWYCZAJOWEGO LUB PRAKTYKI BIZNESOWEJ. EA NIE GWARANTUJE ZADOWOLENIA Z OPROGRAMOWANIA, SPENIENIA TWOICH WYMAGA, NIEPRZERWANEGO I WOLNEGO OD BDÓW FUNKCJONOWANIA ORAZ KOMPATYBILNOCI OPROGRAMOWANIA Z OPROGRAMOWANIEM FIRM TRZECICH LUB POPRAWIENIA JAKICHOLWIEK BDÓW W OPROGRAMOWANIU. ADNE ZAPEWNIENIA W FORMIE USTNEJ CZY PISEMNEJ DOSTARCZONE PRZEZ EA LUB AUTORYZOWANEGO PRZEDSTAWICIELA FIRMY NIE S FORM GWARANCJI. NIEKTÓRE SYSTEMY PRAWNE NIE DOPUSZCZAJ WYCZENIA LUB OGRANICZE DOROZUMIANYCH GWARANCJI BD OGRANICZENIA USTAWOWYCH PRAW KONSUMENTA, WIC POWYSZE WYJTKI I OGRANICZENIA MOG CI CAKOWICIE LUB CZCOWO NIE DOTYCZY.
8. **Ograniczenie odpowiedzialności.** W MAKSYMALNYM ZAKRESIE DOPUSZCZANYM PRZEZ PRAWO, EA W ADNYM WYPADKU NIE BDZIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOCI ZA ODNIESIONE OBRAENIA, STRATY OSOBISTE, UTRAT ZYSKÓW, KOSZT ZASTPIENIA TOWARÓW I USUG ANI ADN FORM POREDNIICH, SPECJALNYCH, PRZYPADKOWYCH I KARALNYCH ZNISZCZE, KTÓRE MOG POWSTA W KONSEKWENCJI LUB W ZWIZKU Z T LICENCJ LUB OPROGRAMOWANIEM, BEZ WZGLDU NA TO, CZY BD ONE WYNIKA Z DELIKTU (WLICZAJC W TO ZANIEDBANIE), UMOWY, CZY ODPOWIEDZIALNOCI BEZPOREDNIIEJ, ORAZ BEZ WZGLDU NA TO, CZY FIRMA EA WIEDZIAA O MOLIWOCI ICH WYSTPIENIA. NIEKTÓRE SYSTEMY PRAWNE NIE DOPUSZCZAJ OGRANICZENIA ODPOWIEDZIALNOCI ZA MIER, OBRAENIA, FASZYWE INTERPRETACJE LUB PEWNE ZAMIERZONE BD WYNIKAJCE Z ZANIEDBANIA DZIAANIA, LUB NARUSZENIA OKRELONYCH PRAW, LUB OGRANICZANIA STRAT PRZYPADKOWYCH BD WYNIKAJCYCH Z UYTKOWANIA, WIC POWYSZE WYJTKI I OGRANICZENIA MOG CI CAKOWICIE LUB CZCOWO NIE DOTYCZY. Cakowita odpowiedzialno EA za wszelkie szkody (z wyjtkiem odpowiedzialności wymaganej przez stosowne prawa) nie moe przekroczy kwoty zapaconej przez Ciebie za Oprogramowanie.
9. **„Ograniczenie odpowiedzialności” i „Wyczenie odpowiedzialności z tytułu gwarancji” stanowi wice postanowienia tej Licencji.** Zgadzasz si, e klauzule ograniczające odpowiedzialno stanowi integraln cz postanowie Licencji. Powysze ograniczenia odpowiedzialności obowizuj nawet wtedy, gdy na mocy ograniczonej gwarancji na nonik danych Produkt nie spenia swego podstawowego celu.
10. **Rozczno i zachowanie wanoci warunków.** Jeeli którykolwiek z warunków niniejszej Licencji jest nielegalny lub nie ma mocy prawnej, pozostae warunki zostan zmienione, aby uzyska efekt jak najbardziej zbliony do pierwotnych warunków, i wszystkie pozostae postanowienia Licencji pozostan w mocy.

- 11. Ograniczenie praw instytucji rządowych w Stanach Zjednoczonych.** Poniższy zapis dotyczy użytkowników zatrudnionych w instytucjach rządowych Stanów Zjednoczonych. Oprogramowanie dostarczone razem z niniejszą Licencją zostało wykonane kosztem waszym, zgodnie z zapisem w FAR, punkt 2.101, DFARS, punkty 252.227-7014(a)(1), oraz DFARS, punkty 252.227-7015 (lub w jakimkolwiek odpowiedniku lub późniejszym przepisie wydanym przez agencję), i stanowi „przedmioty handlowe”, „komercyjne oprogramowanie komputerowe” i/lub „dokumentację oprogramowania komputerowego”. Zgodnie z DFARS, punkt 227.7202, oraz FAR, punkt 12.212, i w maksymalnym zakresie wymaganym przez prawo federalne Stanów Zjednoczonych, minimalne ograniczone prawa, zgodnie z FAR, punkt 52.227-19 (lub dowolnym późniejszym przepisem wydanym przez agencję), wszelkie wykorzystanie, modyfikacje, reprodukcje, publikacje, pokazy, upublicznienie i rozpowszechnianie przez rząd Stanów Zjednoczonych lub dla niego będzie podlegało wyłącznie niniejszej Licencji i będzie zabronione, z wyjątkiem sytuacji wyrażone dozwolonych przez Licencję.
- 12. Nawizka.** Potwierdzasz, że naruszenie postanowień niniejszej Licencji wypływające ujemnie na prawa własności intelektualnej EA do Oprogramowania może spowodować nieodwracalne szkody, których warto przekraczać odszkodowanie pieniężne, a wówczas EA może wystąpić o nawizkę ponad jakiegokolwiek odszkodowania wypłacone na podstawie niniejszej Umowy lub przepisów prawnych.
- 13. Obowiązujące prawo.** Niniejsza Licencja podlega przepisom i będzie interpretowana (bez względu na zasady sprzeczności lub wyboru prawa) zgodnie z przepisami prawa stanu Kalifornia, mającymi zastosowanie do umów zawartych i wykonywanych w całości w Kalifornii pomiędzy mieszkańcami tego stanu. Z wyjątkiem wyrażonego i pisemnego odstąpienia EA od praw na potrzeby danej sprawy lub w przypadku niezgodności z prawem lokalnym, jedynym i wyłącznym miejscem rozstrzygania sporów będzie sąd federalny stanu Kalifornia, na których terenie jurysdykcji znajduje się główna siedziba EA. Obie strony zgadzają się podlegać jurysdykcji tych sądów i stwierdzają, że proces może się odbywać zgodnie z procedurami dostarczania powiadomień i ogólnymi procedurami określonymi przez prawo stanu Kalifornia. Strony wyrażają zgodę na to, aby Konwencja Narodów Zjednoczonych o umowach międzynarodowej sprzedaży towarów (Wiedeń, 1980) nie miała zastosowania do niniejszej Licencji ani do adnego sporu lub transakcji wynikających z niniejszej Licencji.
- 14. Eksport.** Zobowiązujesz się przestrzegać przepisów eksportowych Stanów Zjednoczonych oraz innych obowiązujących przepisów regulujących eksport i zgadzasz się nie przesyłać Oprogramowania obywatelom lub za granicę do miejsc zabronionych przepisami, bez uprzedniego uzyskania zezwoleń i spełnienia niezbędnych wymogów rządowych. Niniejszym potwierdzasz, że nie jesteś podmiotem, z którym EA na mocy stosownych praw ma zakaz prowadzenia transakcji handlowych.
- 15. Całkowita umowa.** Niniejsza Licencja stanowi pełne porozumienie pomiędzy Tobą a EA w odniesieniu do Oprogramowania i zastępuje wszelkie wcześniejsze lub obecne porozumienia w tej kwestii. Żadna poprawka ani zmiana niniejszej Licencji nie będzie wiążąca, o ile nie zostanie sporządzona na piśmie i podpisana przez EA. Niewykorzystanie lub opóźnione wykorzystanie przez którąkolwiek ze stron praw wynikających z niniejszej Licencji nie oznacza zrzeczenia się tych praw, a jednorazowe lub częściowe skorzystanie z jakiegokolwiek prawa nie wyłącza możliwości korzystania z tych praw w przyszłości. W przypadku sprzeczności pomiędzy warunkami tej Licencji a warunkami zakupu lub innymi postanowieniami, wice pozostaną postanowienia niniejszej Licencji.

Ostrzeżenie przed epilepsją (padaczką)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadki mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeśli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpi kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia rytmu serca, jakiegokolwiek mimowolnego odruchu lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W czasie gry należy zachować następujące środki ostrożności

- Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

Spis treści

Ostrzeżenie przed epilepsją (padaczką)	5	Narzędzia miasta nieistniejącego	21
W czasie gry należy zachować		Zakładanie miasta	27
następujące środki ostrożności	5	Narzędzia istniejącego miasta	27
Instalacja gry	7	Tryb burmistrza	29
Uruchamianie gry	8	Tryb mojego Sima	64
Wprowadzenie	9	Ty prowadzisz	65
Jak zacząć: porady dla		Opcje	75
początkujących burmistrzów	10	Opcje rozgrywki	79
Nowy w mieście?	10	Dodatkowe opcje widoku miasta	80
Przewodnik po grze		Zapisanie miasta	80
<i>SimCity™ 4: Deluxe Edition</i>	12	Klawisze skrótów	80
Regiony	12	Problemy z oprogramowaniem?	83
Podstawowe wiadomości o regionach ..	12	Czy gra nagle przerywa działanie lub	
Panel opcji widoku regionu	13	zawiesza się?	83
Panel miasta	15	Masz problemy z dźwiękiem?	84
Dane regionu	16	Porady dotyczące wydajności	85
Rozgrywka w mieście	16	Centrum Pomocy	86
Uniwersalny panel sterowania	17	Gwarancja	87

Instalacja gry

Uwaga: Informacje na temat wymaga systemowych mona znale w witrynie www.ea.pl.

Instalacja (wersja pytowa):

Aby zainstalowa gr, umie pyt w napdzie i postpuj zgodnie z instrukcjami pojawiajcymi si na ekranie.

Jeli menu automatycznego uruchamiania nie zostanie wywietlone, naley uruchomi plik instalacyjny rcznie. W systemach Windows® 7, Windows® XP oraz Windows Vista® naley klikn menu **Start**, wybra opcj **Uruchom**, wpisa w wywietlonym oknie **D:\AutoRun.exe** i klikn przycisk OK. Liter D: naley zastpi liter przypisan do napdu CD/DVD-ROM.

Po zainstalowaniu gry mona j uruchomi z menu automatycznego uruchamiania pyty lub z folderu umieszczonego w menu **Start**.

Instalacja (gry zakupione przez EA Store)

Uwaga: Jeli chcesz uzyska wiecej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwied stron: www.eastore.pl i kliknij odonik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi si ikona instalacji. Kliknij j i postpuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakoczy si, uruchom gr bezporednio z programu EA Download Manager.

Uwaga: Jeli po zakupieniu gry chcesz j zainstalowa na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a nastpnie uruchom aplikacj i zaloguj si na swoje konto EA. Wybierz tytu gry na wywietlonej licie i kliknij przycisk Start, aby pobra gr

Instalacja (gry zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

Skontaktuj si z dystrybutorem cyfrowym, od ktrego kupiona zostaa gra, aby uzyska informacje na temat jej instalacji bd pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

Uruchamianie gry

Rozpoczcie gry:

W Windows Vista i Windows 7 należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows menu **Start > Programs** (lub **Wszystkie programy**). (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).

Uwaga: W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **Start > Programy > Gry > Eksplorator gier**.

Wprowadzenie

Nadeszła pora, by zostać burmistrzem.

Czy masz ambicje stworzenia wielkiej metropolii, w której drapacze chmur wyrastają na każdym kroku, czy też posiadasz estetyczną wrażliwość, dzięki której Twoje miasto będzie rozkoszą dla oka? Lubisz igrzać ze skomplikowanym światem – tutaj poszerzyć koryto rzeki, tam podnieść stawkę podatku – i obserwować, jaki wpływ Twoja działalność wywiera na mieszkańców? A może wolisz wyjść na ulice do prostych Simów i wykonywać zadania, podczas których z hukiem przemierzysz autostrady we wnętrzu czołgu? Niezależnie od tego, czy chcesz być niczym bóg, czy jak zwykły śmiertelnik, *SimCity™ 4: Deluxe Edition* oferuje Ci nieskończone możliwości wznoszenia (i niszczenia) wymarzonej aglomeracji!

SimCity™ 4: Deluxe Edition zapewni Ci potęgę rozciągającą się od niemal boskiej mocy skaltowania łańcuchów górskich do regulowania poziomów finansowania miejscowych szkół podstawowych. Masz kaprys, by dany Sim „dojeżdżał” do pracy na żabiej łasce? Twoja wola będzie rozkazem. Możesz stworzyć niedostępne górskie gniazdo nowoczesnego przemysłu lub gwarne miejskie centrum przemysłowe. W grze *SimCity™ 4: Deluxe Edition*, możesz nawet połączyć dwa miasta w celu dzielenia się miejscami zatrudnienia, towarami i usługami. Niezależnie od tego, czy wykorzystasz swą pomysłowość do budowania niezależnych miast, czy też wolisz dać Simom szerszą perspektywę życiową w połączonych miejscowościach, musisz stworzyć ze swego świata miejsce prosperujące, w którym wielu Simów pragnęłoby zamieszkać. Zadanie to może być trudne, lecz nie martw się. Jeśli rozwój wydarzeń w Twoim mieście przyprawi Cię o frustrację, zawsze możesz zesłać na nie deszcze meteorytów.

Skąd będziesz wiedzieć, czy jesteś dobrym burmistrzem? Masz do swej dyspozycji niezliczone źródła informacji. Statystycy Twojego miasta będą niestrudzenie zaopatrywać Cię w dane, wykresy i raporty, dzięki którym można ustawicznie trzymać rękę na pulsie miasta. Dzięki tym informacjom dowiesz się, w których zakątkach panoszy się przestępczość, gdzie mieszkają najlepiej wykształceni Simowie i które drogi są najbardziej zatłoczone. To jednak nie wszystko. W *SimCity™ 4: Deluxe Edition* Twój Simowie mogą kontaktować się z Tobą bezpośrednio, przekazując swoje uwagi i spostrzeżenia na temat skuteczności Twojego zarządzania. Jeśli jesteś burmistrzem naprawdę otwartym na propozycje, możesz rozmawiać z Simami, którzy spacerują ulicami Twojego miasta. Opinie przechodniów Ci nie wystarczą? Chcesz mieć jeszcze większy wpływ na życie Simów? Zaimportuj swoich ulubionych Simów z *The Sims™* i uczyni z nich mieszkańców swojego miasta! Jeśli spod Twojej ręki nie wyszedł jeszcze żaden Sim, dołączyliśmy do gry kilka postaci, którymi możesz kierować i obserwować ich życie codzienne. Wybierz im samochody, trasy dojazdu do pracy, miejsca zamieszkania. Twój Simowie będą narzekać, gdy podniesiesz podatki. Jeśli będą mieszkac przy źródle niekontrolowanych zanieczyszczeń, pochorują się. Jeśli nie zdołają znaleźć pracy, wyprowadzą się z Twojego miasta! W idealnym mieście Simowie będą się ciężko mazać, umierać cicho w podeszłym wieku i przekazywać pałeczkę następnemu pokoleniu.

Chcesz jeszcze *bardziej* bezpośredniego kontaktu z krwiobiegami swego miasta? Trudno Cię zadowolić, burmistrzu, ale nie ma sprawy. Masz teraz do dyspozycji możliwości budowy sieci transportowych o rosnącym stopniu złożoności i różnorodności – zapewniając miastu arterie służące handlowi i produktywności. Jeśli tylko pozwolisz, by natężenie ruchu ulicznego wymknęło się spod kontroli, na ulicach zaczną się piętrzyć samochodowe wraki! Co ciekawe, burmistrzu, Ty również możesz mieć w tym swój udział. W *SimCity™ 4: Deluxe Edition* pojawia się całkiem nowa funkcja Ty prowadzisz, dzięki której możesz podejmować się wykonania zadań, mających na celu poprawę warunków życia obywateli, ale także spowodowanie większego zamętu. Wszystko to dzięki pojazdom, które będziesz prowadzić po ulicach, zbiornikach wodnych lub w powietrzu.

Czy dowiesz Jankę na czas do szpitala, by lekarze zdążyli przeszczepić jej serce, czy też pomożesz niegodziwemu drowi Vu zrealizować spisek zmierzający do rozlania toksycznego szlamu na przedmieściach? Wykonuj swoje misje, burmistrzu, a będziesz otrzymywać nagrody.

Zostań burmistrzem-pracusiem, burmistrzem skorumpowanym lub burmistrzem, który sprowadza całe zło tego świata na głowy biednych, zaskoczonych Simów. Niezależnie od Twoich priorytetów, każda podjęta decyzja będzie mieć długotrwały wpływ na tworzoną przez Ciebie społeczność. Zapoznaj się z tajnikami bycia burmistrzem dzięki serii nowych samouczków umieszczonych w grze i wybierz odpowiedni z trzech poziomów trudności. Sztukę wznoszenia miast możesz opanować w mgnieniu oka, a wtedy jedyną granicą będzie Twoja wyobraźnia. Wybrano Cię na burmistrza. Do dzieła!

Jak zacząć: porady dla początkujących burmistrzów

Nowy w mieście?

Niniejszy rozdział stanowi szybkie wprowadzenie do sztuki bycia burmistrzem. Jeśli pierwszy raz zasiadasz w fotelu najwyższego urzędnika miejskiego, poniższe informacje pomogą Ci stanąć mocno na burmistrzowskich nogach. Jeśli jesteś doświadczonym biuralistą, wykorzystaj te wiadomości do szybkiego odświeżenia pamięci w celu stworzenia świetlanej przyszłości dla rodzącego się miasta.

Co trzeba wiedzieć od początku?

Przedstawione poniżej etapy pomogą Ci w założeniu miasta i wprawieniu go w ruch.

Wybierz miejsce dla swego miasta.

Kliknij dwukrotnie na niezabudowanym kwadracie w regionie, który przypadnie Ci do gustu.

Założ miasto.

Wznies góry i sprowadź wody, przekształcając teren w danym miejscu, albo po prostu zacznij wznosić budynki. Gdy będziesz gotów do założenia miasta, kliknij na przycisku trybu burmistrza. Wpisz nazwę swojego miasta oraz personalia burmistrza i wybierz niski poziom trudności. Następnie kliknij na przycisku ZAŁÓŻ MIASTO.

Podłącz prąd.

Z menu budowy systemów energetycznych wybierz elektrownię węglową. Umieść ją na skrajni miasta, aby zanieczyszczała mniejszą jego część. Elektrownia węglowa jest tanim źródłem energii, ale mało przyjaznym dla środowiska.

Dodaj przemysł.

Z menu strefy przemysłowej wybierz strefę o średnim zagęszczeniu. Wykreśl strefę przemysłową w taki sposób, by stykała się z elektrownią. Budynki przemysłowe stanowią miejsca pracy dla Simów.

Zostań budowniczym domostw.

Z menu strefy mieszkalnej wybierz strefę o niskim zagęszczeniu. Strefy o niskim zagęszczeniu są tańsze niż te o zagęszczeniu średnim i wysokim, a obiekty właściwe dla większego zagęszczenia i tak nie powstaną, dopóki zaludnienie miasta nie będzie odpowiednie. Wykreśl strefę mieszkalną w niewielkiej odległości od elektrowni i strefy przemysłowej. Warto lokować domy mieszkalne z daleka od elektrowni i zakładów przemysłowych, by zminimalizować wpływ zanieczyszczenia.

Daj Simom drogi.

Z menu budowy dróg wybierz drogę i wykreśl drogę łączącą strefę mieszkalną i przemysłową, aby Simowie mogli dotrzeć do pracy i wrócić do domu. Drogi mają wyższą przepustowość i dozwoloną prędkość niż ulice, które powstają automatycznie podczas tworzenia stref.

Dodaj handel.

Z menu strefy handlowej wybierz strefę o niskim zagęszczeniu. Wykreśl strefę handlową między strefą mieszkalną a przemysłową w taki sposób, by wszystkie strefy były ze sobą połączone. Elektryczność jest przekazywana przez strefy, więc teraz wszystkie strefy powinny być zaopatrzone w energię. Pamiętaj o tym, by zawsze wyznaczać tylko potrzebne strefy. Wskaźnik zapotrzebowania MHP poinformuje Cię, kiedy trzeba będzie wyznaczyć większą strefę handlową.

Pilnuj budżetu.

Twoim głównym źródłem dochodu są podatki. W ciągu kilku lat od narodzin miasta musisz doprowadzić do zwiększenia liczby ludności i zacząć zarabiać więcej simoleonów, niż będziesz wydawać. Możesz w tym celu manipulować stawkami podatkowymi, lecz jeśli podatki będą zbyt wysokie, atrakcyjność Twojego miasta spadnie, ponieważ ludzie zostaną odstraszeni przez Twoją pązość.

Obserwuj zapotrzebowanie MHP.

Wskaźnik zapotrzebowania na strefy mieszkalne, handlowe i przemysłowe (MHP) informuje, które strefy należy w danym momencie dodawać, by miasto się rozrastało. Kliknięcie na odpowiednim wskaźniku udostępni dodatkowe informacje na temat zapotrzebowania.

Sprawdzaj atrakcyjność na widoku danych.

Widok danych atrakcyjności umożliwia ustalenie, gdzie rozmieszczać poszczególne strefy. Jeśli stworzysz strefę w nieatrakcyjnym miejscu, nie oczekuj, że pojawią się tam jakieś budynki.

Skracaj czasy dojazdu.

Jeśli widzisz wypadki na ulicach, Twój doradca motoryzacyjny narzeka na korki, a Twoi Simowie marudzą, że ciężko im dojeżdżać do pracy, pora pomyśleć o usprawnieniu systemu komunikacyjnego. Przekształć ulice w drogi, drogi w aleje i aleje w autostrady. Warto też zastanowić się nad budową systemu komunikacji miejskiej: autobusowej, kolejowej, metra lub promów.

Ucz i kuruj.

Zbuduj szkołę podstawową i poradnię w obrębie lub w pobliżu stref mieszkalnych i zadbaj o ich odpowiednie finansowanie, by mogły służyć ludności.

Ogień zwalczaj...

Wybuduj remizę strażacką, gdy tylko wybuchnie pierwszy pożar.

Wyślij policję na ulice.

Gdy Twój doradca ds. bezpieczeństwa publicznego zacznie narzekać na przestępczość, wybuduj komisariat.

Sprzątaj po sobie i nie tylko.

Wyznaczenie strefy wysypiska (oczywiście z dala od strefy mieszkalnej i handlowej) ułatwia utrzymanie porządku na ulicach i uśmiechu na twarzach schludnych Simów.

Łącz się z sąsiadami.

Wybuduj połączenia z miastami sąsiednimi, doprowadzając drogi od stref przemysłowych do poszczególnych krawędzi mapy. Połączenia przyspieszają rozwój przemysłu.

Sięgnij niebios.

Gdy osiągniesz przyzwoity dochód i sporą liczbę ludności (zdecydowanie powyżej 1000 mieszkańców), dodaj strefy o wyższym zagęszczeniu (M, H i P) oraz wodociągi (rury i pompy), by zachęcić do wznoszenia większych i bogatszych obiektów.

Gdzie można dowiedzieć się więcej?

Powyższe informacje powinny wystarczyć na początek. Strategiczne podpowiedzi znajdziesz też rozsiane po niniejszej instrukcji. Pamiętaj jednak, że każdy burmistrz ma własny styl zarządzania. Gdy zaznajomisz się lepiej z procesem budowania miast, opracujesz własne strategie. Możliwości eksperymentowania są nieograniczone.

Poniższe zasoby ułatwią Ci rozwijanie burmistrzowskich umiejętności:

Doradcy Grupa zapaleńców, którzy zapewnią Ci poważne wsparcie w trakcie wznoszenia miasta. Korzystaj z ich rad, ale uważaj! Doradcy często zwracają uwagę przede wszystkim na potrzeby związane z własną dziedziną i nie dostrzegają całokształtu sytuacji.

Samoucзки Samoucзки „Na dobry początek”, „Przekształcanie terenu”, „Zarabianie”, „Wielkie miasto” i „Godzina szczytu” umożliwią Ci zaznajomienie się z podstawowymi i bardziej zaawansowanymi aspektami *SimCity™ 4: Deluxe Edition*.

SimCity.com Wystarczy kliknąć. Znajdziesz tu przydatne rady i podpowiedzi oraz możliwości dzielenia się swymi kłopotami i odkryciami z innymi burmistrzami.

Przewodnik po grze *SimCity™ 4: Deluxe Edition*

Niektórzy ze świeżo wybranych burmistrzów zechcą pewnie przejść od razu do rzeczy i pewnie chwycić administracyjne wodze. Inni z kolei docenią objaśnienie zagadnień związanych z personelem i zasobami, gdyż informacje te mogą ułatwić sprawowanie obowiązków burmistrza. Na następnych stronach znajdziesz pełny opis wszystkich środków i elementów gry, które będziesz mieć do swej dyspozycji. Doświadczeni burmistrzowie mogą rzucić okiem na listę nowych elementów lub odświeżyć sobie wiedzę o niektórych aspektach burmistrzowania.

Regiony



Podstawowe wiadomości o regionach

Region to zestaw miast, które mogą być połączone i współpracować ze sobą. Twoi Simowie mogą mieszkać w jednym mieście, a pracować w innym, jeśli tylko obie miejscowości są połączone drogą, koleją lub autostradą. Miasta mogą też handlować **zasobami** (energiją, wodą, miejscem na wysypisku) jeśli tylko istnieje między nimi odpowiednie połączenie.

Region może się składać z istniejących miast (wybudowanych i zapisanych) oraz pustych segmentów na miasta (czekających, aż je ożywisz). Możesz rozgrywać **region** jako aglomerację połączonych miast lub jako izolowane społeczności.

Zostan burmistrzem jednego z istniejących miast lub rozpocznij budowę swej wymarzonej społeczności od samych podstaw. Twoim celem jest górskie miasto przyjazne dla środowiska, będące ośrodkiem zaawansowanych technologii, czy też raczej przemysłowe megalopolis? Czy Twoi Simowie zostaną wyspiarzami, czy też szczurami lądowymi? Decyzje, decyzje... Cokolwiek zrobisz teraz, będzie to miało wpływ na rozwój miasta w przyszłości.

Zapisywanie gry

Zanim zaczniesz budować miasto, musisz wybrać region dla swej nowej metropolii, a także jej położenie w tym regionie. Po podjęciu tej decyzji każdorazowe zapisanie miasta będzie oznaczało zachowanie jego ostatniego stanu. Jeśli będziesz grać w jakimś mieście i nie zapiszesz go, przy następnym uruchomieniu gry wróci do ostatniego zapisanego stanu. Pamiętaj o fakcie, że skoro miasta mogą być ze sobą połączone, położenie miasta względem jego sąsiadów jest bardzo ważne. Możesz przenieść miasto w inne miejsce, używając narzędzia importowania, proces ten jednak może wywrzeć poważny wpływ na rozwój miejscowości – dobry lub zły.

Panel opcji widoku regionu



Panel opcji widoku regionu umożliwia wczytywanie, tworzenie i kasowanie regionów. Możesz też zmieniać sposób wyświetlania regionu.



Tworzenie nowego regionu

Kliknij tutaj, by utworzyć całkowicie nowy i pusty **region**. Możesz zacząć od obszaru morskiego lub lądowego.



Wczytywanie regionu

Kliknij tutaj, by uzyskać dostęp do istniejących (i niekiedy znanych) **regionów** rozprowadzanych razem z *SimCity 4 Deluxe*. Znajdziesz tam też regiony tworzone i zapisywane przez Ciebie.



Kasuj region

Ta opcja kasuje cały **region** wraz z wszystkimi jego miastami.

Pokaż nazwy miast

Ta funkcja włącza/wyłącza wyświetlane **nazw miast**.

Pokaż granice miast

Kliknij tutaj, by wyświetlić lub ukryć siatkę **granic** Twoich miast.

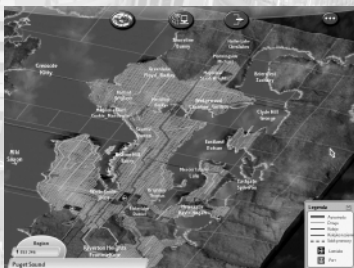
Widok satelitarny

Widok satelitarny przedstawia cały region z dużej wysokości – zarówno istniejące miasta, jak i puste segmenty. Jest to widok domyślny. W poprzednich wersjach gry był to jedyny widok regionu. Teraz możesz jednak obserwować swoje włości w trybie **widoku satelitarnego** i **mapy transportu**.

Mapa transportu

Rozsądny burmistrz musi wiedzieć, dokąd prowadzą **WSZYSTKIE** drogi. Ta nowa funkcja gry ułatwia zdobycie tej wiedzy. Jeśli wybierzesz widok **mapy transportowej** regionu, zobaczysz całą sieć komunikacyjną, łączącą wszystkie miasta. Mapa ta zaopatrzona jest w legendę.

Uwaga: Mapa transportowa rozciąga się tylko na miasta wersji *Deluxe Edition*. Jeśli chcesz, by objęła starsze miasta, wczytaj i zapisz każde z nich, by można było je zobaczyć na nowej mapie.



Odwiedź stronę SimCity.com

Czy sądzisz, że burmistrzowie działają w próżni? W żadnym wypadku. Jeśli szukasz najnowszych informacji, aktualizacji, elementów do pobrania i narzędzi, związanych z *SimCity™ 4: Deluxe Edition* zajrzyj na stronę **SimCity.com**. Kliknij na tym przycisku, a znajdziesz się tam błyskawicznie. Nie musisz nawet zamykać swego miasta! Nawiąż kontakt z ekspertami od SimCity oraz innymi burmistrzami – wysyłaj i czytaj wiadomości na naszych tablicach ogłoszeniowych; pobieraj darmowe dodatki do *SimCity™ 4: Deluxe Edition* – obiekty charakterystyczne, tapety i oczywiście narzędzia do modyfikowania gry. Bez obaw – najnowsze informacje dotyczące *SimCity* są zawsze tylko o jedno kliknięcie od Ciebie.



Wyjście

Kliknij tutaj, by opuścić *SimCity™ 4: Deluxe Edition* i wrócić na pulpit.

Panel miasta

Chcesz zbadać miasta w swoim **regionie**? Gdy klikniesz na jednym z segmentów miast, pojawi się **panel miasta**. Wygląd tego panelu zależy od tego, czy miasto jest istniejące (nazwane i zapisane), czy nieistniejące (tzn. nie istnieje).

Panel widoku miasta nieistniejącego

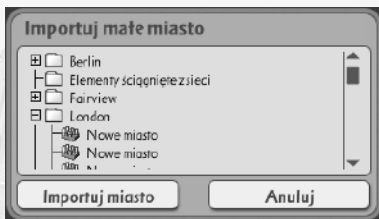


Twój region może obejmować **miasta nieistniejące** (niewybudowane). Miasta te nie mają jeszcze **burmistrza**, **nazwy**, **mieszkańców** ani **przedsiębiorstw**. Innymi słowy zaczynasz je budować od samych podstaw. Gdy klikniesz na mieście nieistniejącym, pojawi się taki **panel widoku miasta**.



Importowanie miasta

Jeśli chcesz zastąpić dowolny segment z istniejącym miastem inną miejscowością, utworzoną i zapisaną wcześniej w tym lub innym regionie (lub z katalogu pobrań, downloads), kliknij na przycisku **Importuj miasto**. Pojawi się **okno dialogowe importowania miasta**.



Okno to przedstawia listę wszystkich dostępnych aktualnie regionów, jak również wszystkich miast, które można importować i umieścić w wybranym miejscu. Miasta dzielą się na trzy rodzaje – małe, średnie i duże. Możesz zastępować wyłącznie miasta tych samych rozmiarów. Niezależnie, jak bardzo będziesz próbować, nie uda Ci się upchnąć Los Angeles na powierzchni niewielkiej wioski. Przykro nam.



Kliknij na tej ikonie, by rozwinąć folder **regionów** i sprawdzić, jakie jego miasta można importować.



Kliknij tutaj, by zwinąć folder i ukryć zawartość **regionu**.

Pobrane miasta

Przyszło Ci więc do głowy, by pobrać kilka miast ze strony **SimCity.com**? Mądre posunięcie. Pobierane miasta są automatycznie umieszczane w folderze **Downloads** wyświetlanym w **oknie dialogowym importowania**. Zanim będzie można grać w pobranym mieście, musisz je najpierw **importować** do wybranego **regionu** (dowolnego).



Kasowanie miasta

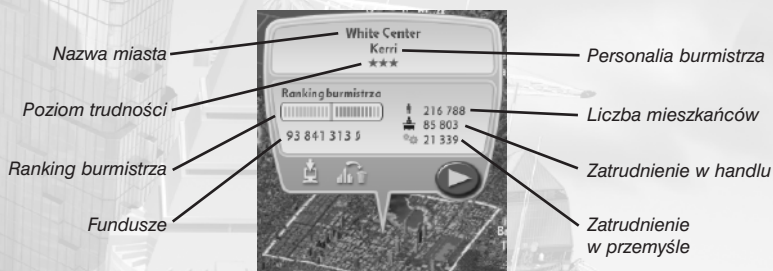
Kliknij tutaj, by skasować plik miasta. Skasowane miasta są stracone na zawsze, nie działają więc pochnopnie.



Gra w mieście

Gotów do wyruszenia na podbój nowego miasta? Kliknij na przycisku GRAJ W TYM MIEŚCIE i niech Twoja przygoda się rozpocznie.

Panel widoku miasta istniejącego



Cóż, tu jest z czym pracować. Miasta istniejące nie są zaledwie mglistą ideą w umyśle burmistrza – to żyjące organizmy, stworzone i zapisane przez Ciebie lub innych graczy. Panel widoku miasta istniejącego przedstawia cenne wiadomości na temat Twojego miasta, począwszy od jego nazwy, a skończywszy na liczbie miejsc pracy w sektorze przemysłowym. Poziom trudności miasta jest przedstawiony w postaci gwiazdek pod personaliami burmistrza. Jedna gwiazdka oznacza poziom dla początkujących, dwie – dla średnio zaawansowanych, a trzy – miasta przeznaczone dla burmistrzów, którzy cieszą się życiem w pełni jego złożoności.

Dane regionu



Panel danych regionu znajduje się u dołu ekranu widoku regionu. Przedstawia nazwę regionu i łączną liczbę ludności, zamieszkującej WSZYSTKIE miasta regionu.

Rozgrywka w mieście



Przygotuj się do wskoczenia w burmistrzowski garnitur, a nawet władanie niemal boskimi mocami. W jaki sposób zaspokoisz często sprzeczne potrzeby swego rosnącego miasta? Czy Twoi Simowie będą uważać, że robisz świetną robotę, czy też jak jeden mąż spakują się i wyruszą w nieznane? Tak, właśnie od tego zaczyna się bycie *prawdziwym* burmistrzem. Niniejszy rozdział omawia wszystkie narzędzia, które będziesz mieć do swej dyspozycji podczas budowania i burzenia swoich wymarzonych miast.

Uniwersalny panel sterowania



Uniwersalny panel sterowania (UPS) obejmuje nieocenioną **mapę ogólną**, **przyciski sterowania kamerą**, **datę**, **narzędzie badania**, **narzędzie badania tras**, **przyciski sterowania szybkością symulacji** i **nazwę miasta** (po prostu by poinformować Cię, gdzie jesteś). Znajdziesz tu też przycisk ukrycia **pasków narzędzi**, przydatny, gdy uznasz, że paski te zastaniają Ci widok.

Mapa ogólna



Mapa ogólna ułatwia poruszanie się po mieście. Gdy klikniesz na tym widoku miasta z lotu ptaka, Twój **widok miasta** wyśrodkuje się we wskazanym punkcie.

9/29/14

Data

Jest to bieżąca data wg kalendarza obowiązującego wśród Simów zamieszkujących twoje miasto. Każde miasto zaczyna swój kalendarz od roku „00” (to był naprawdę dobry rok), ale regiony mogą składać się z miast należących do różnych epok. Miasta mogły powstać dawno temu i mogą rozwijać się długo w przyszłości. Im wyżej ustawisz **szybkość symulacji**, tym szybciej będzie upływał czas. Jeśli wolisz odetchnąć chwilkę i na spokojnie ocenić daną sytuację, albo dokładnie rozważyć istotną decyzję, wystarczy, że włączysz pauzę. Czas zatrzyma się, gdy będziesz snuć swoje przemyślenia.

9 am

Przytrzymując kursor myszy nad datą, dowiesz się, która jest godzina w świecie Simów.

Upływ godzin jest niezależny od **szybkości symulacji** i zawsze odbywa się w tym samym tempie. Słońce wschodzi i zachodzi zgodnie z 24-godzinny zegarem, a poranna i wieczorna godzina szczytu naprawdę mają miejsce w godzinach szczytu.



Narzędzie badania

To niepozorne narzędzie może być jednym z najlepszych środków gromadzenia przez burmistrza tak pożądanых wiadomości na temat warunków panujących w mieście. **Narzędzie badania** może służyć od uzyskania informacji o dowolnym obiekcie znajdującym się w mieście. Badania można prowadzić na dwa sposoby: przez **przytrzymanie kursora** i prze **otwarcie okna dialogowego**.

Badanie przez przytrzymanie kursora

Kliknij na narzędziu analizy i przesuwaj kursorem nad obiektami w Twoim mieście. Dla obiektu, nad którym znajdzie się kursor, na ekranie zostaną wyświetlone istotne informacje.



W przypadku **obiektów mieszkalnych, handlowych i przemysłowych** zobaczysz nazwę budynku, rodzaj użytkownika i trzy najważniejsze elementy, decydujące o atrakcyjności danego obszaru.



Badając obiekty innych typów, zobaczysz nazwę budynku oraz informacje na temat jego funkcjonowania. Pięć ikon, wyświetlanych w **okienkach wywoływanych przez naprowadzenie kursora**, określa, czy budynek jest niedofinansowany lub przeciążony (innymi słowy, czy działa wydajnie). Mniej niż pięć pełnych ikon jest sygnałem, że warto przemyśleć swoją burmistrzowską strategię. Jeśli warunki funkcjonowania obiektu poważnie się pogorszą (na przykład gdy nauczyciele będą zmuszeni zbierać pył kredowy i wytwarzać z niego kredę w ramach oszczędności), pojawi się groźba strajku.



Zawsze, gdy zastanowisz się, „a co to takiego?”, przeprowadź szybkie badanie przez **naprowadzenie kursora**. Można badać nawet najmniejsze obiekty w mieście.

Badanie przez otwarcie okna dialogowego

Jeśli potrzebujesz bardziej szczegółowych wiadomości na temat danego budynku, **narzędzie analizy** również może Ci ich dostarczyć. Uaktywnij je, a następnie kliknij na budynku, który Cię interesuje. Pojawi się **okno dialogowe badania**, zapewniające obszerne informacje, zależne od rodzaju badanego budynku.

Dom piętrowy	
Aktualne obciążenie	9/11
Zamieszalność	55
Umieszczenie burmistrz	Wys
Wartość ziemi	Wys
Zachowy	Tak
Zapewnienie o wody	Tak
Czynności gospod.	
Zarządzanie	Sred.
Sieci	Sred.
Posiada szkoły	Wys
Posiada ogrody	Wys
Przebiegiłość	Nisk.
Mała ulica	Sred.
Cena dzierżawy	Sred.

☐ Przenieś do historii

Zamknij

Rada: Jeśli nie chcesz, by dany budynek padł ofiarą wyburzeń pod nową zabudowę, kliknij na przycisku **Przenieś do historii**. Jeśli warunki sprawiają, że budynek zostanie opuszczony i przestanie być używany, ale nie ulegnie wyburzeniu. Mianowanie działa wyłącznie na budynki powstałe w strefach MHP, a nie na budynki publiczne.

Okno dialogowe badania budynku mieszkalknego przedstawia informacje na temat bieżących mieszkańców, ich zamożności i połączenia z systemem energetycznym i wodociągowym, a także czynników wpływających na atrakcyjność najbliższego otoczenia. Czego jeszcze trzeba burmistrzowi?

Elektrownia węglowa	
Wydajność	4 light bulbs
Miejscowe finansowanie	215 \$
Maksymalna pojemność	6000
Stan elektrowni	89%
Rzeczywista moc	3549
Zużyta energia	2994
Wykorzystana pojemność	84%
Koszt megawatogodziny (MWh)	\$0.08

Zamknij

Zbadaj elektrownię, a otrzymasz informacje na temat jej maksymalnej wydajności i bieżącego obciążenia. **Okno dialogowe badania** obejmuje kolejną niezwykle przydatną funkcję – **regulację miejscowego finansowania**. Jeśli odkryjesz, że elektrownia jest finansowana zbyt wysoko, biorąc pod uwagę jej bieżące obciążenie, możesz zaoszczędzić nieco pieniędzy, obcinając jej fundusze. **Poziom miejscowego finansowania** można też regulować w **oknach dialogowych badania** szkół, szpitali, komisariatów i remiz strażackich.

Rada: Budując szkoły i szpitale, dbaj o dostosowanie poziomu finansowania do liczby osób korzystających z danej instytucji. Obniżaj poziom miejscowego finansowania w oknie dialogowym badania, aż pojemność obiektu stanie się tylko nieco wyższa niż bieżąca liczba użytkowników. Jeśli pracownicy danej instytucji zastrajkują, nie martw się. Po prostu zwiększaj miejscowe finansowanie, aż przestaną strajkować.



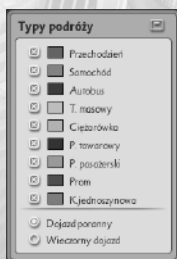
Badanie tras

Narzędzie badania tras zapewnia informacje na temat tras dojazdu Simów do pracy i przewozu towarów. Podobnie, jak w przypadku zwykłego narzędzia **badania**, uaktywnij je, a potem naprowadzaj kursor na budynki i klikaj na budynkach i drogach.

- Przytrzymaj kursor nad budynkiem, a zobaczysz liczbę przyjazdów do i wyjazdów z budynku, a także sposoby dojazdu.
- Kliknij na budynku – zobaczysz drogi dojazdów i wyjazdów z budynku.
- Przytrzymaj kursor nad siecią transportową – zobaczysz liczbę Simów korzystających z tej sieci i ich środki transportu. Zobaczysz też trasy przejazdów wszystkich Simów korzystających z danej sieci.
- Kliknij na sieci transportowej, a zobaczysz trasy przejazdów wszystkich Simów korzystających z danej sieci.

To potężne narzędzie pomoże Ci w diagnozowaniu problemów z komunikacją. Jeśli nikt nie korzysta z danego przystanku autobusowego, możesz **zbadać trasy** dla okolicznych budynków, by sprawdzić, w jaki sposób ich mieszkańcy docierają do pracy. Umieszczając kolejny przystanek w pobliżu miejsca pracy tych Simów zachęcisz ich do korzystania z komunikacji miejskiej. Świetna sprawa.

Simowie mogą poruszać się po mieście na wiele sposobów, więc po uaktywnieniu **narzędzia badania tras** pojawia się legenda opisująca linie transportowe.



Sterowanie kamerą

Potrzebujesz zmiany scenerii? Za pomocą tych przycisków możesz zmienić **widok miasta**.


- Obrót kamery w prawo** (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
- Obrót kamery w lewo** (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).
- Przybliżenie:** Powiększa obraz miasta o jeden poziom z każdym kliknięciem. Istnieje sześć poziomów zbliżenia. Przyjrzyj się z bliska i sprawdź, co robią Twoi Simowie. Może Cię spotkać niespodzianka.
- Oddalenie:** Zmniejsza skalę obrazu miasta o jeden poziom z każdym kliknięciem. Widok całokształtu jest potrzebny, by w pełni zrozumieć funkcjonowanie miasta.



Sterowanie szybkością symulacji

Przyciski **sterowania szybkością symulacji** umożliwiają kontrolowanie tempa upływu czasu w mieście.

- Kliknij na pojedynczej strzałce, by grać z szybkością truchtającego żółwia.
- Kliknij na pojedynczej strzałce, by grać z szybkością szarżującego nosorożca.
- Chcesz grać szybkością galopującego geparda? Kliknij na potrójnej strzałce (jeeeu!).

 Kliknij na przycisku pauzy, by zatrzymać upływ czasu. Gdy klikniesz drugi raz, symulacja zostanie wznowiona z poprzednią szybkością.

Newcastle

Nazwa miasta

Tutaj możesz się dowiedzieć, czy masz do czynienia z Paryżanami, czy z kimś nieco mniej wyrafinowanym. Może to mieć wpływ na Twoje podejście do pełnienia obowiązków burmistrza.

Ukryj paski narzędzi

Jeśli wolisz obserwować miasto bez przeszkód wizualnych, użyj przycisku ukrycia pasków narzędzi w celu wyłączenia (lub ponownego włączenia) uniwersalnego panelu sterowania. Do wydawania poleceń możesz nadal używać klawiszy skrótów (lista klawiszy skrótów znajduje się na stronie 78).

Tryb gry

Przyciski otaczające **uniwersalny panel sterowania** stanowią klucze do różnych sposobów oddziaływania na miasto. Każdy tryb jest szczegółowo opisany poniżej.



Tryb boski – kształtuj teren, niszczy, igraj z dniem i nocą itd. W mieście nieistniejącym **tryb boski** to jedyny dostępny sposób gry.



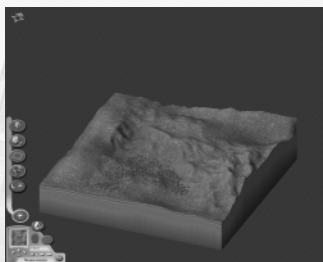
Tryb burmistrza – centrala administracyjna. Wyłącznie w **trybie burmistrza** możesz zakładać miasta, budować ich infrastrukturę, regulować finansowanie i podejmować decyzje administracyjne.



Tryb mojego Sima – importuj Simów z gry *The Sims* lub twórz postacie na miejscu.

Tryb mojego Sima zapewnia też dostęp do funkcji **Prowadzenia pojazdu**, dzięki której możesz wykonywać specjalne **misje** dla burmistrza i spotykać się z Simami na ulicach Twojego miasta. Ten tryb ułatwia podejmowanie decyzji mających bardziej bezpośredni wpływ na część mieszkańców.

Narzędzia miasta nieistniejącego



Chcesz pracować z dziewiczym pejzażem? Artysta, kryjący się w Tobie, domaga się czystej karty? Proszę bardzo, zapraszamy do nieistniejącego miasta – na terytorium nieskalane przez cywilizację. Gdy zaczynasz budowę miasta od samych podstaw, masz do dyspozycji inne narzędzia niż w przypadku istniejącego miasta. Możesz spędzić dowolny czas na piętrzeniu gór lub wygładzaniu plaż – kształtowanie terenu umożliwi stworzenie odpowiedniego środowiska dla przyszłej wielkiej metropolii. A co najlepsze, wszystko to odbywa się za darmo. Wykorzystaj swe boskie możliwości formowania ziemi, dopóki miasto nie istnieje, ponieważ później zabawa w boga będzie kosztować całą MASĘ forsy.



Tryb boski

Na początku nie było dróg, burmistrzu, ani elektrowni słonecznych, ani gwarnych skupisk Simów. Słyszysz ten świst wiatru? Jesteś tylko Ty i ta ziemia. Do chwili założenia miasta tryb boski jest jedynym dostępnym sposobem rozgrywki. To nielicha rzecz. **Tryb boski**,

dostępny przed powstaniem miasta, ma wiele zalet. Poniżej znajdziesz listę swych mocy.



Narzędzia przekształcania terenu

Twoim pierwszym zadaniem podczas tworzenia nowego miasta jest odpowiednie ukształtowanie terenu, na którym powstanie ta miejscowość. Proces ten nazywa się *terraformingiem* lub *terraformowaniem*. **Tryb boski** dostarcza Ci wszystkie narzędzia potrzebne utalentowanemu rzeźbiarzowi krajobrazu. Niektórzy burmistrzowie więcej czasu spędzają na kształtowaniu terenu niż na budowie dróg. Choć każde narzędzie kształtowania jest swoiste, istnieje kilka funkcji ogólnych.

Poziom zbliżenia

Poziomy zbliżenia umożliwiają regulowanie rozmiaru i siły narzędzi **przekształcania terenu**. Im bardziej oddalisz obraz, tym większy będzie obszar oddziaływania narzędzia i tym silniejszy jego wpływ. Praca na większym zbliżeniu zapewnia kształtującemu krajobraz większą precyzję w celu wprowadzania subtelnych poprawek.

Klawisz SHIFT

Kolejnym sposobem zwiększenia obszaru i siły oddziaływania narzędzia **przekształcania terenu** jest przytrzymanie klawisza **SHIFT** podczas używania narzędzia. Po zwolnieniu klawisza **SHIFT** oddziaływanie narzędzia wraca do zwykłego stanu.

Klawisz CTRL

Przytrzymaj klawisz **CTRL** podczas używania narzędzia, by zmniejszyć obszar i siłę oddziaływania narzędzia. Po zwolnieniu klawisza **CTRL** oddziaływanie narzędzia wraca do zwykłego stanu.

SHIFT + 1-0

Zasięg każdego narzędzia przekształcania terenu można regulować, naciskając klawisz **SHIFT** w połączeniu z klawiszami cyfr (od **1** do **0**). Uaktywnij wybrane narzędzie **kształtowania terenu** i naciśnij **SHIFT + 1**, by maksymalnie zmniejszyć zasięg narzędzia, lub **SHIFT + 0**, by go maksymalnie zwiększyć. Klawisz **SHIFT** w połączeniu z dowolną pośrednią cyfrą umożliwia szerokie regulowanie zasięgu narzędzia. Kliknij ponownie na wybranym narzędziu **przekształcania terenu**, by przywrócić je do zwykłego stanu.

SHIFT + F1-F10

Siłę każdego narzędzia kształtowania terenu można regulować, naciskając klawisz **SHIFT** w połączeniu z klawiszami funkcyjnymi (od **F1** do **F10**). Uaktywnij wybrane narzędzie kształtowania terenu i naciśnij **SHIFT + F1**, by maksymalnie zmniejszyć siłę narzędzia, lub **SHIFT + F10**, by ją maksymalnie zwiększyć. Klawisz **SHIFT** w połączeniu z dowolną pośrednią cyfrą umożliwia szerokie regulowanie siły narzędzia. Kliknij ponownie na wybranym narzędziu, by przywrócić je do zwykłego stanu.



Tworzenie gór

W menu **Tworzenia gór** znajduje się zestaw narzędzi **kształtowania terenu**, umożliwiający formowanie wszelkiego rodzaju wypiętrzeń, począwszy od stromych andyjskich szczytów do pagórków o łagodnych zboczach.



Góra

Wysokie, wielkie szczyty.



Wzgórze

Łagodne pagórki.



Płaskowyż

Mesy, czyli szerokie góry o płaskich szczytach. Dla najlepszych efektów przytrzymaj przycisk myszy w jednym miejscu.



Strome wzgórze

Pagórki o stromych zboczach.



Urwiska

Strome zbocza o ostrych krawędziach.



Żłobienie dolin

Ten zestaw **narzędzi kształtowania terenu** umożliwia obniżanie powierzchni ziemi. Chcesz mieć na przedmieściu Wielki Kanion? Ponadto, jeśli chcesz tworzyć rzeki lub jeziora, po prostu obniż teren poniżej poziomu morza. W ten sposób można kształtować zbiorniki wodne według własnego uznania.



Dolina

Do tworzenia rozległych dolin.



Stroma dolina

Tworzy doliny o stromych zboczach.



Płytki wąwóz

Tworzy wąwozy ograniczone urwiskami.



Płytką dolina

Tworzy płytkie doliny o łagodnych zboczach.



Krater

Robi dziury w ziemi. Kliknij i przytrzymaj przycisk myszy w jednym miejscu, by uzyskać najlepsze wyniki.



Wąwóz

Tworzy płytkie wąwozy o nachylonych brzegach.



Wyrównywanie terenu

Ten zestaw **narzędzi kształtowania terenu** służy do wyrównywania terenu w celu osiągnięcia różnorodnych efektów.



Erozja

Kliknij i przeciągnij po wybranym obszarze, by utworzyć urwiste góry, wybrzeża lub równiny.



Równiny

Delikatne wyrównanie i wygładzenie terenu.



Narzędzia poziomowania

To narzędzie umożliwia błyskawiczne wyrównywanie terenu. Wyrównuje cały teren w zasięgu kursora do wysokości punktu wskazanego kliknięciem.



Wygładzanie

terenu Wygładza nierówności, umożliwiając przygotowanie miłych gładkich plaż i łagodnych wzniesień.



Pogórze

Tworzy poziome płaskowyże, wyrównując teren.



Sadzenie lasu

Kliknij i przeciągnij tym narzędziem ponad ziemią, by obsiać ją drzewami i zobaczyć, jak rosną lasy!



Tworzenie fauny

Ilu znasz burmistrzów, którzy jednym drgnieniem palca potrafią powoływać do istnienia stada nosorożców? Po zasadzeniu lasów zdecyduj, jakie zwierzęta będą spotykać

Twoi Simowie podczas wędrówek po kniei. Wybierz typ zwierzęcia i przeciągnij kursorem nad jego docelowym siedliskiem. Natychmiast zaczną w nim harcować stada wybranych zwierzątek. Przeciągnij kursorem nad większym obszarem, by uzyskać duże liczby zwierząt. Jeśli przytrzymasz kursor w jednym punkcie stworzysz mało zwierząt albo wcale.



Konie

Tworzy stada mustangów.



Zwierzyna łowna

Łanie, jelenie, sarny, danielle. Tworzy zwierzęta parzystokopytne, głównie jelenie i łosie.



Zwierzyna

Tworzy stada zwierząt i ptaków egzotycznych. Pragniesz nosorożców, to je dostaniesz.



Efekty terenu

Twórz omiotane wiatrem równiny lub reguluj wysokość poziomu morza. Jeśli lubisz efekty globalne, zmieniające cały teren przyszłego miasta i wywoływane jednym kliknięciem, jesteśmy na Twe usługi.



Erozja

Kliknij, by spuścić ze smyczy wichry czasu, które zajmą się terenem. Klikaj tak długo, aż uzyskasz pożądaný efekt.



Wygladzanie

Każde kliknięcie powoduje wygładzenie całego terenu. Klikaj tak długo, aż uzyskasz pożądaný efekt.



Podnieś poziom terenu

Każde kliknięcie podnosi poziom terenu jednolicie na całym obszarze.



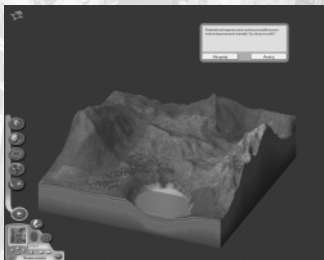
Obniż. poziom terenu

Każde kliknięcie obniża poziom terenu jednolicie na całym obszarze.



Dopasowanie krawędzi

Podczas modyfikowania terenu pod zabudowę możesz zapomnieć o dokładnym dopasowaniu krawędzi do terenów sąsiednich miast. Oj. Ale to nie powód do zmartwień. Narzędzie **dopasowania krawędzi** zmodyfikuje wysokość brzegów terenu aktywnego miasta, aby nie pojawiały się problemy w rodzaju kilometrowego uskoku w punkcie styku (który mógłby nieco utrudnić wybudowanie w tym miejscu autostrady łączącej miasta). Gdy klikniesz na przycisku **dopasowania krawędzi**, obszary, które są modyfikowane, zostaną podświetlone na czerwono.



Cała zabudowa znajdująca się na czerwonych obszarach zostanie zniszczona, uważaj więc z tym narzędziem, gdy stosujesz je w istniejącym, zamieszkanym mieście. Jeśli uznasz, że proces dopasowania spowoduje zbyt duże problemy, kliknij na przycisku Anuluj w oknie zapytania o potwierdzenie. Jeżeli dopasowanie krawędzi z sąsiadami jest warte wysiłku, kliknij na przycisku Akceptuj.



Tworzenie katastrof

Zły dzień, co? Trzeba nieco pomedytować albo... może by tak pokarać tych bezna-
dzielnych Simów deszczem meteorytów? Nie ma sprawy. Lepiej Ci? W takich chwilach wła-
dza burmistrza naprawdę może uderzyć do głowy. Możesz powodować **katastrofy** zarówno
w miastach nieistniejących, jak i istniejących. Może chcesz wybudować miasto wśród krater-
ów meteorytowych albo wygasłych wulkanów? A może Twój dzień nie jest w pełni udany bez
odrobiny rozrywki, polegającej na obserwowaniu olbrzymiego robota, który kroczy przez
miasto, siejąc strach i zniszczenie? Żeby zabawa była jeszcze lepsza, możesz kierować swo-
je środki destrukcji w wybrane miejsca swego miasta. Nowak coś ostatnio marudził? Niech
piorun uderzy w jego garaż. Kto powiedział, że urzędnik państwowy musi być uprzejmy?



Wrak Autozaurusa

Kliknij w wybranym punkcie na **widoku miasta**, by wysłać
tam potworne monstrum, składające się z wraków samo-
chodowych. Gdy **autozaur** się pojawi, możesz nim stero-
wać, klikając i przeciągając myszą w odpowiednim kierun-
ku. Od tej pory każde przejście przez samochodowe zło-
mowisko będzie całkiem nową emocją.



UFO

W czasach *SimCity 4™* burmistrzowie zdołali nawiązać pew-
ne kontakty międzygwiazdne. Twoje niszczycielskie zapędy
mogą być teraz urzeczywistniane z pomocą kosmitów. Z me-
nu katastrof wybierz **UFO** i kliknij na **widoku miasta**, by
wskazać statkowi macierzystemu miejsce uderzenia. Gdy
tylko mamuśka się pojawi, z jej wnętrza wydostaną się mniej-
sze UFO. Kosmici pozwolą Ci nawet je poprowadzić. Kliknij
i przeciągnij myszą w odpowiednim kierunku, a małe UFO
polecą za Twoim kursorem. Latające spodki są jednak wyso-
ce skomplikowanymi urządzeniami, więc ludzie mogą mieć
pewne trudności ze sterowaniem. Nawet burmistrzowie.



Wulkan

Kliknij na **widoku miasta** w miejscu, w którym ma powstać
wulkan. Zwolnij przycisk myszy, a lawa popłynie wartką
strugą.



Ogień

Lubisz bawić się zapałkami? Jako swój środek destrukcji
wybierz **pożar**, a Twój kursor przyjmie kształt pochodni.
Rozgrzej nieco swoje miasto – kliknij i przeciągnij myszą.
Im dłużej będziesz przytrzymywać przycisk myszy, tym
większe będzie ogniste piekło.



Meteoryt

Chcesz, by Twój ogień był bardziej siarczysty? Wypróbuj
deszcz meteorytów! Meteorem można sterować w locie,
klikając i przeciągając myszą w kierunku, w którym bolid
ma się udać. Gdy uderzy, możesz zesać na miasto następ-
ny. Zzzziuuu!



Atak robota

Kliknij na **widoku miasta** w wybranym miejscu, aby wysłać
tam dziesięciopiętrowego metalowego potwora na niszczy-
cielską wycieczkę po mieście. Ten mocarny mechanoid
przyłeci do Twojego miasta, a gdy wyląduje, będzie można
nim sterować, klikając i przeciągając myszą w odpowied-
nim kierunku.



Tornado

Kliknij na **widoku miasta** w wybranym miejscu, by wywołać trąbę powietrzną. Po jej pojawieniu się możesz nią sterować, klikając i przeciągając myszą w odpowiednim kierunku. Tornado szybko rozpraszają się nad wodą, więc dla osiągnięcia maksymalnych efektów klikaj na lądzie.



Piorun

Niech polecą iskry. Kliknij w dowolnym punkcie miasta, by posłać tam nieco elektryczności.



Trzęsienie ziemi

Sprawdź, czy budynki w Twoim mieście są wytrzymałe. Wstrząśnij nimi bez mieszanina. Kliknij w dowolnym punkcie **widoku miasta**, by wywołać pojedynczy wstrząs. Wskazany punkt będzie stanowić epicentrum. Jeśli przytrzymasz przycisk myszy, zwiększysz siłę trzęsienia, które nastąpi po zwolnieniu przycisku.

PAMIĘTAJ!!! Katastrofy są bardzo niezdrowe dla budżetu miasta. Odbudowa po zniszczeniach nie jest tania. Zanim sypniesz kilka meteorów na kapitalistycznych burzujów w dzielnicy handlowej, sprawdź, czy Twoje finanse są gotowe na poniesienie konsekwencji tego czynu.

Rada: Chcesz poczuć dreszczyk towarzyszący zsyłaniu katastrofy bez ponoszenia konsekwencji? Nic prostszego. Zapisz miasto, zanim uwolnisz swą ulubioną formę destrukcji. Obejrzyj przebieg katastrofy. Wyjdź z gry bez ponownego zapisywania miasta. Przy następnej Twojej wizycie w danym mieście będzie ono wyglądać, jakby kataklizm nigdy nie miał miejsca. Katastrofy bez poczucia winy! Kto by pomyślał?



Sterowanie dniem i nocą

Jeśli nie będziesz się wtrącać, Słońce będzie zachodzić, a Księżyc wschodzić zgodnie z porą dnia. Ale przecież jesteś burmistrzem. Jeśli masz charakter nietoperza, możesz skorzystać z narzędzi, które sprawią, że Słońce nigdy w Twoim mieście nie zaświeci.



Tylko dzień

Chcesz spróbować życia w wiecznym Słońcu? Wybierz tę opcję – tutaj zawsze świeci, przez cały czas. 24-godzinny zegar nadal tyka, ale Słońce świeci nawet o północy.



Tylko noc

Jesteś wampirycznym burmistrzem i ciągle noc sprawia, że władanie miastem jest lżejszym brzemieniem dla Twojej marnej osoby? Praca w dzień może być raczej denerwująca, gdy ryzykujesz, że najmniejszy słoneczny promyczek zmieni Cię w kupkę popiołu. 24-godzinny zegar nadal tyka, ale Słońce nie świeci nigdy.



Cykl dzień/noc

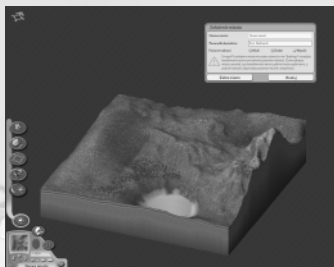
Nie potrafisz wstać bez słoneczka? Kliknięcie na tym przycisku sprawi, że dzień i noc będą następować zgodnie z rozkładem.

Zakładanie miasta

Po odpowiednim ukształtowaniu terenu pod budowę miasta możesz przejść do zakładania miasta. Od tego momentu gra zacznie się na serio.



Kliknij na przycisku **trybu burmistrza**, a otworzysz okno dialogowe **zakładania miasta**.



Pora przejść do rzeczy! Wpisz nazwę swojego miasta, personalia burmistrza (tzn. własne!) i wybierz poziom trudności.

Poziom trudności

Tego burmistrzowie wcześniej nie mogli robić. Teraz możesz wybrać, na jakim poziomie trudności będziesz pracować nad swoim miastem.

Niski: Zaczynasz z górą forsy, rozwój jest szybszy, a zarabianie pieniędzy jest znacznie prostsze (dochody z podatków szybko rosną!) niż na pozostałych poziomach. Będziesz też często otrzymywać wiadomości od doradców, gdy podejmiesz jakąś niefortunną decyzję. Doradcy powiedzą Ci, co zrobić, by zaradzić nieszczęściu.

Średni: Trochę mniej pieniędzy na początek, ale nadal sporo. Rozbudowa jest nieco trudniejsza, a zbilansowanie budżetu wymaga od burmistrza pewnej gimnastyki. Twoi doradcy są wciąż pod ręką, ale mogą nie być tak bardzo pomocni.

Wysoki: Musisz uważać na swoje wydatki, ponieważ Twoje początkowe fundusze są dość szczupłe. Zachciało Ci się prawdziwego wyzwania, to masz. Staraj się utrzymywać równe tempo rozwoju i wzrostu liczby podatników. Jeśli Ci się uda, to znaczy, że sięgasz szczytów burmistrzostwa.

Przemyśl solidnie wybór poziomu trudności przed założeniem miasta. Gdy już go zaakceptujesz, nie będzie odwrotu.

Narzędzia istniejącego miasta

Po założeniu miasta Twoje boskie moce kształtowania ziemi przechodzą do przeszłości (przynajmniej do chwili zlikwidowania całego miasta). Ale co z tego! Teraz możesz przystąpić do projektowania układu miasta i obserwowania, jak przechodzi on od pomysłu do rzeczywistości. Przydadzą się do tego następujące narzędzia.

Tryb boski



Zlikwiduj miasto

Dopasowanie krawędzi

Wywołaj katastrofę

Sterowaniem dniem i nocą

Po założeniu miasta wiele **narzędzi przekształcania terenu**, dostępnych wcześniej w przyborniku **trybu boskiego**, znika z pola widzenia. Możesz jednak wciąż dopasowywać krawędzie mapy do terenu sąsiednich miast, wpływać na cykl dnia i nocy oraz zsyłać kataklizmy na głowy zaskoczonych Simów. Jeśli naprawdę tęsknisz do swych dawnych możliwości, zlikwiduj swoje miasto i zacznij od nowa.



Zlikwiduj miasto

Gdy zabrniesz manager ślepy zaulek i uznasz, że pora zacząć od nowa, ten przycisk jest dla Ciebie. **Zniszczenie miasta** powoduje usunięcie wszelkich śladów po zabudowie i jej mieszkańcach, lecz zachowuje teren bez zmian. Po zniszczeniu miasta jego nazwa oraz personalia burmistrza zostają usunięte, a segment odzyskuje status nieistniejącego miasta. Zupełnie jakby to wszystko nigdy się nie wydarzyło. Wszystkie boskie **narzędzia kształtowania terenu** stają się na powrót dostępne, możesz więc znowu przekształcać krajobraz, ile dusza zapagnie. Gdy użyjesz narzędzia zniszczenia miasta, stan segmentu zostanie automatycznie zapisany. Uważaj zatem – zniszczenie miasta jest nieodwracalne.



Dopasowanie krawędzi

Narzędzie **dopasowania krawędzi** w przypadku istniejącego miasta działa tak samo, jak w przypadku nieistniejącego. Jednak w istniejącym mieście istnieje prawdopodobieństwo, że znajdą się budynki i inne obiekty, które zostaną zniszczone w przypadku modyfikowania terenu, uważaj więc przy używaniu tego narzędzia. Pamiętaj, że wszystko, co znajduje się na obszarze oznaczonym na czerwono, zostanie zlikwidowane. Ciach.



Wywołaj katastrofę

Wszystkie kataklizmy dostępne w mieście nieistniejącym w **trybie boskim** są także dostępne w tym trybie w mieście istniejącym. Ale obecność mieszkańców sprawia, że zabawa jest jeszcze lepsza. Więcej wiadomości na temat używania tych narzędzi znajdziesz w rozdziale *Narzędzia miasta nieistniejącego*.



Sterowanie dniem i nocą

Funkcja ta jest dostępna również na segmentach nieistniejących miast i działa w obu przypadkach dokładnie tak samo. Więcej wiadomości na ten temat znajdziesz w rozdziale *Narzędzia miasta nieistniejącego*.

Tryb burmistrza



Niezależnie od tego, czy wybierasz drogę usłaną różami, czy kłodami, po objęciu stanowiska burmistrza będziesz mieć do wykonania masę trudnych zadań. Twoje boskie moce przekształcania terenu mogły przepaść, ale pozycja burmistrza zapewnia ogromną władzę. Tryb burmistrza oferuje wszelkie środki umożliwiające ćwiczenie megalomanii, na dobre i na złe.

Buduj drogi! Dodawaj wjazdy i zjazdy do swych autostrad! Wrzuć Tadź Mahal na sam środek rynku! Upiększaj! Wydawaj! Niszcz! Tak właśnie rozgrywają się wszystkie wydarzenia w Twoim mieście. Prawdziwym wyzwaniem, stawianym przez *SimCity™ 4: Deluxe Edition*, jest bycie burmistrzem, który dba o zadowolenie, zdrowie i powodzenie swych wiernych mieszkańców. Jeśli stawiasz swoich Simów na pierwszym miejscu, rozważnie zarządzasz budżetem i masz oczy i uszy otwarte na wszelkie rodzaje informacji o mieście, jesteś na dobrej drodze do zostania bohaterem swych mieszkańców. Jeżeli sięgasz po stanowisko burmistrza tylko po to, by napchać sobie kieszenie, zastanów się, jak długo utrzymasz miasto na krawędzi katastrofy, dojąc je do sucha?

Rozbudowując infrastrukturę swego miasta, będziesz mieć do dyspozycji ogromny zasób informacji o mieście – począwszy od aktualnej oceny burmistrza, a skończywszy na wykresach trendów w poziomie wykształcenia. Nigdy nie zapominaj o zasięganiu opinii Simów na temat zachodzących wydarzeń. Jeśli będziesz słuchać mężczyzn, kobiet i dzieci na ulicach swego miasta, możesz na przykład powstrzymać falę zbrodni, zanim zaczną wybierać.

Niniejszy rozdział omawia podstawowe narzędzia burmistrza. Powodzenia!



Narzędzia krajobrazu

Po założeniu miasta nadal możesz piętrzyć góry – ale za pewną cenę. Bogowie mogą rzeźbić ziemię za darmo, ale burmistrzowie muszą już ponosić koszty takich operacji, co może ograniczać Twoje zapędy. Ponadto świat śmiertelników poważnie ogranicza skalę i efekt działania tych narzędzi w porównaniu z **trybem boskim**. Ale spokojnie! Wszystkie specjalne uniwersalne funkcje **narzędzi kształtowania terenu w trybie boskim** są też dostępne dla burmistrza (na przykład klawisze **CTRL** i **SHIFT**, **SHIFT + 1-0**, itd.). Możesz spróbować uczynić dzielnicę wysokich sfer jeszcze wyższą, wynosząc ją na płaskowyż, uważaj jednak! Jeśli zmodyfikujesz krajobraz za blisko zabudowy, doprowadzisz do zniszczenia budynków i innych obiektów. Do modyfikowania terenu miasta mogą posłużyć następujące narzędzia:



Podnoszenie terenu Tworzy malownicze wzgórza w mieście.



Żłobienie dolin Tworzy niewielkie doliny.



Wyrównanie terenu Spłaszcza teren w zasięgu kursora.



Sadzenie roślin



Narzędzie drogowskazów i tablic

Możesz wybierać spośród kilku gatunków i umieszczać sadzonki na terenie całego miasta. Gdy zasadzisz młode drzewa, zobaczysz, jak miasto uzyska zielony dach.

Miłośnikom kartografii proponujemy nową funkcję – możesz w całym mieście ustawiać drogowskazy oraz oznaczać tablicami swoje sieci komunikacyjne, wzgórza, doliny i zbiorniki wodne.

Drogowskazy i tablice



Ustawienie drogowskazu

Kliknij **narzędziem drogowskazu** w dowolnym punkcie **widoku miasta** i wpisz tekst, który ma się znaleźć na ustawianym znaku (na przykład *Tu nocował nasz czcigodny burmistrz*). Możesz zmieniać napisy na drogowskazach – wystarczy uaktywnić to narzędzie i kliknąć na znaku, którego tekst chcesz zmienić. A może chcesz przestawić znak w bardziej widoczne miejsce? Uaktywnij narzędzie drogowskazu i przeciągnij znak na nowe miejsce.



Ustawienie tablicy informacyjnej

Kliknij narzędziem tablicy w dowolnym punkcie widoku miasta. Pojawi się okno dialogowe narzędzia tablic. Wpisz tekst dla tablicy (na przykład *Morze Niepokoju, Dolina Dziewcząt z Doliny*).



Podoba Ci się wpisany tekst? Kliknij na przycisku **Akceptuj**, by ustawić tablicę. Po ustawieniu tablicy można ją przeciągnąć w inne miejsce, jeśli będziesz mieć taki kaprys.

Ustawianie tablic: Gdy przeciągniesz tablicę na sieć komunikacyjną (drogę, aleję, tor kolejowy itp.), znak automatycznie ustawi się przy sieci i zmieni kolor. Fajnie, co? Możesz się unieśmiertelnić, nadając górom i jeziorom nazwy na swoją cześć. Podczas przeciągania tablicy na nowe miejsce możesz zmieniać jej ustawienia za pomocą klawiszy **HOME** (obrót w prawo) i **END** (obrót w lewo). W miarę obracania punktu widzenia tablice ustawiają się zawsze prawą stroną do góry, co oznacza, że niektóre pozycje mogą nie działać. W celu zmodyfikowania tablicy uaktywnij narzędzie tablic i kliknij na wybranej tablicy, by zmienić jej tekst lub skasować go całkowicie.



Usunięcie drogowskazu/tablicy

Zdarzyło Ci się nieco przesadzić z nazywaniem rzeczy własnym nazwiskiem? Czujesz pewne zakłopotanie? Ten specjalny buldożer usuwa drogowskazy i tablice, ale nie rusza innych obiektów. Uff. Problem z głowy.



Włączanie/wyłącz. drogowskazów i tablic

Podobają Ci się Twoje drogowskazy i tablice, ale czasem wolisz oglądać swe miasto nieoznakowane? Twoje życzenie jest rozkazem. Kliknij raz na tym przycisku, a znaki znikną. Kliknij po raz drugi, a pojawiają się na nowo. Nie dość, że prawie bóg, to jeszcze czarodziej.



Narzędzia stref

Miasto z dobrze wyznaczonymi strefami funkcjonuje bez zgrzytów. Wyznaczanie stref nie tylko zapewnia Simom miejsce do rozwoju, ale decyduje o tym, w jaki sposób będą

się rozwijać. Zatem, burmistrz, zakładaj kapelusze urbanisty i sprawdź, jak ułożą się Twoje strategie. Gdy wyznaczysz wybraną strefę na danym obszarze, decydujesz, w jaki sposób zostanie on zabudowany. Simowie wznoszą budynki odpowiednie do typu strefy. Jeśli wyznaczysz strefę mieszkalną, wyrosną w niej wyłącznie siedziby Simów. Gdy ustanowisz strefę przemysłową o średnim lub wysokim zagęszczeniu, pojawiają się w niej huty, wielkie piece itp. Zagęszczenie odpowiada liczbie ludzi, którzy zamieszkują się w budynku wzniesionym w danej strefie. Wyznaczając strefy o niskim zagęszczeniu, ograniczasz rozmiary budynków, które zostaną wzniesione w Twoim mieście. Strefy o wysokim zagęszczeniu pozwalają na budowę drapaczy chmur, są jednak bardzo kosztowne. Budynki odpowiednie dla stref o wysokim zagęszczeniu nie pojawiają się do osiągnięcia następujących progów zaludnienia:

Zagęszczenie	Liczba mieszkańców
Niskie	0
Średnie	1100
Wysokie	26000

Rada: Nie wyznaczaj stref mieszkalnych lub handlowych o wysokim zagęszczeniu w początkowej fazie gry. Strefy o wysokim zagęszczeniu są kosztowne, a odpowiednie budynki nie pojawiają się w nich i tak, dopóki nie osiągniesz 26000 mieszkańców. Innymi słowy, rozbudowuj miasto w poziomie, zanim będzie mogło rozbudowywać się w pionie. Zagęszczenie stref nie ma wpływu na zamożność mieszkańców i firm, które wprowadzają się do Twojego miasta (jeśli wyznaczysz strefę o wysokim zagęszczeniu, nie oznacza to, że automatycznie pojawią się w nim odpowiednio zamożni użytkownicy).

Hej, powiadasz, to łatwe! Chwilunia, burmistrz. Uważasz się za WSZECHmocnego? To nie całkiem tak. O tym, co rzeczywiście powstanie w wyznaczonych przez Ciebie strefach **mieszkalnych, handlowych i przemysłowych**, zadecydują Twoi Simowie. Ty po prostu określasz ograniczenia rodzajów budynków, typów przedsiębiorstw i zagęszczenia stref. Gdy wyznaczysz strefę mieszkalną o wysokim zagęszczeniu, nie zdziw się, jeśli wysokośćowce nie powstaną na niej od razu. Strefy nie rozwijają się w pełni, dopóki nie stworzysz warunków powodujących odpowiedni wzrost zapotrzebowania na danego rodzaju strefę. Decyzje dotyczące wyznaczania stref należy podejmować z uwzględnieniem **wskaźnika zapotrzebowania MHP i map atrakcyjności**, aby powstawały strefy potrzebne mieszkańcom.

Rada: Liczba ludności rośnie jak na drożdżach, a strefy o wysokim zagęszczeniu zostały wyznaczone, jednak wciąż nie widać drapaczy chmur? Sprawdź zaopatrzenie w wodę. W nowo powstałym mieście woda to pewny sposób na splukanie się, ale gdy już wyjdiesz na prostą, Twoi Simowie zaczną wymagać stałego dopływu czystej H₂O.

Wyznaczanie stref

Wybierz miejsce pod swoją strefę. Kliknij i przytrzymaj przycisk, a następnie przeciągnij myszą ponad segmentami, które mają należeć do wyznaczanej strefy. Pojedyncze kliknięcia umożliwiają definiowanie strefy na pojedynczych segmentach terenu. Kliknij i przytrzymaj przycisk myszy, by wypełnić strefą puste miejsce między istniejącymi drogami. Jeśli w okolicy nie ma granicznych dróg, kliknij i przytrzymaj przycisk myszy podczas przeciągania, by utworzyć strefę o maksymalnych rozmiarach. Każda wyznaczona parcela oznakowana jest strzałką wskazującą jej przód. Parcela musi być ustawiona przodem do drogi lub ulicy, aby była połączona z siecią transportową Twojego miasta. Orientację parcel można zmieniać podczas wyznaczania strefy, naciskając klawisz **ALT**. Ulice powstają w obrębie stref automatycznie, dzięki czemu Simowie mają dostęp z wnętrza dzielnicy do głównych szlaków komunikacyjnych. Oj! Wykreśliłeś strefę w miejscu planowanym pod wysypisko? Po prostu naciśnij **ESC** przed zwolnieniem przycisku myszy. Wyznaczenie strefy zostanie anulowane. Uff!

Rada: Staraj się wyznaczać strefy w najbardziej atrakcyjnych miejscach. Widok danych atrakcyjności umożliwi Ci określenie, które rejony są atrakcyjne dla poszczegól-

nych typów Simów. Dane te są prezentowane w zależności od typu użytkownika, dzięki czemu możesz wybrać idealne miejsce dla wszystkich grup mieszkańców, które chcesz przyciągnąć do swego miasta.

Jeszcze jedna uwaga na koniec – nigdy nie myl typu **strefy** z typem **mieszkańca**. **Strefa mieszkalna o niskim zagęszczeniu** nie jest tym samym, co mieszkańcy o niskiej zamożności. Zagęszczenie określa limity pojemności budynków, czyli różnicuje domki jednorodzinne i wielkie apartamentowce. Zamożność określa stopę życiową mieszkańców. Strefy o niskim zagęszczeniu umożliwiają pojawienie się zabudowy mieszkalnej o niskim, średnim i wysokim poziomie zamożności. Rozumiesz? To teraz zapoznaj się z wykazem typów stref:



Mieszkalna

Dostępne są następujące rodzaje stref:

- O niskim zagęszczeniu** Przeważnie domki jednorodzinne.
- O średnim zagęszczeniu** Także szeregowce i domy mieszkalne.
- O wysokim zagęszczeniu** Tutaj znajdziesz wszystko, począwszy od dużych czynszówek, a skończywszy na ogromnych wieżowcach z luksusowymi mieszkaniami.

Rada: We wczesnych stadiach rozwoju miasta wyznaczaj strefy o niskim zagęszczeniu. Twój burmistrzowski portfel lżej to zniesie, a wysokie, większe budynki i tak nie powstaną, dopóki rozmiar i zaludnienie miasta nie osiągną odpowiedniego poziomu.



Handlowa

Masz do dyspozycji następujące rodzaje stref:

- O niskim zagęszczeniu** Narożne sklepiki, stacje benzynowe i inne drobne firmy.
- O średnim zagęszczeniu** Sklepy i biurowce średniej wielkości
- O wysokim zagęszczeniu** Wielkie biurowce, hipermarkety i drapacze chmur

Rada: Trzy słowa: zmiana typu strefy. Rekiny finansjery zainteresowały się dzielnicą handlową, w której dotychczas działają co najwyżej drobi agenci? Możesz wyznaczać strefy tego samego typu o wyższym zagęszczeniu w miejscu istniejących stref, bez niszczenia istniejących obiektów. W odpowiednich warunkach budynki charakterystyczne dla większego zagęszczenia powstaną obok i w miejscu istniejących budynków.



Przemysłowa

Prosimy o kopertę... Tak... dostępne są poniższe rodzaje zagęszczenia:

- Rolnicza** Tylko i wyłącznie gospodarstwa rolne. Żadnych daleko-siężnych planów, żadnych rozrastających się pododziałów. Traktory, stodoły i zboża. Muuu.
- O niskim zagęszczeniu** Średnie fabryki, magazyny, zakłady produkcyjne oraz przemysł zaawansowanych technologii (np. elektronika).
- O wysokim zagęszczeniu** Wielki przemysł. Duże fabryki, spalarnie lub – jeśli jesteś dobrym zarządcą – wspaniałe supernowoczesne kompleksy przemysłowe.

Rada: Lokalizuj strefy przemysłowe w pobliżu krawędzi mapy i zapewniaj im połączenie drogowe lub kolejowe z sąsiednimi miastami, aby skracać czasy transportu towarów. Potenciacy przemysłowi muszą rozprowadzać swoje produkty po mieście i eksportować je poza miasto, inaczej ich firmy nie będą się rozwijać. Dostęp do wydajnej sieci transportowej znacznie zwiększa atrakcyjność strefy w oczach tych ambitnych typów.



Usuwanie stref

Narzędzie **likwidacji stref** jest dostępne dla dowolnego typu strefy obok narzędzi określających zagęszczenie. Jeśli wyznaczysz strefę, która zostanie zabudowana, a po jakimś czasie zmienisz swoją strategię, możesz z użyciem tego narzędzia zlikwidować tę strefę wraz z ulicami utworzonymi w chwili jej wyznaczenia.



Narzędzia transportu

Jeśli Twój Simowie nie będą mogli donikąd dotrzeć, nie ruszą się z miejsc. A jeśli się nie ruszą, Twoje miasto nie będzie się rozwijać. Żadne miasto nie może funkcjonować bez odpowiedniej infrastruktury transportowej. Simowie muszą docierać do pracy w rozsądnym czasie, a przedsiębiorstwa muszą dostarczać swoje towary do innych rejonów Simpaństwa. Jako burmistrz odpowiadasz za stworzenie wydajnej, pojemnej i przeplatającej się sieci dróg, alej, ulic, autostrad, kolei, metra tras autobusowych, mostów i tuneli. Łatwizna, co nie? Owszem, to jest prawdziwe wyzwanie, masz jednak do dyspozycji grupę wysoce utalentowanych inżynierów budowlanych. Jeśli tylko będziesz mieć chęci i pieniądze, uda Ci się zbudować niemal każdy typ sieci transportowej. Poniżej znajdziesz opis narzędzi, umożliwiającą stworzenie sieci transportowej, dzięki której wszystko w Twoim mieście będzie się odpowiednio kręcić... zamiast kręcić się w kółko.

Rozmieszczanie szlaków komunikacyjnych

W celu wykreślenia drogi (lub innego rodzaju arterii komunikacyjnej), kliknij w punkcie początkowym i przeciągnij myszą, by narysować linię. Droga pojawi się, gdy zwolnisz przycisk myszy. Sieci transportowe mogą biec po liniach prostych (także po przekątnych). W celu wybudowania szlaku nieregularnego lub biegnącego po przekątnej przytrzymaj klawisz **SHIFT** podczas wyznaczania przebiegu arterii. Dzięki temu powstanie kombinacja odcinków podłużnych, poprzecznych i przekątnych, rozciągająca się między punktem początkowym a końcowym.



Jeśli nie zapewnisz parcelom w swoich strefach dostępu do dróg lub alej, pojawi się **znak braku samochodów**. Hejku!



Jeśli dojazd do pracy zajmuje Twoim Simom tak dużo czasu, że w ogóle nie docierają na miejsce, pojawi się **znak braku pracy**. Uch!

Rada: Jeśli Simowie nie zaczynają się od razu tłoczyć na nowo wybudowanej trasie, nie desperuj. Odkrycie nowych dróg przemieszczania się może zająć Simom około miesiąca.



Budowanie dróg

Większość transportu odbywa się w mieście z użyciem dróg różnego typu. Sim-City 4 Deluxe oferuje kilka możliwości, do wykorzystania zgodnie z ciągle zmieniającymi się wymaganiami miasta.



Szosa

Szosa, droższa niż **ulice** (których część jest budowana podczas wyznaczania strefy), mają wyższą przepustowość i ograniczenie prędkości. Jeśli zauważysz, że **ulice** stają się zatłoczone i powstają na nich korki, możesz je rozbudować, umieszczając w ich miejscu **drogi**.



Aleje

Aleje są nieco droższe zarówno od **ulic**, jak i **dróg**, i zajmują dwukrotnie więcej miejsca, ale nadrabiają to z nawiązką większą przepustowością i jeszcze wyższą maksymalną dozwoloną prędkością jazdy. Aby **aleje** zmieściła się tam, gdzie jest potrzebna, być może trzeba będzie wyburzyć nieco budynków, jednak będzie ona znakomitym rozwiązaniem w miejscu **drogi** przeciążonej ruchem.

Rada: Oznaką zatłoczenia drogi są wypadki samochodowe. Stanie wśród gapiów może być nawet przez chwilę zabawne, lecz jeśli drogi Twojego miasta pozostaną zatłoczone, rozwój zacznie zamierać, a Twoi Simowie zaczną się przenosić na zieleńsze niwy.



Ulice jednokierunkowe

Ulice jednokierunkowe nie mają większej przepustowości niż zwykłe drogi, ale poprawiają przepustowość skrzyżowań, co może przynieść ulgę miastu z dużym ruchem samochodowym. Zadbaj tylko o to, by Simowie mogli dotrzeć *do pracy i z powrotem*, inaczej w ogóle nie wyruszą. Nie ma dyskusji – po prostu tak się dzieje.



Ulice

Ulice są stosunkowo tanie, ale mają najniższą przepustowość i najniższą dozwoloną prędkość jazdy. Są budowane automatycznie podczas wyznaczania stref, aby Simowie mogli wydostać się ze swych parkingów i podjazdów.

Rada: Jeśli automatyczne budowanie ulic powoduje u Ciebie wrażenie, że sytuacja wymyka Ci się spod kontroli, możesz wyłączyć tę funkcję, przytrzymując klawisz **SHIFT** podczas wyznaczania strefy. Potem jednak musisz zbudować ulice samodzielnie.



Budowa autostrad i wjazdów

Autostrady są bardzo kosztowne w porównaniu z ulicami, drogami i alejami, ponadto zajmują bardzo dużo miejsca, ale mają naprawdę OGROMNĄ przepustowość i dużą dozwoloną prędkość jazdy. Autostrady mogą stać się ważnym elementem planowania rozwoju miasta, gdy liczba jego ludności wzrośnie do poziomu metropolii.



Autostrady naziemne Autostrady naziemne mogą się z początku wydawać bardziej efektywne budżetowo niż **estakady**, jednak budowa bezkolizyjnych skrzyżowań z drogami przecinającymi autostradę naziemną na przedmieściach może dość znacznie podbić jej koszty. Z drugiej strony **autostrady naziemne** są świetnym środkiem przemieszczania się mieszkańców z przedmieść do centrum miasta.



Autostrady na estakadach

Buduj z wierzchu! **Autostrady na estakadach** są droższe od **naziemnych**, jednak pieniądze te mogą się zwrócić, gdy tańsze drogi i ulice, zwiększające przepustowość sieci komunikacyjnej, będą budowane pod autostradą. Jeśli masz dużo dróg biegnących prostopadle do autostrady (na przykład w podmiejskiej dzielnicy handlowej z drogami w kratkę), **autostrady na estakadach** mogą być najlepszym wyjściem.



Skrzyżowanie autostrad w kształt koniczynki



Gdy dwie autostrady się krzyżują, zechcesz pewnie, by Simowie mieli możliwość przedostania się z jednej na drugą? I tu właśnie przyda się skrzyżowanie w kształcie **koniczynki**. Podczas budowy przecinających się autostrad gra zapyta o budowę **koniczynki**. Jeśli w danej chwili cena Cię zniechęci, zawsze możesz wrócić do menu **narzędzi transportu** i dodać skrzyżowanie później. Obiekty takie zajmują dużo miejsca, więc zadbaj o to, by nic nie znalazło się pod budowanym skrzyżowaniem.

Rada: Wiesz, że będziesz potrzebować koniczynki, skrzyżowania w kształcie litery T, wjazdu bezkolizyjnego lub rampy bocznej (opisy tych elementów znajdziesz na kolejnych stronach), lecz nie masz na razie czasu lub pieniędzy na budowę autostrady?

Teraz możesz budować takie obiekty *przed* zbudowaniem autostrady. Gdy wybierzesz jeden z nich, ale nie będziesz mieć pewności, czy jest to optymalny wybór dla Twojej sieci komunikacyjnej, przełączaj dostępne możliwości za pomocą klawiszy **HOME** i **END**.



Skrzyżowanie autostrad w kształcie litery T

Skrzyżowania w kształcie litery T to małe arcydzieła sztuki inżynierskiej, burmistrzu. Są to trzykierunkowe skrzyżowania, umożliwiające połączenie jednej **autostrady** z drugą, przebiegającą prostopadle do niej. **Skrzyżowania w kształcie litery T** dostępne są w kilku rodzajach: naziemno-naziemne, estakadowo-estakadowe i estakadowo-naziemne. Każdy burmistrz może sobie wybrać takie, które mu odpowiada!



Wjazd/zjazd bezkolizyjny z autostrady

Masz już autostrady, ale na razie hula po nich tylko wiatr? Aby Simowie mogli znaleźć się na autostradzie, muszą mieć możliwość wjechania na nią ze zwykłej drogi. W przypadku drogi biegnącej prostopadle do autostrady, wybuduj **wjazd poprzeczny**. Jeśli droga istnieje, gdy budujesz autostradę, program zaproponuje umieszczenie **wjazdu** w odpowiednim miejscu. Jeżeli natomiast nie chcesz lub nie potrzebujesz wjazdu w tej chwili, możesz wybudować go później za pośrednictwem menu **narzędzi transportu**.



Rampa boczna

Musisz dostać się na **autostradę** z drogi biegnącej równoległe do niej? Wybuduj **rampę boczną**. Tego Twój inżynierowie nie zaproponują sami – **wjazdy boczne** musisz umieszczać samodzielnie. Chyba rozumiesz, że musisz coś robić, by zasłużyć na tę kupę forsy, jaką zarabia burmistrz? Łatwiej jest najpierw wybudować **wjazd boczny**, a potem dołączyć do niego drogę. Jeśli droga już istnieje, musi biec dwa segmenty od autostrady, by można było wykonać prawidłowe połączenie.



Budowa torów i stacji

Jeśli chodzi o cymes kosztu użytkowania, **koleje** są tańsze niż drogi i znajdzie bar dziej skuteczne w przewożeniu wielkich mas ludzi z jednego miejsca do drugiego. Rejony przemysłowe rozkwitają, gdy uzyskają możliwość połączenia kolejowego w celu wywozu towarów poza miasto (dodatkowo kolej sprawi, że te wredne ciężarówki znikną z dróg). Gdy chodzi o budowę torów, które będą użytkowane, cała sprawa polega na wyborze odpowiedniego miejsca. Działaj mądrze i nie trwój żelaza.



Tory kolejowe

Tory kolejowe mogą służyć zarówno do przewozu dojeżdżających do pracy, jak i do transportu towarów. Aby jednak Simowie mogli korzystać z tych cudownych torów, muszą mieć do nich dostęp. Nie zapominaj o budowaniu **dworców pasażerskich i towarowych** – tylko wtedy sieć kolejowa będzie używana. **Dworce** należy budować поблизу punktów początkowych i docelowych tras dojazdu do pracy i transportu towarów. Simowie nie znoszą sytuacji, gdy muszą daleko jechać, by skorzystać z transportu publicznego.



Dworce kolejowe

Dworce pasażerskie są przeznaczone dla Simów dojeżdżających do pracy. Pamiętaj o umieszczaniu stacji w centrach dzielnic mieszkalnych oraz w centrach dzielnic przemysłowych. Inaczej z kolei będzie niewiele pożytku.



Dworce towarowe

Aby przemysł funkcjonował prawidłowo, musi istnieć sposób na wywiezienie wyprodukowanych towarów z miasta. Jeśli wykorzystujesz do tego celu system dróg, wtedy ciężarówki konkurują o miejsce na drogach z Simami dojeżdżającymi do pracy – i nikt nie wygrywa. Spróbuj czegoś innego: wybuduj **dworce towarowe** w centrach dzielnic przemysłowych i poprowadź tory od tych **dworców** do krawędzi mapy. Podobnie, jak w przypadku dworców pasażerskich, producenci towarów nie będą mogli wykorzystać sieci kolejowej, jeśli **dworzec towarowy** nie zapewni im dostępu. Warto zachęcić przemysł do wykorzystywania kolei jako środka transportu, gdyż spowoduje to odciążenie dróg.

Centralny dworzec kolejowy

Gdy zainwestujesz sporo pieniędzy i wysiłku w budowę **sieci kolejowej**, warto ukoronować te trudy budową **dworca centralnego**. Takie dworce mają kilkakrotnie większą przepustowość niż mniejsze **dworce pasażerskie**, a ponadto zwiększają atrakcyjność terenu dla sektora biurowo-handlowego.



Kolej jednoszynowa

Kolej jednoszynowa i **dworce jednoszynówki** przydadzą szyku Twemu miastu. Kolej jednoszynowa zajmuje tyle samo co naziemna, ale nie zakłóca ruchu samochodowego, ponieważ przechodzi ponad ulicami. Budowa i utrzymanie tej stylowej sieci transportowej jest kosztowne, ale umożliwia podróżowanie z ogromną prędkością.



Inne elementy sieci transportowej



Drogi i tory nie wyczerpują puli sposobów zaspokajania potrzeb transportowych mieszkańców miasta. Wszystkie duże miasta muszą stosować w tym celu środki komunikacji miejskiej w różnych postaciach.



Przystanek autobusowy

Buduj **przystanki autobusowe**, by wyciągnąć Simów z ich samochodów i wprowadzić modę na korzystanie z transportu publicznego, i lepiej wykorzystać swoje drogi i aleje. Pamiętaj o strategicznym lokowaniu przystanków w sercach dzielnic mieszkalnych i stanowiących miejsca pracy (zarówno handlowych, jak przemysłowych). Dzięki temu Simowie uznają, że warto się kawałek przejść do przystanku.

Rada: Podczas rozmieszczania przystanków, stacji jednoszynówki i metra wielką pomocą stanowi **narzędzie badania tras transportowych**. Przystanki takie nie są wyposażone w **miejsca do parkowania**, więc Simowie muszą docierać do nich na piechotę, chyba że umieszysz w pobliżu parking komunalny. Simowie niechętnie wyruszają na dalsze przechadzki, musisz więc umieszczać przystanki w takiej odległości, by mogli do nich dojść (zwykle około 10 segmentów, zależnie od długości trasy dojazdu). Narzędzie badania tras transportowych wyświetli najważniejsze trasy dojazdowe w Twoim mieście. Klikaj tym narzędziem na różnych drogach, by zlokalizować grupy Simów mieszkających i pracujących w pobliżu siebie. W takich właśnie miejscach należy umieszczać przystanki i stacje środków komunikacji publicznej, burmistrzu.



Kolejka nadziemna i stacje kolejki nadziemnej

Kolejka nadziemna jest właściwie napowietrznym rozszerzeniem sieci **metra** – traktuj obie te sieci jako jeden połączony system szybkiego transportu. W sieci szybkiego transportu pociągi kursują częściej niż w **kolejce naziemnej** i jest on znacznie efektywniejszym środkiem przewożenia dużych liczb Simów na krótkie odległości. Dzięki temu sieć szybkiego transportu znakomicie się sprawdza jako środek transportu publicznego na terenie miasta i wokół niego. Budowa i utrzymanie **kolejki nadziemnej** jest tańsza niż w przypadku **metra**, ale droższa niż **kolei naziemnej**. Podobnie, jak jednoszynówka, kolejka nadziemna zajmuje miejsce naziemnej, ale umożliwia niezakłócony przebieg ruchu ulicznego.

Rada: Jeśli zainwestujesz w system **kolejki nadziemnej** i metra, będziesz chciał wykorzystać go do maksimum. Simowie chodzą pieszo do **stacji kolejki nadziemnej** i **metra**, lecz umieszczenie **przystanku autobusowego** tuż obok zachęci Simów zamieszkałych w większej odległości do korzystania z systemu. Jeżeli wybudujesz **parking komunalny** przy stacji w dzielnicy mieszkalnej, uda Ci się zachęcić wielu mieszkańców do stosowania strategii „zaparkuj i jedź”. Tak trzeba myśleć, burmistrzu!



Stacja przesiadkowa

W sieci **metra** i **kolejki nadziemnej** kursują te same pociągi wg tego samego rozkładu, jednak podczas budowy systemu możesz trafić na miejsca, gdzie najlepiej będzie wprowadzić **metro** na światło dzienne lub **kolejkę nadziemną** – w głąb ziemi. Teren może być zbyt stromy dla kolejki nadziemnej i trzeba ją będzie sprowadzić pod powierzchnię. Tutaj właśnie pojawia się **stacja przesiadkowa**. Wybuduj takie cudeńko, by gładko połączyć linię metra z linią kolejki nadziemnej. Jeśli nabędziesz w tej dziedzinie odpowiednią zręczność, może otrzymasz nagrodę Stowarzyszenia Siminżynierów. Nigdy nic nie wiadomo.



Metro i stacje metra

Zejdź pod ziemię, młody człowieku! **Metro** jest znakomitą sposobem dojazdu do pracy i do domu, a ponieważ buduje się je pod ziemią, prawie nie zajmuje miejsca przeznaczonego pod zabudowę. Podobnie, jak w poprzednich przypadkach, najważniejsze jest odpowiednie rozmieszczenie **stacji metra**. **Metro** jest kosztowne, ale jeśli chcesz zbudować miasto na miarę Tokio lub Mexico City, rycie w ziemi okaże się pewnie niezbędne.



Parking komunalny

Transport masowy (inaczej komunikacja miejska) to znakomita alternatywa dla jazdy własnym samochodem, zmniejszająca nasilenie ruchu drogowego i zanieczyszczenie powietrza w Twoim pięknym mieście. Jeśli jednak chcesz, by Simowie jak najwięcej korzystali z Twojego świetnego systemu transportu masowego, musisz wziąć pod uwagę fakt, że nie zwykli chodzić zbyt daleko. Eureka! **Parking komunalny** przybywa na ratunek! Buduj **parkingi komunalne** przy stacjach i przystankach środków komunikacji miejskiej, dzięki czemu będzie ona obsługiwać znacznie większy obszar – i znacznie więcej Simów.

Rada: Pamiętaj o budowaniu **parkingów komunalnych** w dzielnicach mieszkalnych, w których Simowie będą korzystać z samochodów w celu dotarcia do stacji, a później z powrotem do domu. Budowa **parkingu komunalnego** w miejscu pracy jest tylko stratą pieniędzy. Należy tam jednak wybudować dużo stacji i przystanków, ponieważ Simowie będą się tam poruszać na piechotę. Pamiętaj, że oni parkują i jadą!



Bramka kasowa

Duży ruch, ale mało kasy? Hej mamy pomysł! Zmień ten ruch uliczny w stały dopływ gotówki, budując w odpowiednich miejscach kilka **bramek kasowych**. Każdy samochód przejeżdżający przez **bramkę** oznacza kilka simoleonów trafiających do miejskiego budżetu. Uaktywnij **narzędzie bramki kasowej**, by wybudować sobie małą fabrykę pieniędzy na dowolnej **drodroze, ulicy, alei** lub **autostradzie** (tylko na prostych segmentach).

Wydaje Ci się to zbyt piękne, żeby było prawdziwe, prawda, burmistrzu? Wszystko ma swoje wady. **Bramki kasowe** nie rozwiążą Twoich problemów z ruchem ulicznym. Mogą nawet pogorszyć sytuację. Zmuszenie Simów do płacenia za coś, z czego korzystali wcześniej za darmo, może być przyczyną animozji. Jak tam Twoja **ocena burmistrza**? Nie spadał przypadkiem?



Budowa lotnisk

Jeśli chcesz, by budynki w dzielnicach handlowych sięgnęły nieba, musisz mieć do niego dostęp. Bez **lotniska** w Twoim mieście nie powstaną wielkie dzielnice handlowe. Zadbaj o dobry dostęp **lotniska** do Twojej sieci transportowej, inaczej Simfaccie z teczkami i w garniturach nie będą w stanie korzystać z transportu lotniczego. Weź pod uwagę, że lotniska są duże, hałaśliwe i stanowią źródła dużego ruchu i zanieczyszczeń powietrza. Simowie mieszkający w pobliżu lotnisk mogą nie być zadowoleni z tego, że nad ich dachami latają samoloty.

Jeśli nie pomnażasz swoich funduszy w magiczny sposób – a ktoś to potrafi – lepiej wybuduj takie **lotnisko**, które będzie odpowiadać bieżącym potrzebom Twojego miasta. Masz do dyspozycji trzy rodzaje **lotnisk**: **pas startowy, lotnisko miejskie** i **lotnisko międzynarodowe**. Każde z nich można rozbudować w miarę wzrostu nasilenia ruchu powietrznego. Bądź w kontakcie ze swym doradcą ds. transportu – we właściwym czasie zażyczy sobie takiej rozbudowy.

Budowa portów

Jeśli budujesz swoje miasto nad oceanem lub wielką drogą wodną, **transport wodny** może służyć do przewozu osób i towarów w taki sam sposób, jak lądowe formy transportu w miastach położonych w głębi lądu.



Port promów pasażerskich oraz samochodowych i pasażerskich



Budowa mostu przez wielki zbiornik wodny może być bardzo kosztowna. Stworzenie **systemu promów** często pozwala czekać czasów, kiedy miejski skarbiec pozwoli na skorzystanie z droższych alternatyw. Umieść **porty promowe** na obu brzegach i połącz je z systemem dróg, aby ludzie mogli dojechać do promu. Istnieją dwa typy **promów**: jeden wyłącznie dla pieszych pasażerów, a drugi dla pasażerów i samochodów. Każdy z **promów** ma swój rodzaj portów i nie może korzystać z innych – pamiętaj o tym podczas budowy **systemu promowego**.

Na danym zbiorniku wodnym musisz wybudować co najmniej dwa **porty promowe** tego samego typu – inaczej nikt nie będzie mógł skorzystać z promów. **Prom** może przewieźć mieszkańców do sąsiedniego miasta zbudowanego nad tym samym zbiornikiem wodnym, co jest bardzo przyjemną metodą dojeżdżania do pracy (zgodnie z danymi dostarczonymi przez samych Simów)! Aby zachęcić mieszkańców do korzystania z promów, umieszczaj przy **portach promów** pasażerskich **przystanki autobusowe** i **parkingi komunalne**.



Port międzynarodowy Jesteś typem burmistrza, który chętnie widzi u siebie wielki przemysł? Miejmy nadzieję, że stworzyłeś już połączenia swego miasta z sąsiednimi. Inną metodą wspomagania eksportu towarów poza miasto jest budowa jednego czy dwóch portów **międzynarodowych**. Jeśli Twoje miasto znajduje się w głębi lądu, może to nie zadziałać – ale zawsze warto próbować. Zadbaj tylko o umieszczenie **portu** w pobliżu stref przemysłowych i o doprowadzenie do niego odpowiednich dróg, aby cały ciężki transport odbywał się bez zakłóceń.



Przystać

Przystanie właściwie nie służą komunikacji, a rekreacji Simów. Budowa **przystani** zwiększa atrakcyjność dla potencjalnych mieszkańców i – uwaga – zapewnia Ci dostęp do nowego pojazdu. Dobrej zabawy, ale nie zapomnij o założeniu kamizelki ratunkowej!

Mosty

Wybudowałeś swoje miasto nad zatoką, hmmm. Kiedyś było fajnie, teraz jednak miesci na cierpi na jedną wielką dojazdową migrenę. Na szczęście masz pod ręką najlepszych konstruktorów na tej planecie i budowa **mostów** to bułka z masłem. Jeśli tylko masz pieniądze na to lekarstwo, możesz pomachać swej migrenie na do widzenia.

W celu wybudowania **mostu** wybierz odpowiednie **narzędzie transportu**, takie jak **autostrada**, **droga**, **aleja**, **kolej** lub **kolej jednoszynowa**, i wykreśl podłużną lub poprzeczną linię transportową w taki sposób, by całkowicie przechodziła przez zbiornik wodny. Mostu nie można wybudować podczas tworzenia **ulic** ani budowania po przekątnej. Pamiętaj o tym, by odpowiednio długie części wyznaczanego szlaku znajdowały się na lądzie na obu brzegach zbiornika wodnego. Jeśli Twój konstruktorzy przeprowadzą prawidłowe obliczenia, czerwona linia zmieni się w piękny most. Gdy zwolnisz przycisk myszy, pojawi się **okno wyboru mostu**.



Wybierz jeden z dostępnych **mostów**. Jeśli budujesz go ponad wodą, suwak **wysokości mostu** umożliwi ustalenie jego wysokości nad lustrem wody. Niektóre mosty muszą mieć pewną minimalną długość, mogą zatem być czasem nieobecne w menu wyboru mostu. Pamiętaj o pozostawieniu pod mostem wystarczającego miejsca dla promów, jeśli korzystasz z tego rodzaju komunikacji. Kliknij na przycisku OK i – VOILA! Panie burmistrzu, ma pan nowy most.

Mosty można też budować nad lądem w celu połączenia dwóch obszarów oddzielonych stromymi zboczami – na przykład poprzez wąwozy.

Tunele

Czasem łatwiej jest przejść pod niż nad. A czymże jest dojazd do pracy bez jednego czy dwóch **tuneli**? Gdy spróbujesz przeprowadzić szlak komunikacyjny w poprzek wzgórza, część podglądu może przybrać kolor zielony. W takim przypadku po zwolnieniu przycisku mysy, zielona część trasy stanie się **tunelem**. **Tunele** można budować dla **dróg, alej, dróg jednokierunkowych, torów kolejowych** oraz **autostrad naziemnych i estakad**.



Narzędzia infrastruktury

Ach, to buczenie elektrycznych transformatorów, ten metaliczny klang wody, która zaczyna płynąć przez podziemne rury, ten skwir mew polatujących nad śmietnikiem! Jako burmistrz musisz zapewnić mieszkańcom dobra niezbędne do życia: elektryczność, wodę i miejsce na odpadki. Fuf.



Budowa systemu energetycznego

Żaden burmistrz nie zajdzie daleko bez energii. Abraham Lincoln mógł czytać przy świetle świecy, ale Twoi Simowie nie są zbyt zainteresowani życiem poza siecią. Nie da się stworzyć miasta bez źródła elektryczności. Chcesz spróbować? To popatrz.



Widzisz znak **braku energii**, pulsujący nad wszystkimi Twoimi budynkami i strefami? Możesz uznać, że te małe błyskające błyskawice są elementem dekoracyjnym budowli, ale Twoje miasto nie zyska na tym niczego.

Początkowo możliwości wyboru w dziedzinie energetyki są ograniczone. Możesz zasilać miasto za pomocą **elektrowni wiatrowej, elektrowni węglowej, elektrowni gazowej** lub **elektrowni olejowej**. Każde z tych źródeł energii ma swoje wady i zalety. **Elektrownia węglowa** może być najtańsza, ale stanowi też największe źródło zanieczyszczeń. **Elektrownia wiatrowa** jest bardzo „czysta”, lecz nie ma zbyt wielkiej wydajności. **Elektrownia na ropę lub biogaz** stanowią warianty pośrednie pod względem wydajności i zanieczyszczeń.

Rada: Pomyśl o umieszczeniu obiektów zanieczyszczających środowisko, takich jak elektrownie, wysypiska, a nawet przemysł ciężki, w sąsiednim mieście (można to zrobić podczas rozgrywki w regionie). Nie zapomnij wtedy o nawiązaniu odpowiednich połączeń i zawarciu odpowiednich umów sąsiedzkich, by mieć dostęp do miejsc pracy i usług. Zanieczyszczenia nie przedostają się zbyt intensywnie z miasta do miasta, więc w ten sposób można skupić się na budowie ładnych, czystutkich i atrakcyjnych dzielnic mieszkalnych i handlowych. Dobra robota, jeśli Ci się uda. Jeśli natomiast trzymasz swoje brudy we własnym mieście, spróbuj grać na większej mapie i wyznaczyć osobne obszary dla zabudowy czystej i zanieczyszczającej środowisko.

Dwie rzeczy pomogą Ci w podjęciu decyzji o tym, które źródło energii wybrać: miesięczne koszty i życzenia Twoich Simów. Jeśli wybudujesz elektrownię zanieczyszczającą środowisko, staraj się umieścić ją daleko od dzielnic handlowych i mieszkalnych. Połącz elektrownię ze swoimi strefami za pomocą linii energetycznej. Pamiętaj, że elektryczność jest przekazywana zarówno przez linie energetyczne, jak i obszary stref. Aby to było możliwe, strefy i linie muszą znajdować się maksymalnie cztery segmenty od innego zasilanego obszaru. Po wybudowaniu elektrowni nie zapomnij o wykorzystaniu **narzędzia badania** w celu sprawdzenia, z jaką efektywnością zaopatrujesz Simów w elektryczność.

W miarę rozwoju miasta uzyskasz dostęp do kolejnych źródeł energii. Są one widoczne

w menu **systemów energetycznych**, ale pozostaną przyciemnione do chwili, kiedy stworzysz warunki umożliwiające ich budowę. Rzuć okiem na dyмки pomocy tych elektrowni, by dowiedzieć się, co musisz zrobić, by móc je budować.



Wybuduj system wodociągowy

Rzut oka w przyszłość? Zapotrzebowanie na publiczne wodociągi jest oznaką rozwoju socjoeconomicznego, zarówno Twego miasta, jak i Simów. **Wodociągów** nie trzeba budować w początkowej fazie rozwoju miasta (Simowie całkiem dobrze radzą sobie z kopaniem studni), lecz jeśli chcesz, by w Twoim mieście osiedlili się Simowie zamożniejsi w simoleony, musisz sprawić, by z ich pryszniców woda popłynęła obfitą i gorącą strugą. Zamożniejsze przedsiębiorstwa (firmy usługowe (CS\$\$\$), biura (CO\$\$\$) przemysł zaawansowanych technologii (I-HT) również wymagają wody. Dowolny element zabudowy o wysokim zagęszczeniu potrzebuje wody, więc jeśli chcesz wznieść kwitnącą metropolię, nie skąp pieniędzy na rurki i kraniki.

Dostarczanie wody

Najpierw wybuduj źródło wody – **wieżę ciśnień** lub **stację pomp**. **Wieżę ciśnień** są tańsze, ale dostarczają mniej wody niż **stacje pomp**. I znów wszystko sprowadza się do kondycji miejskiego budżetu i zapotrzebowania użytkowników, burmistrzu! Które rozwiązanie będzie lepsze w Twojej sytuacji? Gdy już masz źródło wody, musisz zbudować system jej rozprowadzania. Masz do dyspozycji zespół majstrów, który błyskawicznie buduje **wodociągi**. Możesz nawet obserwować ten proces na ślicznym widoku podziemnym. Rozciągnij rury pod strefami wymagającymi wody. Wodociąg dostarcza wodę na odległość do sześciu segmentów po każdej stronie rury. Jeśli źródło wody zacznie się wyczerpywać, zasięg działania wodociągu skurczy się i część Simów będzie musiała sobie radzić bez wody do chwili, gdy rozwiążesz ten problem. Na pewno chcesz, by Jan Sim nie kąpał się tak długo?



Znak **braku wody** informuje, które budynki potrzebujące wody nie otrzymują jej.

Rada: Nie zwracaj sobie głowy dostarczaniem Simom wody, dopóki nie będziesz chciał przyciągnąć bardzo zamożnych mieszkańców lub ujrzeć w mieście zabudowy charakterystycznej dla średniego i/lub wysokiego zagęszczenia. W przeciwieństwie do tego, co można by przypuszczać, nikt inny tego nie potrzebuje. Jeśli odkryjesz, że brakuje Ci zamożnych użytkowników oraz obiektów właściwych dla średniego i/lub wysokiego zagęszczenia, sprawdź, czy naprawdę dostarczasz wodę.

Oczyszczalnia wody

Męty, drobnoustroje i odpady przemysłowe mogą znajdować się w znacznych ilościach w wodzie dostarczanej Simom za pomocą wież ciśnień i stacji pomp. Wielki przemysł nie jest to jedynym winowajcą. Choć miłe i swojskie, gospodarstwa rolne stanowią jedno z największych źródeł zanieczyszczenia wody. Jeśli umieścisz wieżę lub stację pomp w okolicy, w której zanieczyszczenie wody jest duże, źródła może poważnie zmniejszyć swoją wydajność albo w ogóle przestać działać. Na ratunek przychodzi technika! Uczyń swą wodę kryształicznie czystą, budując **stację filtrów** w obszarach wysoce zanieczyszczonych.

Podobnie, jak w przypadku **systemów energetycznych**, liczba dostępnych elementów **systemu wodociągowego** zwiększa się ze wzrostem rozmiarów i jakości Twojego miasta. Rzuć okiem na przyciemnione elementy menu **wodociągów**, by sprawdzić, co trzeba zrobić w celu uzyskania dostępu do nowych możliwości.



Budowa systemu oczyszczania

Simowie to czasem bardzo bałaganiarski ludek, a jeśli nie dostarczysz środków umożliwiających radzenie sobie z tym całym bałaganem, w mieście szybko urosną wielkie stopy, mówiąc ogólnie, odpadów (uch!). Na szczęście masz do dyspozycji pewne środki. Możesz wyznaczyć **strefę wysypiska**, wybudować **zakład przetwarzania odpadów** lub **elektrownię spalania śmieci**. **Elektrownia spalania śmieci** przy okazji

usuwania odpadów wytwarza elektryczność. Wysypiska będą wydawać się najtańszym wyjściem, lecz ich miesięczne koszty utrzymania mogą urosnąć całkiem wysoko. Wyznaczaj tylko takie wysypiska, jakie są potrzebne. Wysypisko konsumuje odpady nawet wtedy, gdy jest pełne. Rozpocznij od małego wysypiska i staraj się ocenić jego pojemność. Wysypiska są źródłami poważnych zanieczyszczeń, więc trzymaj je z dala od miłszych okolic miasta, inaczej atrakcyjność może drastycznie spaść. Nie zapomnij o doprowadzeniu drogi do **wysypiska**, inaczej śmieciarki tam nie dotrą!

Pewnie się tego nie spodziewasz, ale **spalarnia energetyczna** jest jeszcze większym źródłem zanieczyszczeń (w grze). Energia nie jest darmowa. **Przetwórnia odpadów** jest bardziej ekologiczną alternatywą, lecz jej wpływ na ograniczanie ilości powstających w mieście śmieci jest ograniczony. W przypadku elementu systemu oczyszczania pamiętaj o budowie połączeń drogowych z Twoim miastem, inaczej będziesz płacić za usługi, z których nie będziesz korzystać.

Łączenie miast



Połączenia między miastami mogą składać się z dowolnego rodzaju sieci transportowej, linii energetycznych i wodociągów. W celu **utworzenia połączenia** wybierz odpowiednie narzędzie transportu lub komunalne i doprowadź linię od miasta do krawędzi mapy. Gdy zwolnisz przycisk myszy, pojawi się **okno dialogowe tworzenia połączenia**.



Kliknij na przycisku **Akceptuj** – i proszę, połączenie zostało utworzone. Linia infrastruktury zostanie oznaczona żółtą strzałką, sygnalizującą istnienie połączenia z sąsiednim miastem. Udaj się do sąsiedniego miasta. Na krawędzi mapy, stykającej się z terenem Twojego miasta, zobaczysz końcówkę swojej sieci, oznaczoną żółtą strzałką połączenia. Gdy połączenie po obu stronach zostanie doprowadzone do centrum miasta, obie uzyskają dwustronną więź, umożliwiającą dzielenie się miejscami pracy i siłą roboczą. W miarę wznoszenia dochodowych obiektów w swoim mieście, takich jak elektrownie, stacje pomp czy wysypiska, uzyskasz możliwość sprzedawania odpowiednich usług sąsiedniemu miastu dzięki **umowom sąsiedzkim**.



Narzędzia komunalne

Jeśli chcesz, by Simowie żyli sobie kwitnące w Twojej utopii, musisz – jako burmistrz – dostarczyć im wiele rzeczy. Czy mieszkańcy są chronieni od ognia i złodzieja? Za-

pewniasz im system edukacyjny wysokiej jakości, stosowną opiekę zdrowotną, możliwości rekreacji i inne atrakcje dostępne za pośrednictwem menu służb miejskich? Inteligentne rozmieszczanie budynków tych służb może mieć ogromny wpływ na zaludnienie Twojego miasta, jak również na atrakcyjność jego terenów.

W większości przypadków, **budynki komunalne** mają określony zasięg oddziaływania. Gdy będziesz budować np. remizę strażacką, zobaczysz zasięg jej działania w postaci koła otaczającego budynek. Obszary znajdujące się poza tym kołem nie będą obsługiwane. Potrzebujesz większy zasięg? Można go zwykle rozszerzyć, zwiększając finansowanie danego budynku lub odpowiedniego wydziału służb miejskich. A jeśli lubisz budowanie, po prostu wznies kolejny komisariat czy szpital. Nie obawiaj się zniszczenia istniejących obiektów miejskich lub komunalnych; gra na to nie pozwoli. Jeśli jednak wstawisz obiekt służb miejskich w miejsce istniejącego budynku mieszkalnego, handlowego lub przemysłowego, miejsce pod nowy obiekt zostanie oczyszczone.

Rada: Nie umieszczaj w mieście parków, komisariatów i remiz, jeśli Cię na nie nie stać. I tak nie będą potrzebne w początkowej fazie rozwoju miasta. Dobrą zasadą jest wybudowanie w mieście pierwszej remizy, gdy wybuchnie pierwszy pożar (tylko zrób to szybko).



Budowa komisariatów i więzień

Przestępczość zależy od kilku czynników. Ha, nie przypuszczało się, że trzeba będzie teraz studiować teorie socjologiczne, co, burmistrzu? Jeśli pracujesz nad poprawą warunków bytowania, zwiększasz średnie wynagrodzenie Simów i zapewniasz im powszechnie dostępne wszechstronne wykształcenie, przestępczość powinna spaść. Jednak zadowoleni i rozsądni mieszkańcy nie są w stanie samodzielnie zaradzić całej przestępczości. I tu zaczyna się rola policji. Policja pomaga w utrzymaniu porządku i reaguje na różnorodne sytuacje kryzysowe. Jeśli w mieście jest mało „niebieskich” lub nie ma ich wcale, gangsterskie szajki prędko się wprowadzą.

Gdy chodzi o egzekwowanie prawa w mieście, masz do dyspozycji różnej wielkości **komisariaty**. Każdy z nich ma inny zasięg, pojemność i koszt działania. **Komisariaty** są wyposażone w określone liczby radiowozów, używanych w odpowiedzi na wezwania alarmowe. Jeśli Twoim Simom odbije palma i będą wszczynać zamieszki, musisz mieć do dyspozycji odpowiednią liczbę radiowozów, by uspokoić rozbuchane emocje.

Złapanych przestępców policjanci umieszczają w areszcie znajdującym się w każdym komisariacie. Budka policyjna nie ma żadnego miejsca na przechowywanie kryminalistów. Jeśli dyżurny funkcjonariusz złapie podejrzanego, delikwent zostanie przewieziony do aresztu w najbliższym komisariacie. Gdy areszty w komisariatach zostaną zapelnione do ostatniej celi, nadejdzie pora na budowę więzienia miejskiego. Uważaj na przepełnienie aresztów i więzień – bunt więźniów każdego mogą przyprawić o pewien stres.

Jeśli przez miasto przetacza się fala zbrodni, lepiej wybuduj więcej komisariatów. Zapoznaj się z widokiem **danych przestępczości**, by sprawdzić, czy Twoje starania przynoszą jakieś efekty. Nie zmniejszaj finansowania policji, jeśli komisariaty ledwo sobie radzą z przestępczością. Obniżenie policyjnych funduszy poważnie ogranicza skuteczność policjantów w ściganiu przestępców.



Budowa remizy

Niestety, budynki są palne z samej swej natury (niektóre bardziej niż inne – zwłaszcza obiekty przemysłowe). Aby Twoje miasto nie stało się morzem płomieni, zadbaj o wybudowanie odpowiedniej ilości remiz strażackich, obejmujących swym zasięgiem działania obszary zabudowane. Podobnie, jak komisariaty, remizy mają swoje rejony działania, w obrębie których strażacy będą gasić wszystkie pożary, nawet zanim wieści o ogniu dotrą do rezydencji burmistrza. Jednak ognie poza zasięgiem działania remiz będą huczeć swobodnie i rozprzestrzeniać się. W tym momencie wszystko będzie zależeć od Twojego refleksu, burmistrzu. Takie pożary będą gaszone wyłącznie wtedy, gdy wysłesz polecenie interwencji do wozów i samolotów strażackich, w które wyposażone są remizy. Więcej in-

formacji o **wzewzaniach** znajdziesz w rozdziale na temat **narzędzi katastrof**.

Rada: Z budową pierwszej remizy zaczekaj do wybuchu pierwszego pożaru; gdy wybuchnie, zbuduj remizę w pobliżu. Strażacy natychmiast wkroczą do akcji. W ten sposób możesz zaoszczędzić pieniądze, budując remizy tylko wtedy, gdy będą potrzebne.



Budowa systemu edukacji

Wysokiej jakości **system edukacji** ma kluczowe znaczenie, jeśli chcesz stworzyć miasto będące czymś więcej niż tylko siedliskiem nisko opłacanej siły roboczej i biedaków. Kształć swych mieszkańców, a Twoje miasto może stać się kwitnącą, wyrafinowaną metropolią, zamieszkałą przez przebojowych Simów i oferującą miejsca pracy dla wykwalifikowanych pracowników. Edukacja odgrywa też swoją rolę w obniżaniu przestępczości.

W celu zaspokojenia potrzeb edukacyjnych swojego miasta musisz obserwować rozkład kategorii wiekowych mieszkańców. Młodszy Simowie wymagają szkół podstawowych i gimnazjów, natomiast dorastający – liceów i uniwersytetów. Dorosły Simowie znajdują upodobanie w ustawicznym kształceniu z wykorzystaniem bibliotek i muzeów. Najprawdopodobniej początkowo nie będzie Cię stać na te wszystkie cuda, co zmusi Cię do wybierania tych instytucji edukacyjnych, które są potrzebne najliczniejszej grupie Twoich mieszkańców. Dane demograficzne nt. wieku i wykształcenia mieszkańców znajdziesz na widoku **danych edukacyjnych i średniego wieku mieszkańców**. Pomocne będą też wykresy przedstawiające **wykształcenie, wykształcenie w zależności od wieku i liczbę ludności w zależności od wieku**. Szkoły mają swój zasięg oddziaływania widoczny podczas wznoszenia tych budynków lub po kliknięciu nas nich w celu uzyskania informacji. Zadbaj o to, by Simowie mieszkający w zasięgu działania danej szkoły byli w wieku odpowiednim dla tej szkoły. Buduj szkoły wyłącznie w dzielnicach mieszkalnych. W rejonach handlowych i przemysłowych nie przyciągną żadnych uczniów.

Dobrym pomysłem jest wczesne przystąpienie do budowy **systemu edukacyjnego**. Możesz zaoszczędzić pieniądze, dostosowując poziom finansowania szkół do liczebności obsługiwanych mieszkańców. W miarę wzrostu liczby ludności zwiększaj też fundusze szkół. W przeciwnym razie może zdarzyć się strajk przepracowanych nauczycieli, użerających się ze zbyt dużą liczbą uczniów.

Rada: Pewien komentarz na temat wykształcenia i zanieczyszczenia: inwestowanie w dobry system edukacji i tworzenie rejonów atrakcyjnych dla zamożnych Simów przyciągają nowoczesne przedsiębiorstwa przyjazne dla środowiska i oferujące dobrze płatną pracę. Z czasem przemysł ciężki, wytwórczy i gospodarstwa rolne przeniosą się do innych miast, by zrobić miejsce dla nowszych przedsiębiorstw.



Budowa szpitali i i klinik

Zdrowi Simowie to zdrowi pracownicy. A gdy dobra kondycja Twojego miasta zależy od produktywności mieszkańców, program ochrony zdrowia zaczyna mieć kluczowe znaczenie dla całokształtu sytuacji. Gdy poprawisz zdrowie swoich Simów, zwiększysz liczbę mieszkańców zdolnych do pracy (żyć dłużej, pracować dłużej!) To z kolei zwiększy miejskie dochody z podatków i przyciągnie do miasta więcej przedsiębiorstw. Zatem, burmistrzu, możesz zauważyć, że zapewnienie stosownej opieki zdrowotnej dla wszystkich mieszkańców leży w Twoim żywotnym interesie. Simowie czują się bezpiecznie, gdy mają w pobliżu domu ośrodek zdrowia, buduj więc **obiekty służby zdrowia** w dzielnicach mieszkalnych, ale nie zwracaj sobie głowy lokowaniem ich w pobliżu przedsiębiorstw. Utrzymuj finansowanie **ośrodków zdrowia** na poziomie odpowiednim od liczby ludności. Pracownicy służby zdrowia mogą się wściec i zastrajkować, gdy uznają, że wymagasz od nich obsługiwanie zbyt dużej liczby pacjentów.



Budowa obiektów charakterystycznych

Ulubiona miejsce na lunch w Twojej podmiejskiej dzielnicy handlowej przypadkiem znajduje się u stóp *egipskiego Sfinksa*? Szczęściarze. Budowa i utrzymanie obiektów charakterystycznych są kosztowne, ale obiekty te stanowią wdzięczny i wysoce dekoracyjny element miasta. Ponadto w znaczący sposób zwiększają atrakcyjność terenu dla nowocześniejszych i bogatych przedsiębiorstw handlowych (które oferują mieszkańcom lepszą placę).



Nagrody i umowy handlowe

Zanim będzie można wybudować obiekty znajdujące się w menu **nagród i umów handlowych**, trzeba stworzyć odpowiednie warunki społeczno-ekonomiczne. Jeśli budujesz swoje miasto z powodzeniem, uzyskasz dostęp do **nagród**. Gdy masz trudności, zwłaszcza finansowe, uzyskasz dostęp do **umów handlowych**. **Nagrody**, mimo swej nazwy, mają swoje koszty budowy i czasem miesięczne koszty utrzymania. Zwykle jednak zapewniają usługi i możliwości, które w znakomity sposób podnoszą jakość życia w Twoim mieście. Z kolei budynki związane z **umowami handlowymi** nie kosztują nic i przynoszą comiesięczny dochód, ale – jak łatwo się domyślić – przynoszą też pewne ukryte wady (Burmistrzowie: miejsce budowy największego na świecie składowiska odpadów toksycznych).

Budynki-nagrody można często znaleźć w różnych menu (np. **elektrownia wodorowa** znajduje się zarówno w menu nagród, jak i **systemów energetycznych**). Czytaj dymki pomocy dla takich budynków, by dowiedzieć się, jakie warunki musisz spełnić, aby zasłużyć na daną **nagrodę**. Dostęp do **budynków-nagród** można uzyskać dwoma sposobami: przez osiągnięcie określonego kamienia milowego w dziejach miasta, np. określonej liczby ludności lub poziomu oceny burmistrza; dzięki wykonaniu jednej lub więcej misji trybu „Prowadzenie pojazdu”. Gdy tylko zdobędziesz **nagrodę** lub znajdziesz się w położeniu sugerującym zawarcie **umowy handlowej**, pojawi się odpowiedni **doradca** w celu uzyskania od Ciebie decyzji o zgodzie i wybraniu miejsca pod budynek.



Budowa parków

Któż nie ma czasem ochoty na strzelanie paru bramek albo skonsumowanie odprężającego obiadu w cieniściej ustroniu? Jeśli chcesz zwiększyć atrakcyjność danego obszaru dla mieszkańców, przedsiębiorstw handlowych lub zaawansowanego przemysłu, wybuduj w okolicy **park**. Utrzymanie parków związane jest z niewielką comiesięczną opłatą, ale są one warte tych pieniędzy. Simowie są zwykle szczęśliwsi, gdy mają wokół siebie dużo zieleni. Jeśli zapotrzebowanie na strefy mieszkalne popada w stagnację, warto umieścić w dzielnicy jeden czy dwa place zabaw.



Wyburz

Burmistrzowie mogą zmieniać swoje koncepcje. A gdy nie ma już innego wyjścia, jak tylko oddać się destrukcji, **narzędzie buldożera** może być całkiem przydatne. Kliknij na nim, a następnie kliknij na budynku lub innym obiekcie, który chcesz zlikwidować. I już. Uważaj jednak! Burzenie budynków prywatnych – czyli wszystkich wzniesionych w strefach – pociąga za sobą dodatkowe koszty. Przed zburzeniem takiego budynku musisz go zakupić. Zanim zlikwidujesz jakiś drapacz chmur, dobrze się zastanów – taka operacja może zrujnować miejski budżet!

Narzędzie burzenia usuwa budynki, ale nie strefy. Strefy można usuwać za pomocą odpowiedniego **narzędzia** w menu **stref**.



Narzędzia katastrof

W swej pracy nie możesz zmuszyć oka. Gdy tylko nastąpi jakaś katastrofa, burmistrz, musisz natychmiast wysłać do akcji odpowiednie służby. Działaj szybko! W przypadku pożaru skorzystaj z wozu lub samolotu strażackiego. Gdy wybuchną zamieszki, odwołaj się do uspokajającego wpływu funkcjonariuszy policji, kierując na miejsce radiowozu lub helikoptery policyjne.

W chwili katastrofy upływ czasu zostanie wstrzymany, aby burmistrz miał czas na zorientowanie się w sytuacji – ekran zostanie wtedy obramowany na czerwono. Jeśli tylko funkcja **automatycznego przejścia do miejsca katastrofy** nie została wyłączona, kamera przeniesie Cię na miejsce wydarzenia. W przypadku problemów ze zlokalizowaniem miejsca kolejnego wezwania, kliknij na przycisku **Przejdź do katastrofy** w menu **narzędzi katastrof**. Trafisz tam, gdzie trzeba.

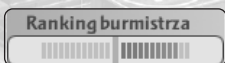
Uważaj – podczas katastrofy nie można zapisać gry. Simowie woleliby wiedzieć, że potrafisz poradzić sobie z każdą potencjalną katastrofą. Możesz więc wyjść z gry dopiero po zakończeniu wszystkich straszliwych wydarzeń, inaczej stracisz wszystkie postępy, jakie miały miejsce od ostatniego zapisania gry.

Panel burmistrza



Jeśli jesteś spostrzegawczym burmistrzem, prawdopodobnie obserwujesz **widok miasta** w celu odkrycia, na czym polegają miejskie problemy. Od czasu do czasu warto jednak zapoznać się z bardziej dokładnymi danymi. Tu właśnie przydaje się **panel burmistrza**, wasza administracyjność. **Panel burmistrza** obejmuje informacje na temat ludności miasta, liczby Simów, którzy twierdzą, że mają ochotę na osiedlenie się w Twoim mieście oraz stanu miejskiego budżetu i wydatków. Przedstawia też stale aktualizowane dane historyczne o różnych aspektach funkcjonowania miasta i zapewnia dostęp do zawsze przydatnych **doradców miejskich**.

Ocena burmistrza



Cóż za burmistrz nie chciałby, by jego Simowie żyli szczęśliwie? Ach. Cóż, większości burmistrzów naprawdę zależy na powodzeniu i satysfakcji mieszkańców – ze zrozumiałych powodów. Poszczególne sektory zarządzania miastem mają swoje oceny burmistrza, oparte na różnorodnych czynnikach. W celu wykonania szybkiego rzutu oka na średnią ocen ze wszystkich dziedzin, przyjrzyj się **paskowi oceny burmistrza**. Jeśli pasek jest skierowany w lewo i ma kolor czerwony, Simowie mogą być niebezpiecznie blisko buntu przeciwko Tobie. Nikt nie lubi, jak obywatele palą jego kukłę przed ratuszem. Jeżeli pasek jest skierowany w prawo i zielony, to mieszkańcy są bardzo zadowoleni z Twojej pracy. Gratulujemy.

Na **ocenę burmistrza** wpływają 2 rodzaje czynników: **długoterminowe** i **krótkoterminowe**.

Czynniki długoterminowe:

- Wskaźniki zanieczyszczeń (powietrza i wody, a także odpadki i radioaktywność)
- Jakość systemu edukacji
- Jakość opieki zdrowotnej
- Koszta zamieszkania
- Przestępczość
- Nasilenie ruchu ulicznego (zwłaszcza czas dojazdu do pracy i zatłoczenie)
- Jakość systemu parków

Jeśli poziom zanieczyszczeń jest wysoki, Twoja **ocena burmistrza** ucierpi na tym. Jeśli zapewnisz mieszkańcom odpowiednią opiekę zdrowotną, **ocena burmistrza** będzie wyglądać lepiej.

Czynniki krótkoterminowe:

Skutki tych czynników są bardziej ulotne. Czas leczy rany, niektóre przysługują się zapomina.

- Zmiany stawek podatkowych
- Nowe obiekty miejskie
- Upiększanie miasta (zwłaszcza sadzenie drzew)
- Pożary

Jeśli zwiększysz podatki, Twoja ocena na pewien czas się obniży. Z czasem jednak Simowie przywykną do nowej polityki finansowej i wpływ tej zmiany na ocenę burmistrza zniknie.

\$392.866

Fundusze

Jedną z pułapek, w którą zwykli wpadać nowi burmistrzowie, jest skłonność do nieodpowiedzialności finansowej. Każdy burmistrz może być okazjonalnie zmuszony do zejścia pod kreskę, nie należy jednak traktować tego proceduru jako rozwiązania na dłuższą metę. Obserwuj bacznie miejskie zasoby pieniężne, kontrolując sekcję **budżetu** na **panelu burmistrza**. Jeśli nie będziesz tego robić, Twój **doradca finansowy** nie pozwoli Ci zapomnieć o tym problemie.

↑ 3.947

Ludność

Jednym z najoczywistszych wskaźników Twojego powodzenia w dziedzinie burmistrzowania jest liczba Simów mieszkających w Twoim mieście. **Wskaźnik liczby mieszkańców** na **panelu burmistrza** przedstawia aktualizowaną co minutkę liczbę dusz w mieście.



Wskaźnik zapotrzebowania MHP

No dobra. Wszyscy wstać, oto najważniejszy wskaźnik na **panelu burmistrza**.

Wskaźnik zapotrzebowania MHP składa się z trzech pasków, odpowiadających zabudowie mieszkalnej (**M**), handlowej (**H**) i przemysłowej (**P**). Paski te informują, ile osób i przedsiębiorstw chce wprowadzić się do Twojego miasta. Im wyżej sięgają paski, tym wyższe zapotrzebowanie na nowe strefy danego typu. Gdy paski sięgają nisko (poniżej środkowej kreski – co oznacza ujemne zapotrzebowanie, nadmiar danej strefy), w Twoim mieście mogą pojawić się opuszczone budynki. To bardzo dobrze, jeśli chcesz stworzyć miasto-widmo. **Wskaźnik zapotrzebowania MHP** umożliwi określenie, czy należy w danej chwili wyznaczać nowe strefy pod zabudowę mieszkalną, handlową lub przemysłową.

Bardziej szczegółowe informacje na temat rozkładu zapotrzebowań według typów użytkowników otrzymasz po kliknięciu na odpowiednim **pasku zapotrzebowania MHP**. Poniżej znajdziesz listę **typów użytkowników**:

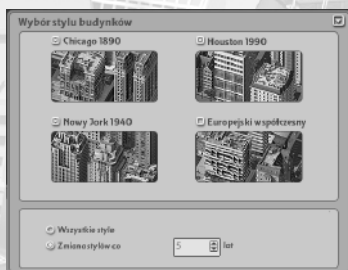
Typ użytkownika	Skrót	MHP
Ubogi mieszkaniec	M-\$	M
Średnio zamożny mieszkaniec	M-\$\$	M
Zamożny mieszkaniec	M-\$\$\$	M
Mało zamożny handlowo-usługowy	HU-\$	H
Średnio zamożny handlowo-usługowy	HU-\$\$	H
Zamożny handlowo-usługowy	HU-\$\$\$	H
Średnio zamożny handlowo-biurowy	B-\$\$	H
Zamożny handlowo-biurowy	B-\$\$\$	H
Rolnictwo	P-R	P
Przemysł ciężki	P-B	P
Przemysł wytwórczy	P-W	P
Przemysł zaawansowanych technologii	P-Z	P

Rada: Może się zdarzyć, że w danym sektorze zapotrzebowanie będzie wysokie, ale rozwój odpowiednich stref nie będzie następować. Sprawdź, czy wyznaczone zostały strefy właściwych rozmiarów pod daną zabudowę i czy strefa jest atrakcyjna dla danego typu użytkownika. Sprawdź też, czy miasto dysponuje odpowiednimi środkami transportu między dzielnicami mieszkalnymi a przedsiębiorstwami. Zatłoczenie ulic może mieć poważny wpływ na rozwój miasta. Jeśli ludzie nie mogą dotrzeć do pracy, rozwój będzie zamierać. Rozbuduj swój system transportowy – w miarę potrzeby ulice zmieniaj w drogi, drogi w aleje i aleje w autostrady. Dzięki temu miasto będzie pozostawać odpowiednim miejscem pracy i zamieszkania Simów.

Rada: Marzy Ci się przyciągnięcie zamożnych Simów? Postaw na wykształcenie. Inwestuj w szkoły i zapoczątkuj śliczny cykl bardziej wykształconych Simów, którzy otrzymują wyższe płace, co z kolei przynosi wzrost dochodów z podatku i mniejsze zanieczyszczenie. A jakiego rodzaju Simowie pragnęliby zamieszkać w atrakcyjnym, czystym mieście z dobrymi szkołami i wysoce płatną pracą? Cóż, każdego rodzaju. Rzecz w tym, kogo na to stać?



Wybór stylu budowy



Sprawowanie funkcji burmistrza zawsze wiązało się z estetyką. Możesz określić wygląd swojego miasta, wybierając styl architektoniczny dla nowo powstających budynków (mieszkalnych, handlowych i przemysłowych). Dostępne są cztery następujące style:

- Chicago 1890
- Nowy Jork 1940
- Houston 1990
- Współczesny europejski

Wybierając **styl budowy** dyktujesz (ach, jakie ładne słowo) rodzaj architektury każdej nowej zabudowy. Istniejące budynki pozostaną bez zmian. Oczywiście, jeśli brak artyzmu w starych ruderach razi Twój zmysł artystyczny, masz zawsze pod ręką **narzędzie buidożera**. A może mały wulkanik w odpowiednim miejscu?

Jeśli jedność stylu architektonicznego nie robi na Tobie wrażenia, możesz wybrać kilka stylów i nakazać ich zmianę co określonej liczbie lat. Kliknij na opcji **zmiana stylu co X lat** i ustaw na pokrętle okres zmian. Gdy użyjesz tej funkcji, każda nowo powstała część miasta będzie charakteryzować się innym stylem zabudowy, co sprawi wrażenie, że miasto rozwijało się przez dłuższy czas. Jeśli natomiast jesteś typem liberała, burmistrzem eklektycznym, możesz zezwolić na równoczesne używanie wszystkich stylów, uaktywniając opcję **Wszystkie style jednocześnie**.



Widoki danych



Jako burmistrz musisz trzymać rękę na pulsie swojego miasta. Wiedza o istniejących problemach to tylko pierwszy krok do bycia najlepszym burmistrzem, jak się da. Zanim spróbujesz rozwiązać dany problem, musisz ustalić jego miejsce i przyczynę. Nie wystarczy wiedzieć, że masz słaby system edukacji. Musisz wiedzieć, gdzie jest z nim najgorzej i jakie czynniki to powodują. Statystycy są Twoją ostatnią i jedyną instancją w tej mierze, burmistrzu. **Widoki danych** oferują Ci cały zestaw narzędzi diagnostycznych, dzięki którym można badać bieżące warunki w mieście. Dane te ułatwiają ustalenie, na czym należy skupić swoje wysiłki, aby poprawić wszystkie aspekty zarządzania miastem.

Zagrożenie pożarowe

Każdy obiekt jest zagrożony pożarem. Niektóre budynki są bardziej łatwopalne od innych. Szczególnymi ogniskami pożarów stają się budynki opuszczone. Widok **danych zagrożenia pożarowego** umożliwia identyfikację najbardziej zagrożonych obszarów. Widok ten prezentuje też lokalizację i zasięg działania wszystkich remiz strażackich w mieście. Widok danych **zagrożenia pożarowego** jest nieoceniony, gdy przychodzi podjąć decyzję o miejscu budowy nowych remiz.

Przestępczość

Jeśli nie zapewniłeś Simom dobrze płatnej pracy i przyzwoitego systemu edukacji, przestępczość w Twoim mieście jest prawdopodobnie przerażająca. Z jednej strony przestępczość można zwalczać, budując silną policję. Widok danych **przestępczości** informuje, gdzie znajdują się ogniska zbrodniczej działalności i ułatwia znalezienie optymalnej lokalizacji dla nowych komisariatów. Podobnie, jak w przypadku widoku danych **zagrożenia pożarowego**, widoczne są istniejące komisariaty wraz z ich zasięgiem działania.

Edukacja

Edukacja to istotnie jeden z fundamentów prosperującego miasta. Jeśli chcesz przyciągnąć do swej miejsciny przedsiębiorstwa oferujące lepiej płatną pracę, musisz posiadać wykształconą siłę roboczą. Jak zauważyliśmy wcześniej, miasta zamieszkane przez lepiej wykształconych obywateli charakteryzują się zwykle niższą przestępczością. To lekcja dla nas wszystkich, prawda? Inteligencja Twoich Simów jest mierzona **współczynnikiem wykształcenia** (w skrócie WW). Jeśli wiesz, które rejon miasta charakteryzują się najniższym WW, możesz ustalić, gdzie najlepiej budować szkoły, biblioteki i inne obiekty systemu edukacji. Widok edukacji prezentuje położenie i zasięg działania wszystkich obiektów tego systemu. Współczynnik wykształcenia poprawia się dopiero po upływie pewnego czasu, więc nie martw się, jeśli widok danych pozostaje czerwony nawet po wybudowaniu nowej szkoły. Efekty staną się widoczne za kilka lat.

Popyt na MHP

Masz więc wysokie zapotrzebowanie na zabudowę mieszkalną dla zamożnych? To nic nie znaczy, jeśli nie zapewnisz atrakcyjnych miejsca pod budowę. Sprawdź, które rejony miasta są najbardziej atrakcyjne, by ustalić, gdzie wyznaczyć nowe strefy. Lista 12 typów użytkowników znajduje się w rozdziale o **wskaźniku zapotrzebowania MHP**.

Choć nie możesz wpływać bezpośrednio na typ użytkownika, który buduje się w Twoim mieście, masz nad tym pośrednią kontrolę, możliwą dzięki sterowaniu atrakcyjnością poszczególnych stref miasta. Zwiększenie atrakcyjności terenu dla poszczególnych typów użytkowników jest możliwe dzięki poniższym czynnościom:

Mieszkaniec	Handlowo-usługowy	Handlowo-biurowy	Rolniczy	Przemysł	Przemysł zaawansow. technologii
M-\$	HU-\$				
M-\$\$	HU\$\$	B-\$\$		P-B	
M-\$\$\$	HU-\$\$\$	B-\$\$\$	P-R	P-W	P-Z
Zmniejsz zaniecz. pow.	Zmniejsz ilość śmieci	Zmniejsz ilość śmieci	Zmniejsz zaniecz. pow.	Zmniejsz przestępcz.	Zmniejsz przestępcz.
Zmniejsz ilość śmieci	Zmniejsz przestępcz.	Zmniejsz przestępcz.	Zmniejsz ilość śmieci	Skróć trasy przewozu towarów	Zmniejsz ilość śmieci
Zmniejsz przestępczość	Zmniejsz zaniecz. pow	Zmniejsz zaniecz. pow	Zmniejsz nasilenie ruchu	Zmniejsz przestępczość	
Buduj szkoły	Zwiększ nasilenie ruchu	Buduj obiekty charakteryst.	Skróć trasy przewozu towarów		Twórz parki
Twórz parki	Umieść w pobliżu strefę M	Zwiększ nasilenie ruchu	Zmniejsz przestępczość		Skróć trasy przewozu towarów
Buduj szpitale	Buduj obiekty charakteryst.	Umieść w pobliżu strefę B			
Skróć czas dojazdu	Umieść w pobliżu strefę B				
Zmniejsz nasilenie hałasu					

Możesz np. zwiększyć atrakcyjność zamożnej dzielnicy mieszkalnej utrzymując między innymi niski poziom zanieczyszczeń. Staraj się umieszczać obiekty zanieczyszczające środowisko (np. elektrownie węglowe) z dala od stref mieszkalnych i handlowych. Zadbaj o to, by śmieci nie gromadziły się na ulicach, zapewniając dostęp do wysypiska, i zmniejszaj przestępczość, budując komisariaty w okolicy.

Woda

Choć zaopatrzenie w wodę nie jest wymagane w początkowej fazie rozwoju miasta, jeśli w odpowiednim momencie nie stworzysz wodociągów, zabudowa będzie ograniczona do mniejszych budynków z użytkownikami mało lub średnio zamożnymi. Gdy uznasz, że miasto jest gotowe na przyjęcie zamożnych użytkowników i zabudowę charakterystyczną dla średniego lub dużego zagęszczenia, musisz wpompować wodę w rury. Widok **danych wodociągowych** informuje, w których rejonach Twoje miasto jest odpowiednio zaopatrzone w wodę i gdzie jest suche jak pieprz.

Energia



Nic nie powstanie w Twoim mieście bez elektryczności. I tyle. Mapa energetyczna umożliwia sprawdzenie, które miasto jest podłączone do prądu, a gdzie Simowie muszą czytać przy świecach.

Ruch

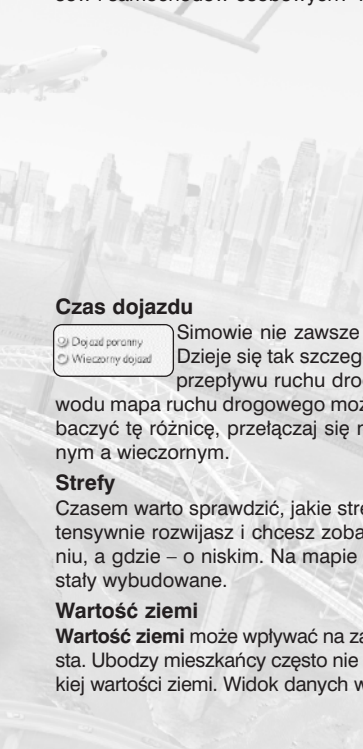
Jeśli jeszcze tego nie wiesz, informujemy, że zapewnienie dojeżdżającym Simom odpowiedniej infrastruktury transportowej ma kluczowe znaczenie dla rozwoju miasta. Jeśli Twój system komunikacyjny to jeden wielki zawikłany bałagan, Twoi Simowie tkwią godzinami na zatłoczonych ulicach. Wypadki drogowe, szal uliczny, a nawet rozruchy mogą być na porządku dziennym. **Widok danych natężenia** ruchu umożliwia zlokalizowanie rejonów o największym zatłoczeniu. Rozwiąż ten problem, rozbudowując ulice do dróg, drogi do alej i aleje do autostrad. Mapa ta pomaga też w diagnozowaniu problemów systemu transportu publicznego.

Widok danych natężenia ruchu obejmuje dwie sekcje: **Zatłoczenie a natężenie** i **Czas dojazdu**.



Zatłoczenie a natężenie

  Mapa **zatłoczenia** informuje, czy Twoja sieć transportowa zbliża się do stanu przeciążenia. Należy ją wykorzystywać przy wyborze miejsc, w których trzeba wzmocnić infrastrukturę transportową. Mapa **natężenia** informuje, którędy odbywa się większość ruchu. O ile mapa **zatłoczenia** wskazuje miejsca problemów z przepustowością tras (czytaj: korków), mapa natężenia pokazuje po prostu liczby podróży korzystających z poszczególnych tras. Możesz np. mieć autostradę o niewielkim **zatłoczeniu** (oznaczoną kolorem zielonym na mapie **zatłoczenia**), ale bardzo wielkim **natężeniem** ruchu (oznaczoną kolorem niebieskim na mapie **natężenia**).

Mapa **natężenia** pokazuje również podsumowanie informacji o poszczególnych typach transportu, użytkowanych w Twoim mieście. Chcesz porównać **natężenie** ruchu autobusów i samochodów osobowych? Ta mapa Ci to umożliwi.

- 
- Ruch uliczny
 - Przechodzień
 - Samochód
 - Autobus
 - T. masowy
 - Ciężarówka
 - P. towarowy
 - P. pasażerski
 - Prom
 - K. jednoszynowa

Czas dojazdu

  Simowie nie zawsze wracają do domu tą samą trasą, którą jadą do pracy. Dzieje się tak szczególnie wtedy, gdy w ramach swej strategii kontrolowania przepływu ruchu drogowego używasz dróg jednokierunkowych. Z tego powodu mapa ruchu drogowego może wyglądać odmiennie w obu porach dojazdu. Aby zobaczyć tę różnicę, przełączaj się na **mapie ruchu drogowego** między dojazdem porannym a wieczornym.

Strefy

Czasem warto sprawdzić, jakie strefy wyznaczyłeś w swoim mieście, zwłaszcza jeśli je intensywnie rozwijasz i chcesz zobaczyć, gdzie znajdują się **strefy** o wysokim zagęszczeniu, a gdzie – o niskim. Na mapie **stref** budynki znikają, odsłaniając strefy, w których zostały wybudowane.

Wartość ziemi

Wartość ziemi może wpływać na zamożność Simów wprowadzających się do Twojego miasta. Ubdoby mieszkańcy często nie mogą sobie pozwolić na osiedlenie się w rejonie o wysokiej wartości ziemi. Widok danych wartości ziemi pokazuje, gdzie ten efekt jest najsilniejszy.

Ranking burmistrza

Pasek rankingu burmistrza w panelu burmistrza umożliwia Ci zapoznanie się ze średnią oceną Twoich działań w całym mieście. Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak oceniają Cię mieszkańcy w różnych rejonach, widok danych **rankingu burmistrza** informuje, które dzielnice lubią Cię najbardziej (oraz które nie znoszą samej myśli o Twoim istnieniu).

Średni wiek mieszkańca

Poszczególne rejony Twojego miasta przyciągają różne grupy wiekowe Simów. Odmienność ta może mieć poważny wpływ na przydatnych Twoich obiektów systemu edukacji. Jeśli zbudujesz szkołę podstawową w dzielnicy zamieszkaną przez seniorów, będziesz płacić za utrzymanie budynków i nauczycieli wykorzystywanych tylko częściowo. Rozkład grup wiekowych w mieście można sprawdzić za pomocą **mapy przeciętnego wieku** mieszkańców, co ułatwi podejmowanie rozsądnych decyzji nt. lokalizacji obiektów systemu edukacji. Świeć przykładem, burmistrzu! Pokaż tym Simom, że potrafisz szperać w danych lepiej niż dowolny z nich!

Zdrowie

Jakość opieki zdrowotnej jest istotnym czynnikiem, decydującym o atrakcyjności rejonu dla mieszkańców, i może mieć poważny wpływ na liczbę obywateli miasta zdolnych do pracy. Zdrowi Simowie oznaczają Simów żyjących dłużej – co przekłada się na większą siłę roboczą, w ogromny sposób zwiększającą zapotrzebowanie na nowe przedsiębiorstwa. To może nieco cyniczny pogląd na kwestie zdrowotne, lecz jako burmistrz musisz mieć zawsze na względzie swój ostateczny bilans finansowy. Witamy w świecie polityki. **Mapa danych zdrowia** umożliwia zapoznanie się z ogólnym i miejscowym poziomem zdrowia. Buduj przychodnie i szpitale tam, gdzie są najbardziej potrzebne. Mapa ta pokazuje istniejące obiekty systemu opieki zdrowotnej wraz z zasięgiem ich działania.

Smog

Nikt nie lubi mieszkać w rejonach zanieczyszczonych, a jednocześnie niektóre rodzaje przedsiębiorstw wypływają z siebie strugi wonięjących ścieków i chmury cuchnących dymów. Sprawdź, gdzie zanieczyszczenie jest największe, aby było wiadomo, gdzie *nie należy* lokalizować stref mieszkalnych.

Rada: Umieszczenie przedsiębiorstw zanieczyszczających środowisko (P-B i P-W) w sąsiednim mieście umożliwia utrzymanie zanieczyszczenia z dala od „czystych” stref handlowych i mieszkalnych. Zanieczyszczenie utrzymuje się zwykle w granicach miasta. Możesz pójść krok dalej i umieścić też swoje elektrownie i wysypiska w „brudnym” mieście. Dzięki temu utrzymasz wszystkie obiekty zanieczyszczające środowisko w jednym mieście. Pamiętaj tylko o stworzeniu odpowiednich połączeń dla usług i dojazdów do pracy.

Skażenie wody

Duże zanieczyszczenie wody może poważnie zmniejszyć wydajność obiektów zasilających wodociągi. Widok danych zanieczyszczenia wody pomaga określić, w których miejscach nie należy lokalizować wież ciśnień i stacji pomp. Widok ten prezentuje też położenie stacji filtrów, które zmniejszają zanieczyszczenie wody tam, gdzie jest ono wysokie.

Śmieci

Jeśli nie zapewnisz usług w zakresie wywozu odpadków, cuchnące stopy śmieci będą piętrzyć się w każdym zakątku miasta. Zabawne, ale powoduje to spadek atrakcyjności rejonów dotkniętych tą plagą. Widok danych śmieci informuje, gdzie góra śmieci sięgnęła wysokości Pałacu Kultury. Wezwij śmieciarzy, burmistrzu! Tzn. pracowników zakładu oczyszczania miasta.

Promieniowanie

Tak, promieniowanie. Straszne, nieprawdaż? Nawet najłżejszy tykot Geigerów prowadzi do całkowitego zastopowania rozwoju. Simowie starają się unikać sytuacji typu Czarnobyl. Sprawdź widok danych **promieniowania**, by sprawdzić, w którym miejscu nie należy

wyznaczać nowych stref. Oczywiście jeśli udało Ci się uniknąć budowy składowiska **odpadów toksycznych** lub awarii elektrowni jądrowej, mapa ta nie będzie Ci potrzebna.



Panel doradców

Twoi **doradcy** dostarczają Ci ekspertyz i rad, a także alarmują o zbliżających się problemach. Ich wsparcie stanowi nieocenioną pomoc w ustalaniu, gdzie powinna się skierować Twoja burmistrzowska uwaga. Każdy **doradca** ma jednak swoją dziedzinę, więc rady ekspertów mogą być czasem sprzeczne. To z kolei może utrudniać podejmowanie decyzji, ale takie jest życie burmistrza, prawda?

Jeśli grasz na niskim poziomie trudności, Twoi doradcy pojawiają się w przypadku każdego problemu. Jeżeli natomiast wybrałeś wysoki poziom trudności, doradcy będą zgłaszać się tylko w najpoważniejszych sytuacjach.



Urbanista

Urbanista dostarcza Ci rad dotyczących budowy miasta i lokalizowania budynków; pomaga Ci w staniu się bardzo popularnym burmistrzem. Jest też szczęśliwcem, który prezentuje Ci **nagrody**.



Doradca finansowy

Twój **doradca finansowy** zapewnia Ci aktualne wiadomości o tym, jak mają się wydatki do przychodów. Poważnie ją zdenerwujesz, jeśli sprowadzisz miasto „pod kreskę”. Gdy tak się stanie, poinformuje Cię o ewentualnych **umowach handlowych**, które mogą pomóc w wydostaniu się z dołka.



Doradca ds. infrastruktury

Doradca ds. infrastruktury zapewnia informacje nt. stanu wodociągów oraz systemu energetycznego i systemu oczyszczania. Powiadomi Cię też o problemach z wydajnością tych systemów oraz możliwych **umów sąsiedzkich**.



Doradca ds. bezpieczeństwa

Doradca ds. bezpieczeństwa informuje Cię o stanie przestępczości, zasięgu działania policji i straży pożarnej, a także o katastrofach.



Doradca ds. zdrowia i edukacji

Doradca ds. zdrowia i edukacji powiadamia Cię o problemach związanych z potrzebami zdrowotnymi i edukacyjnymi Twoich mieszkańców.



Doradca ds. transportu

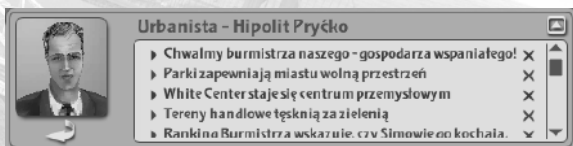
Doradca ds. transportu dostarcza Ci wiadomości na temat wszystkich systemów transportowych.




Doradca ekologiczny


Doradca ekologiczny informuje Cię na bieżąco o poziomach zanieczyszczeń i życzeniach dotyczących zwiększenia ilości zieleni.


Nagłówki panelu doradców



Kliknij na głowie jednego z **doradców** – zobaczysz listę nagłówków jego wiadomości. Lista owa może być niekiedy baaardzo długa. **Doradcy** uwielbiają doradzać.

 Rozwiń widok nagłówków, klikając na przycisku **Rozwiń**

 W celu przeczytania wiadomości oznaczonej danym nagłówkiem, kliknij na nim lub na strzałce obok niego.

 Jeśli dana wiadomość już Cię nie interesuje, kliknij na znaczku „X” obok nagłówka, by skasować wiadomość.

Jeśli jednak nie zabierzesz się do rozwiązywania sygnalizowanego problemu, zapewne wkrótce znów o nim usłyszysz. Tak do skutku.



Wykresy

W przeciwieństwie do **widoków danych**, **wykresy** przedstawiają dane globalnie i pokazują ich zależność od czasu. Jako burmistrz powinienes móc dowiedzieć się, jak się miały sprawy w Twoim mieście pięć, dziesięć, a nawet sto lat temu. Obserwuje historyczne tendencje, by sprawdzić, czy zwiększenie budżetu szkolnictwa wywarło z upływem lat zauważalny wpływ na poziom wykształcenia. **Sekcja wykresów** udostępnia solidną listę schematów słupkowych i liniowych, informujących, skąd Twoje miasto przychodzi i dokąd zmierza, a dotyczących wielu różnych kategorii.

Przestępczość: Liczba złoczyńców rośnie czy maleje? Sprawdź ten wykres, by dowiedzieć się, jak kształtują się tendencje w półświatku. Można tu znaleźć liczbę przestępstw i liczbę aresztowań.

Czas dojazdu: Sprawdź, jak zmieniał się czas dojazdu Simów do pracy.

Energia: Ten wykres informuje, kiedy zużycie energii w mieście przekraczało wydajność systemu energetycznego. Przydatny podczas planowania większych wydatków, takich jak budowa elektrowni. Prezentuje zarówno zużycie energii, jak i jej produkcję.

Woda: Podobnie, jak w przypadku elektryczności, ułatwia planowanie rozbudowy **wodociągów**, gdy wody zaczyna brakować.

Smog: Ten wykres pozwala sprawdzić skuteczność podjętych przez Ciebie działań na rzecz ochrony środowiska, aby Twoi Simowie mieli grach płucach świeże powietrze przy każdym wdechu.

Praca i populacja: Prezentuje liczbę mieszkańców i miejsc pracy dla wszystkich 12 typów użytkowników. Sprawdź, czy wystarcza pracy dla wszystkich Simów i czy przyciągasz do miasta odpowiednie rodzaje przedsiębiorstw.

Skażenie wody: Jest krystalicznie czysta, czy przypomina zielony śluz?

Śmieci: Jeśli **śmieci** zaczną się zbierać w Twoim mieście, ten wykres zarejestruje ów trend. Wszystko powyżej zera oznacza problem. Lepiej znajdź sposób wywożenia śmieci do innego miasta albo przeznaczyć więcej miejsce pod strefę wysypiska.

Współczynnik wykształcenia Czy Twoi Simowie stają się coraz większymi erudytami, czy głupolami? Matołami? Durniami? Ten wykres informuje, czy Twoja polityka edukacyjna działa.

Wykształcenie/wiek: Ten wykres pokazuje **wysokość współczynnika wykształcenia** poszczególnych grup wiekowych mieszkańców. Dzięki niemu możesz ustalić, czy nie skupiasz za bardzo swych wysiłków edukacyjnych na jednej grupie kosztem innej.

Ludność/wiek: Czy Twoje miasto jest zdominowane przez młodość, czy też stało się miejscem spokojnej starości? Ten wykres informuje o **rozkładzie grup wiekowych** w Twoim mieście.

Długość życia:

Jeśli Twój system opieki zdrowotnej kuleje, oczekiwana długość życia Simów będzie w Twoim mieście tragicznie mała. Ten wykres pokazuje, czy coraz więcej Simów dożywa późnej starości, czy też Twoje miasto ciągle wysysa z nich życie.

Średni dochód mieszkańca:

Każdy lubi zarabiać, i to dużo. Wykres **średniego dochodu** mieszkańca informuje, czy Simowie śpią na pieniądzach czy na nędznych siennikach.

Dochód/wydatki miasta:

Wydajesz więcej niż zarabiasz, czy też ledwo zarabiasz na tyle, by przetrwać? Rzuć okiem na ten wykres, by porównać **wydatki z przychodami**. Mówiąc zrozumiale, burmistrzu, chodzi o to, by zielona kreska była wyżej niż czerwona.

Fundusze:

Twoje miasto zmierza do bankructwa? Wykres **funduszy** poinformuje Cię, kiedy miejski skarbiec zaświeci pustką, jeśli nie zmieńisz kursu.

Zapotrzebowanie: MHP

Bardziej szczegółowa wersja **wskaźnika MHP**. A właściwie jest to diagram, który wyświetla się, gdy klikniesz na wskaźniku MHP. Ten wykres słupkowy pokazuje **zapotrzebowanie** dla wszystkich 12 typów użytkownika. W połączeniu z mapą atrakcyjności służy jako przewodnik przy wybieraniu miejsca i typu nowych stref.

Ranking burmistrza:

Sprawdź, czy mieszkańcy widzą Cię coraz lepiej, czy też nie.

Nasilenie ruchu:

Czy nie polegasz za bardzo na dojeździe do pracy prywatnymi samochodami? A może stworzyłeś dobrze wykorzystaną sieć transportu masowego? Ten nowy typ wykresu stanowi przegląd **nasilenia ruchu** wielu różnych rodzajów transportu.




Panel budżetu

Zarządzanie budżetem – oto dziedzina, którą każdy burmistrz zna i uwielbia. Dbanie o całość miejskiego skarbcza należy do najważniejszych zadań burmistrza. Kontroluj wydatki, utrzymuj stosowne dochody z podatków i **ZAWSZE** uważaj na bilans końcowy. Twoje miasto znieśie pewną wielkość zadłużenia, lecz jeśli dółek stanie się tak głęboki, że przepadnie wszelka nadzieja ucieczki z niego, Twój Simowie przeniosą się tam, gdzie trawa bardziej zielona. **Panel budżetu** informuje, ile masz pieniędzy i jak zmienia się ta ilość. Wykorzystaj go do regulowania wielkości przychodu i wydatków.

Podsumowanie budżetu

Budżet miesięczny	
Bieżący bilans	93 823 291 \$
Miesięczny dochód	30 348 \$
Miesięczne wydatki	48 374 \$
Stan konta na koniec miesiąca	93 805 265 \$


Zestawienie przychodów i wydatków możesz obejrzeć w **oknie podsumowania budżetu**.

 Kliknij na przycisku „rozwiń”, by poznać więcej szczegółów.


Rozwinięty budżet




Rozwinięty budżet to pełny przegląd funduszy zdobywanych i wydawanych w poszczególnych departamentach.

 Jeśli chcesz obejrzeć jeszcze więcej szczegółów dotyczących danego departamentu i regulować jego budżet, kliknij na odpowiednim przycisku **pokaż szczegóły**.

Wiele okien departamentu zawiera suwaki, umożliwiające regulowanie finansowania.

 We wszystkich przypadkach pionowa biała linia pod suwakiem oznacza 100% finansowania. Przesunięcie suwaka maksymalnie w lewo zmniejsza finansowanie do 0, natomiast w prawo – wyjście ponad 100% (maksymalnie do 120%). Co tak właściwie ma na Ciebie wydział policji, burmistrzu?

 Opisy wszystkich departamentów znajdują się w dalszej części instrukcji. Kliknij na przycisku **pokaż szczegóły**, by rozwinąć najpierw wydział **podatków**.

Podatki

Podatki			
Miesięczny wpływ zsetek mieszkalnych		Miesięczna stawka procentowa	
Mieszkalnictwo niskiej wartości (M-L)	7,0 %	25	729 \$
Mieszkalnictwo średniej wartości (M-M)	7,0 %	25	794 \$
Mieszkalnictwo wysokiej wartości (M-H)	7,0 %	25	475 \$
Suma podatków			1 998 \$
Miesięczny wpływ zsetek handlowych		Miesięczna stawka procentowa	
Handlowo-usługowe niskiej wartości (H-L)	7,0 %	25	279 \$
Handlowo-usługowe średniej wartości (H-M)	7,0 %	25	310 \$
Handlowo-usługowe wysokiej wartości (H-H)	7,0 %	25	59 \$
Handlowo-usługowe niskiej wartości (H-L)	7,0 %	25	67 \$
Handlowo-usługowe wysokiej wartości (H-H)	7,0 %	25	30 \$
Suma podatków			795 \$
Miesięczny wpływ zsetek usługowych		Miesięczna stawka procentowa	
Robotnicy (P1)	9,0 %	25	0 \$
Pracownicy (P2)	7,0 %	25	0 \$
Wypoczątkownicy (P3)	7,0 %	25	0 \$
Pracownicy sezonowi (P4)	7,0 %	25	0 \$
Suma podatków			0 \$
Akceptuj		Anuluj	

Jesteś poborcą podatków. Jeśli Twoja kasa świeci pustkami, jedną z możliwości jest podniesienie **podatków** w celu zwiększenia dochodów. Użyj okna **podatków**, aby ustalić poziomy opodatkowania dla dowolnego z 12 rodzajów użytkowników. Pamiętaj jednak, że zwiększenie podatków zmniejsza zapotrzebowanie dla danego rodzaju użytkownika i obniża ocenę burmistrza. Twoi Simowie mogą w końcu pozbierać się po zwiększeniu podatku i stwierdzić, że znowu Cię lubią, ale popyt w danym sektorze może zostać zahamowany na dłużej. Nawet jeśli z powrotem obniżysz podatki, przywrócenie dawnego popytu może potrwać. Dobrym pomysłem jest podnoszenie podatków tylko wtedy, gdy zauważasz zwiększony popyt w danym sektorze, którego miasto nie jest w stanie zaspokoić.

Dosyć marudzenia. Możesz wykorzystać możliwość dostosowywania poziomów opodatkowania jako potężne narzędzie wywierania wpływu na rodzaj przedsiębiorstw i mieszkańców, którzy napływają do Twojego miasta. Jeśli chcesz zatrzymać bogatych snobów z daleka od miasta, po prostu zwiększ podatki za wypasione bryki i odstrasza ich. Jeśli chcesz uniknąć pojawiania się w mieście brudnego przemysłu i przemysłu wytwórczego, opodatkuj ich w kosmos. Będą trzymać się z daleka.

Zarządzenia

Burmistrzowie, którzy rozumieją wszystkie sztuczki opisane w tej książce, często wykorzystują **zarządzenia** do wpływania na kierunek rozwoju miasta. Stosowanie tych drobnych zagrywek pociąga za sobą nie tylko korzyści, ale i koszty, więc korzystaj z nich rozsądnie. Jeśli na przykład postanowisz **zalegalizować hazard** w swoim mieście, odnotujesz zwiększenie miejskich przychodów, ale często kosztem wzrostu przestępczości.

Umowy sąsiedzkie

Gdy połączysz dwa miastami – za pomocą dróg, linii energetycznych lub wodociągu – możesz skorzystać z możliwości sprzedaży zasobów przez jedno z miast. Zanim **umowa sąsiedzka** stanie się dostępna, należy spełnić poniższe warunki:

- 57

Po spełnieniu tych kryteriów możesz przejść do sekcji **umów sąsiedzkich** panelu budżetu, by zacząć się umawiać. Twój **doradca ds. infrastruktury** powiadomi Cię o zaistnieniu odpowiednich warunków dla zawarcia umowy.

Koszt **umowy sąsiedzkiej** jest ustalany automatycznie w oparciu o cenę zasobu, obowiązującą w mieście sprzedającym, plus rozsądny zysk. To chyba uczciwe, prawda? Umowa jest wstępnie zawierana na rok, ale jest odnawiana automatycznie, jeśli warunki umożliwiające jej zawarcie panują nadal w chwili jej wygaśnięcia.

Rada: Umieść swoje wysypisko i elektrownie w sąsiednich miastach, a potem stwórz odpowiednie **połączenie** (energetyczne w przypadku elektryczności i drogowe dla śmieci), by zawrzeć umowę sąsiedzką. Więcej wiadomości na temat działania połączeń znajdziesz w rozdziale Łączenie miast. Jeśli Twoje miasto ma kupować energię zamiast ją wytwarzać, możesz zawrzeć **umowę sąsiedzką** odpowiednią do potrzeb. W ten sposób będziesz płacić tylko za to, co zużyjesz.

Umowy handlowe

Umowy handlowe	
Miesięczny dochód	Miesięczny szacunkowo
Umowy handlowe	1 750 \$
Więzienie federalne	250 \$
Kasyno	300 \$
Skład toksycznych odpadów	400 \$
Poligon rakietowy	450 \$
Jednostka wojskowa	350 \$
Suma podsumowania	
1 750 \$	
Akceptuj	
Anuluj	

Twoje miasto przeżywa trudności budżetowe? Nie martw się, burmistrzu. Możesz mieć dostęp do kilku dochodowych **umów handlowych**. Każda umowa oznacza comiesięczny przyrływ miło szeleszczącej gotówki, jeśli zdecydujesz się na budowę jednego z poniższych obiektów:

Więzienie federalne	\$250
Kasyno	\$300
Baza wojskowa	\$350
Obszar 5.1	\$380
Skład odpadów toksycznych	\$400
Baza rakietowa	\$450

Jeśli warunki umożliwiające zawarcie umowy są spełnione (na przykład kasyno wymaga wcześniejszego zalegalizowania hazardu), w katalogu **nagród** pojawi się nowy budynek. Umieszczenie budynku na terenie miasta spowoduje zawarcie umowy i zainicjuje dopływ pieniędzy. Jeśli postanowisz, że nie musisz już udostępniać miejsca dla danego obiektu, możesz go zawsze zburzyć (za dość pokaźną cenę).

Wydział transportu

Transport	
Miesięczny dochód	Miesięczny szacunkowo
Utrzymanie dróg	0 \$
Branża portowa	0 \$
Komunikacja miejska	305 \$
Przewozy	305 \$
Suma podsumowania	
610 \$	
Miesięczny wydatek	Miesięczny szacunkowo
Porty	0 \$
Lotniska	1 750 \$
Utrzymanie dróg	1 133 \$
Ulice	5 \$
Stopy	763 \$
Autokłady	205 \$
Alkoh.	168 \$
Koszt wyczuwania odpadów	0 \$
Komunikacja miejska	257 \$
Suma podsumowania	
5 163 \$	
Akceptuj	
Anuluj	

Jesteś maniakiem budowania dróg? Twoja sieć transportowa nie może się z równać z żadną inną? Tak gwoili informacji – zbudowanie dowolnego elementu sieci transportowej powoduje, że po stronie wydatków w budżecie pojawia się miesięczny koszt utrzymania tego obiektu. Jeju! Szczegółowy budżet **wydziału transportu** umożliwia regulowanie poziomu finansowania w poszczególnych kategoriach. **Transport masowy** oznacza autobusy, metro, kolejkę nadziemną, kolej jednoszynową, pociągi osobowe i pasażerskie oraz promy. Jeśli za bardzo zmniejszysz finansowanie, Twoja uroczą sieć komunikacyjną może się rozsypać z powodu braku konserwacji, a pociągi będą się wykolejać, co będzie mieć niekorzystny wpływ na ruch drogowy. Rozejrzyj się. Jeśli zauważysz nagłą epidemię dziur w asfalcie, dobrze będzie zwiększyć fundusz konserwacji dróg. Jeżeli zdarzyło Ci się dopuścić do poważnych zaniedbań, lepiej zwiększ finansowanie powyżej 100%, by pokryć koszt reperacji. Ciężka sprawa!

Wydział bezpieczeństwa publicznego

Bezpieczeństwo publiczne	
Miesięczny wydatek	Miesięcznie szacunkowo
Straż pożarna	1 493 \$
Policja	1 295 \$
Departament więziennictwa	450 \$
Suma pośrednia 3 238 \$	
<input type="button" value="Akceptuj"/> <input type="button" value="Anuluj"/>	

Budżet **wydziału bezpieczeństwa publicznego** obejmuje koszty działania **komisariatów, remiz strażackich i więzień**. Zmniejszenie finansowania na poziomie wydziału oznacza zmniejszenie budżetu każdego komisariatu, remizy i więzienia w mieście. Możesz odkryć, że w konsekwencji funkcjonariusze policji będą łapać mniej zbirów, strażacy będą gasić bardziej opieszale, a z więzień będzie uciekać coraz więcej osadzonych. Budżet tego wydziału można zmniejszać tylko w warunkach najwyższej konieczności. Instytucje bezpieczeństwa publicznego powinny być w idealnym stanie.

Możesz też regulować finansowanie remiz i komisariatów na poziomie poszczególnych budynków. Jeśli zdecydujesz, że dany obszar miasta może się obejść bez idealnej ochrony policyjnej, możesz zmniejszyć budżet tamtejszego komisariatu.




Kliknij na przycisku **pokaż szczegóły** wydziału policji. Znajdziesz tu listę wszystkich komisariatów w mieście wraz z suwakami finansowania miejscowego. Poziom finansowania danego komisariatu można też regulować, klikając na tym budynku **narzędziem badania** i korzystając z suwaka finansowania, dostępnego w **oknie dialogowym badania**.

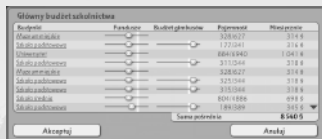
Zdrowie i edukacja

Służba zdrowia i edukacja	
Miesięczny wydatek	Miesięcznie szacunkowo
Zdrowie	6 124 \$
Psychodnia	1 549 \$
Szpital	4 447 \$
Laboratorium badania chorób zakaźnych	128 \$
Edukacja	6 368 \$
Szkoła podstawowa	1 891 \$
Szkoła średnia	698 \$
Muzeum miejskie	627 \$
Uniwersytet	1 041 \$
Suma pośrednia 16 845 \$	
<input type="button" value="Akceptuj"/> <input type="button" value="Anuluj"/>	

Okno budżetu **zdrowia i edukacji** może posłużyć do regulowania poziomu finansowania **szkół, poradni i szpitali**. Obiekty edukacyjne i służby zdrowia są wykorzystywane w różnym stopniu, zależnie od rozmiaru miasta, gęstości zaludnienia w okolicach obiektu i zmiennych warunków demograficznych otoczenia. Możesz zaoszczędzić pieniądze, finansując te instytucje ściśle według bieżących potrzeb. Regulując suwak przy dziale zdrowia lub edukacji, modyfikujesz płace lekarzy i nauczycieli we wszystkich obiektach zdrowotnych i edukacyjnych. Możesz też regulować finansowanie karetek i autobusów szkolnych,

obsługujących Twoje miasto. Gdy obniżysz finansowanie obiektów, liczba pacjentów lub uczniów, obsługiwanych w danym rodzaju obiektów zmniejszy się. Regulacja budżetu karetek i autobusów wpływa na zasięg oddziaływania szkół i ośrodków zdrowia. Panel budżetu **zdrowia i edukacji** umożliwia regulowanie globalnego finansowania wydziału edukacji.


 Kliknij na przycisku **pokaż szczegóły** w budżecie **edukacji**, by zobaczyć listę wszystkich obiektów systemu edukacji, znajdujących się w Twoim mieście.



Budżet	Funkcje	Budżet globalny	Płatności	Miejsce
Wzrost		328 627	318 \$	
Zdrowie		177 041	214 \$	
Edukacja		884 940	1 041 \$	
Kultura		311 044	318 \$	
Sport		328 627	318 \$	
Turystyka		321 044	318 \$	
Suma podsumowa		6 540 \$	6 540 \$	

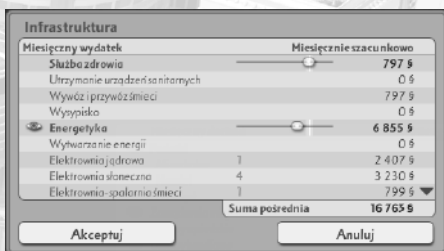
Umożliwia ona regulowanie finansowania każdego obiektu z osobna. Kliknięcie na nazwie szkoły spowoduje przeskok kamery w celu pokazania jej w oknie widoku miasta.

W budżecie wydziału zdrowia możesz regulować finansowanie określające liczbę lekarzy i liczbę karetek.

 Kliknij na przycisku **pokaż szczegóły** w budżecie **zdrowia**, by zobaczyć listę wszystkich obiektów służby zdrowia, znajdujących się w Twoim mieście. Umożliwia ona regulowanie finansowania każdego obiektu z osobna, w zależności od potrzeb danej dzielnicy

W przypadku obiektów związanych ze **zdrowiem i edukacją** możesz regulować miejscowe finansowanie także w oknie dialogowym badania, wywoływany przez **narzędzie badania**.


Infrastruktura



Miesięczny wydatek	Miesięcznie szacunkowo
Służba zdrowia	797 \$
Utrzymanie urządzeń sanitarnych	0 \$
Wydów i przywóz śmieci	797 \$
Wypisisko	0 \$
Energetyka	6 855 \$
Wytwarzanie energii	0 \$
Elektrownia jądrowa	2 407 \$
Elektrownia słoneczna	3 230 \$
Elektrownia spalarnia śmieci	799 \$
Suma pośrednia	16 765 \$

Budżet **wydziału infrastruktury** obejmuje podsumowanie wydatków wydziałów **energetyki, wodociągów i oczyszczania**. Możesz regulować globalne finansowanie każdego z tych trzech wydziałów, wiedz jednak, że gdy dana struktura jest obciążona prawie maksymalnie, zużywa się szybciej. Obiekty infrastruktury mają ograniczony czas życia.

W przypadku **wydziału energetyki** możesz też regulować finansowanie każdej elektrowni oddzielnie.

 Kliknij na przycisku **pokaż szczegóły** w budżecie **energetyki**, by zobaczyć listę wszystkich obiektów systemu energetycznego, znajdujących się w Twoim mieście. Finansowanie **wodociągów i systemu oczyszczania** można regulować tylko globalnie.

Główny budżet energetyczny			
Budynek	Fundacja	Podkreślenie	Miesięcznik
Grzewnice miejskie	2730/3256	807 \$	
Grzewnice miejskie	8891/10526	2408 \$	
Grzewnice miejskie	3196/3798	204 \$	
Grzewnice miejskie	2750/3256	807 \$	
Grzewnice miejskie	2787/3276	810 \$	
Grzewnice miejskie	3000/3552	215 \$	
Grzewnice miejskie	2750/3256	807 \$	
Suma potęgowa			6858 \$

Finansowanie tych obiektów można regulować tu, jak i w oknach dialogowych badania.

Upiększanie miasta

Upiększanie miasta	
Miesięczny wydatek	Miesięcznik szacunkowy
Obiekty charakterystyczne	440 \$
Brama Główna	180 \$
Budynki Kapiolu	260 \$
Park rekreacyjny	200 \$
Pole do gry w softball	2 70 \$
Boisko do piłki nożnej	2 70 \$
Wielki zielony park	1 25 \$
Długi plac	1 35 \$
Suma potęgowa	
640 \$	

Do tej kategorii należą zarówno **obiekty charakterystyczne**, jak i **parki**. Jeśli obniżysz poziom finansowania tych wydziałów, parki i obiekty charakterystyczne w Twoim mieście zaczęłyby wyglądać niechlujnie, a ich korzystny wpływ będzie się zmniejszał. Zawsze możesz jednak przywrócić im połysk, wracając do 100% finansowania.

Budżet administracyjny

Władze	
Miesięczny wydatek	Miesięcznik szacunkowy
Utrzymanie budynków	1186 \$
Siedziba burmistrza	6 \$
Sąd	225 \$
Biurowiec miasta	240 \$
Centrum kongresowe	165 \$
Oficyna wojewojskiej Burmistrz	113 \$
Wielki Percekt Burmistrza	225 \$
Ratusz	210 \$
Suma potęgowa	
1186 \$	

Wiele **budynków-nagroń** ma swoje miesięczne koszty utrzymania. Koszty te są wymienione w panelu budżetu **administracyjnego**. Zanim jednak zaczniesz marudzić, burmistrzu, pamiętaj, że nagrody zwiększają zarówno atrakcyjność terenu i ocenę burmistrza w swoim otoczeniu. Zmniejszenie ich finansowania spowoduje stopniowy spadek ich korzystnego wpływu.

Zaciągnij pożyczkę

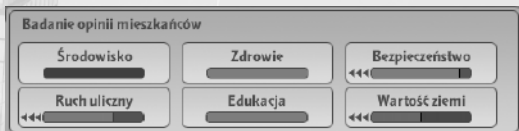
Pożyczki			
Zaciągnięte pożyczki			
Posiadany czas	Łącznie	Zadłużenie	Opłata
9lat 1m	200 000 \$	198 937 \$	2 479 \$
9lat 1m	110 000 \$	109 416 \$	1 363 \$
Suma potęgowa			3 842 \$
Pożyczono		310 000 \$	
Limit pożyczek		2 000 000 \$	
Nowa pożyczka			
Wzrost	Okres	Miesięczne opłaty	
5 000 \$	10letOm	61 \$	
Zaakceptuj nową pożyczkę		Anuluj	

Gdyby tylko dali Ci kilka simoleonów oparcia, ruszyłbyś z posad to miasto...

Cóż, burmistrz, jest pewien sposób. Zawsze możesz zaciągnąć kredyt. Dostępne są kredyty w wysokości do 200.000 simoleonów, a burmistrzowie mogą zaciągać do 10 pożyczek. Ty le że pieniądze nigdy nie są za darmo. Odsetki od tych kredytów wynoszą 8,5% i musisz spłacać kredyt wraz z odsetkami co miesiąc przez 10 lat. Więc jeśli tylko nie masz na głowie prawdziwego kryzysu finansowego, trzymaj się z dala od kredytów. Zaciągnięcie kredytu w celu wybudowania Luvru przy rezydencji burmistrza nie jest dobrym pomysłem. Ale kuszącym.



Badanie opinii mieszkańców



W celu szybkiego uzyskania informacji o tym, jak radzi sobie Twoje miasto, skorzystaj z **ankiet**. Sondaże te dostarczają wiadomości o rozwoju miasta w sześciu kategoriach. Zielone paski określają, jak pozytywna jest opinia na temat danej dziedziny. Czerwone paski wskazują, że sytuacja jest niekorzystna (i jak bardzo). Strzałki po bokach pasków informują, czy sytuacja się poprawia, czy pogarsza.

Środowisko

Ten pasek odzwierciedla całkowity poziom zanieczyszczenia środowiska w mieście. Aby poprawić sytuację, zmniejsz ilość zanieczyszczeń powietrza i wody oraz poziom promieniowania, usuwając z miasta źródła zanieczyszczeń, takie jak „brudny” przemysł, gospodarstwa rolne i składowiska odpadów toksycznych. Zadbaj też o możliwości usuwania śmieci wytwarzanych przez Twoich uroczych mieszkańców.

Zdrowie

Tutaj znajdziesz ogólną ocenę jakości i zasięgu opieki zdrowotnej w Twoim mieście. W celu podniesienia tej oceny wybuduj poradnie i szpitale we wszystkich dzielnicach mieszkalnych i zadbaj o takie ich finansowanie, by mogły obsłużyć wszystkich potrzebujących.

Bezpieczeństwo

Rzuć okiem, jak policja i straż pożarna radzą sobie z ochroną miasta. Chcesz zapewnić Simom bezpieczniejsze otoczenie? Wybuduj komisariaty i remizy w dzielnicach, i zadbaj o to, by posmarować je odpowiednią kwotą pieniędzy.

Ruch uliczny

Ten pasek prezentuje średnie zatłoczenie dróg w mieście. Jeśli Twoja sieć transportowa naprawdę się dławi, spróbuj zastąpić zatłoczone ulice i drogi arteriami komunikacyjnymi o większej przepustowości. Możesz też poprawić sytuację, tworząc system transportu publicznego i zapewniając dojeżdżającym Simom wiele tras alternatywnych.

Edukacja

Jak dobrze służą Twoim Simom szkoły i pozostałe instytucje edukacyjne? W celu podniesienia poziomu rozmów kawiarnianych buduj w dzielnicach mieszkalnych szkoły, biblioteki i muzea. Jak zwykle, po ich wybudowaniu zadbaj o odpowiedni poziom finansowania, by mogły stosownie obsługiwać Simów. Jeśli uda Ci się utrzymać ten pasek na zielonym polu, współczynnik wykształcenia Twoich Simów powinien zacząć wzrastać.

Wartość ziemi

Ta ankieta przedstawia średnią wartość ziemi w Twoim mieście. W celu podniesienia tej wartości buduj w dzielnicach mieszkalnych szkoły, szpitale, parki i inne cenne obiekty.

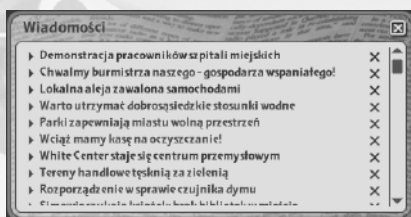
Okno wiadomości

Nauczyciele grożą strajkiem
Chwalmy burmistrza naszego - gospodarza wspaniałego!

Każdy dobry burmistrz zna wszystkie lokalne wieści i wydarzenia. Aby się dowiedzieć, jak Twoje zarządzanie sprawdza się na terenie miasta, miej oko na **okno wiadomości**. Przez cały czas widnieją tam dwie najważniejsze informacje. Wiadomości zmieniają się w zależności od warunków. Treść informacji może pochodzić od **doradców** lub mieszkańców z kategorii **Mój Sim**.

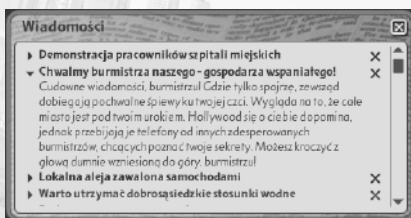
- Jeśli chcesz zobaczyć pełną listę wiadomości, kliknij na przycisku **otwórz okno wiadomości**.

Wywoła to na ekran **okno wiadomości**:

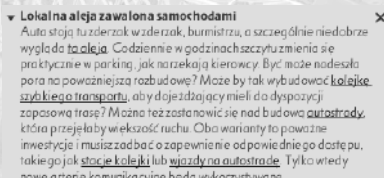


Rozwijanie wiadomości

- W celu przeczytania całej treści odpowiadającej danemu nagłówkowi kliknij na nim lub na strzałce obok niego.
- ✕ Jeśli dana wiadomość już Cię nie interesuje, kliknij na znaczku „X” obok nagłówka, by skasować wiadomość.



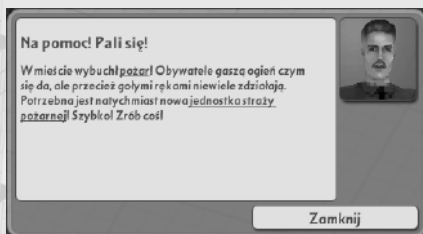
Niektóre wiadomości zawierają hiperłącza, na których można klikać w celu przejścia do odpowiedniego narzędzia lub miejsca związanego z treścią. Hiperłącza to niebieskie podkreślone słowa w tekście informacji.



Zamykanie wiadomości

✖ Gdy się już zorientujesz, o co chodzi, możesz skasować wiadomość, klikając na znacznku „X” na prawo od nagłówka.

Pilne wiadomości



Nie martw się, burmistrzu, nie przegapisz żadnych *naprawdę* ważnych informacji. Gdy tylko potrzebna jest Twoja natychmiastowa interwencja, na ekranie pojawia się okno pilnej wiadomości. Jeśli grasz na niskim poziomie trudności, zobaczysz tam wszystkie ważne, choć niekoniecznie pilne wieści. A jeżeli nadaktywni doradcy Cię nie interesują? Wolisz występ solo-wy? Możesz wyłączyć wyświetlanie pilnych wiadomości za pośrednictwem panelu opcji gry.

Tryb mojego Sima



Jak naprawdę wygląda życie w Twoim mieście? Czy udało Ci się stworzyć rozległy ośrodek przemysłowy, w którym Twoi Simowie z zadowoleniem prowadzą swoje codzienne życie? A może Simowie z obawą idą na przystanek autobusowy, ponieważ cięcia budżetowe zmusiły Cię do zmniejszenia wydatków na bezpieczeństwo publiczne? Możesz się tego dowiedzieć, burmistrzu. W **trybie mojego Sima** możesz importować Simów z gry *The Sims* i kierować ich życiem, słuchać przemyśleń dowolnego Sima na ulicy, a także – wykazując najwyższe zaangażowanie jako burmistrz – użyć opcji **Ty prowadzisz** i przejąć kontrolę nad pojazdami w Twoim mieście, by samodzielnie walczyć z przestępczością i rozwiązywać problemy.



Mikrofon

Chcesz przysłuchać się wynurzeniom „przypadkowego Sima”? Kliknij na **mikrofonie**, a następnie na dowolnym Simie w swoim mieście, by poznać jego myśli na temat wykonywanej przez Ciebie roboty. Komentarze mieszkańców na temat lokalnych warunków i stanu sieci komunikacyjnych pokazane są za pomocą ikon.



Ty prowadzisz

Nie interesuje Cię praca za biurkiem? No cóż, czas założyć rękawiczki do jazdy! Pora wyjść z biura i doświadczyć życia na poziomie ulicy. Nie musisz być już obserwatorem wydarzeń – teraz jesteś częścią tego wszystkiego, burmistrzu. Użyj funkcji **Ty prowadzisz**, aby zabrać swoje pojazdy na przejażdżkę po mieście. Nie koniec na tym. Funkcja **Ty prowadzisz** udostępnia mnóstwo misji, dzięki którym możesz pomóc w walce z przestępczością, a nawet pomóc w *rozwoju* przestępczości, w zależności od tego, jakiego rodzaju jesteś burmistrzem.

Jesteś pilnie potrzebny, burmistrzu! Nareszcie dostępne jest serce do przeszczepu, a *Twoim* zadaniem jest zabranie małej Janki i błyskawiczne dowieszenie jej do Centrum Medycznego. A może wasza nikczemność woli zabrać niczego nie spodziewających się pasażerów na ostatnią podróż promową w ich życiu? Jesteś przywódcą w typie braci Wright? Trzeba opylić pestycydami kilka pól w trybie awaryjnym, a Ty jesteś najlepszym pilotem do tego zadania. Pomyślnie ukończone misje, diabolicznego lub dobroczynnego rodzaju, oznaczają nagrody dla Ciebie i Twojego miasta w postaci zwiększenia prestiżu burmistrza lub twardej gotówki.

Misje

W grze dostępnych jest ponad 80 misji, w których występują poszczególne pojazdy z trybu **Ty prowadzisz**. Listę misji i sposoby ich uaktywnienia znajdziesz w **tabeli misji**. Dla każdego rodzaju pojazdu (samochód, czołg, łódź, pojazd latający, pociąg) przygotowano jedną misję treningową. Misje treningowe umożliwiają zapoznanie się ze sterowaniem każdego pojazdu i wprowadzają do misji właściwych. Możesz w dowolnej chwili nacisnąć klawisz ESC, aby anulować **misję**.

Pomyślne wypełnienie dobrych **misji** poprawia **ocenę burmistrza** i może udostępnić nowy **budynek-nagrode** (te budynki często wprowadzają także nowe pojazdy do Twojego repertuaru). Aby sprawdzić, które misje nagradzane są konkretnymi budynkami, obejrzyj tabelę misji w tym podręczniku. Nagrody za dobre misje pomagają w budowie kwitnącego miasta. Pomyślne ukończenie złych misji zapewnia dopływ gotówki, ale w mieście może zapanować chaos, a ocena burmistrza gwałtownie spadnie.

Wybór misji

Misję tryby **Ty prowadzisz** można wybrać na dwa sposoby: klikając na **wskaźniku misji** lub wybierając **pojazd z jednego z katalogów** własnych pojazdów.



Wskaźniki misji

Wskaźniki misji podążają po całym mieście za pojazdami służącymi do wykonywania zadań. Gdy klikniesz na **wskaźniku misji**, pojawi się **okno dialogowe misji**.

Włączanie i wyłączanie wskaźników misji

Masz dość **wskaźników misji** zasłaniających **widok miasta**? Użyj tego narzędzia, by je wyłączyć. Możesz je ponownie włączyć w dowolnej chwili. Zawsze możesz też dotrzeć do **misji** z katalogów **własnych pojazdów**, bez względu na to, czy wskaźniki misji są aktywne.

Katalogi zdobytych pojazdów



Zdobyte pojazdy



Zdobyte pojazdy
plywające



Zdobyte pojazdy
latające

Dzięki funkcji **Ty prowadzisz** możesz przeżyć wiele doświadczeń w prowadzeniu różnych pojazdów. Wszystkie wehikuly znajdziesz w **katalogach własnych pojazdów** w menu **Ty prowadzisz w trybie mojego Sima**. Kliknij na własnych pojazdach, aby obejrzeć listę wszystkich pojazdów lądowych. Kliknij na **własnych pojazdach wodnych**, aby obejrzeć (niespodzianka, niespodzianka) wszystkie pojazdy pływające i kliknij na **własnych pojazdach latających**, aby zobaczyć, czym możesz latać. Kliknij na dowolnym dostępnym **pojeździe w katalogu** i zabierz go na swobodną przejażdżkę, co umożliwi Ci jazdę, pływanie lub latanie po całym mieście. Pojazdy zaciemnione są zablokowane i niedostępne do użytku. Aby dowiedzieć się, jak je odblokować, naprowadź kursor na pojazd w katalogu. **Dymek pomocy** poinformuje Cię, który budynek jest wymagany. Żółta obwódka pojazdu w katalogu oznacza dostępną **misję**. Kliknij na podświetlonym pojeździe, aby wybrać **misję**.

Rada: Do odblokowania pojazdów, które można używać w trybie **Ty prowadzisz**, potrzeba określonych budynków. Wpadł Ci w oko ten wojskowy śmigłowiec? Przeczytaj **dymek pomocy**, by dowiedzieć się, jaka obiekt jest potrzebny w mieście, by ten pojazd się pojawił. Masz już w mieście ten budynek, ale nadal nie dostajesz pojazdu? Jeśli grasz z miastem pochodzącym z poprzedniej wersji SimCity4, musisz ponownie wybudować wymagany budynek. Przykro nam, funkcja **Ty prowadzisz** nie rozpoznaje poprzednich wcieleni budynków w Twoim mieście.

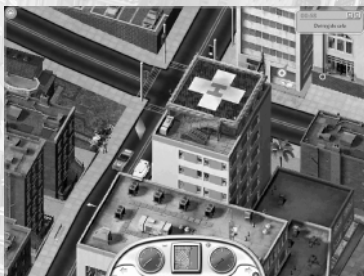
Okno dialogowe misji



To okno podaje opis celów **misji** i pokazuje nagrodę za jej pomyślne ukończenie. Większość pojazdów może zostać wykorzystana w dobrych albo złych intencjach. Aby obejrzeć mroczną lub (jasną) stronę misji, kliknij na opcji **Jaki mam wybór?** w oknie dialogowym misji. Możesz przyjąć misję albo zabrać dany pojazd na miłą **darmową jazdę** po mieście, żeby obejrzeć swoje włości.

Jeśli postanowisz przyjąć **misję**, możesz znaleźć się w środku emocjonującego pościgu za złodziejami albo wykonywać polecenia nikczemnego geniusza, aranżując „przypadkowy” wyciek toksycznego zielonego słuzy.

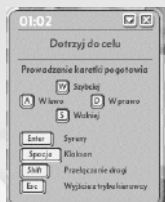
Panel jazdy



Po przejściu w tryb **Ty prowadzisz (darmowa jazda albo przyjęcie misji)**, zobaczysz zieloną ramkę wokół ekranu. Pośrodku dolnej krawędzi ekranu pojawi się **panel jazdy** o wyglądzie zależnym od rodzaju pojazdu. Wszystkie typy panelu wyświetlają przydatne informacje za pośrednictwem przyrządów, map i innych wskaźników. Jeśli nie masz pewności, co oznacza dany wskaźnik, zatrzymaj nad nim kursor, a pojawi się dymek pomocy, który je objaśni.

■ Chcesz widzieć więcej ekranu podczas jazdy? Możesz zminimalizować panel jazdy klikając na przycisku **minimalizuj** w lewej dolnej części panelu.

Okno stanu



Niezależnie od tego, czy zdecydujesz się na **darmową jazdę** albo postanowisz spróbować swych sił w **misji**, siedząc za sterami zobaczysz **okno stanu** w prawym górnym rogu ekranu. Okno stanu prezentuje klawisze sterowania dla każdego z pojazdów. Pełna lista klawiszy sterowania znajduje się w rozdziale **Klawisze skrótów** niniejszej instrukcji. Dowiedz się, jak przyspieszać samochodami, jak poderwać z ziemi helikopter, a nawet jak wystrzeliwać pociski. W przypadku większości pojazdów pojawiają się specjalne opcje sterowania (włączenie syreny na radiowozie policyjnym lub obsługa reflektora helikoptera). Po poznaniu działania klawiszy możesz zminimalizować **okno stanu**.

Jazda wciągnęła Cię do tego stopnia, że nie pamiętasz celów **misji**? Sprawdź je w **oknie stanu** w prawym górnym rogu ekranu. Znajduje się tam krótkie podsumowanie tego, co musisz zrobić. Gdy rozgrywasz **misję**, okno pokazuje krótki jej opis. W innym przypadku widoczny jest po prostu napis „**darmowa jazda**”.

W wielu **misjach** pojawia się limit czasu. W **oknie stanu** widoczny jest także zegar pokazujący, ile czasu pozostało. Czy udało Ci się stworzyć efektywną sieć transportu? Miejmy nadzieję, że nie trafisz na korek, spiesząc do pożaru.



Cele misji

Wiele **misji** wymaga dotarcia do **celu** (lub serii celów). Czasami cel się porusza (uciekający złodziej samochodów). Czasem musisz zniszczyć **cel** (najczęściej, gdy jedziesz czołgiem). Cele wskazane są na **widoku miasta** symbolem tarczy strzelniczej. Te wskaźniki powinny Ci pomóc w utrzymaniu właściwego kierunku, gdy będziesz rozpaczliwie nawigować ulicami swojego miasta.

Swobodna jazda

Opcja swobodnej jazdy jest dostępna w dowolnej chwili dla pojazdów odblokowanych. Wybierz opcję **darmowej jazdy**, by krążyć po swoim mieście bez konkretnego celu i limitu czasu. Chcesz sprawdzić, jak mają się sprawy w mieście? Wybierz się na przejażdżkę! Aby opuścić tryb **Ty prowadzisz**, w dowolnym momencie wciśnij klawisz **ESC**.

Tabela misji

Poniżej znajdziesz wykaz pojazdów, odpowiadających im celów misji i nagród.

POJAZD	NAZWA MISJI	CZYNNIK UAKTYWNIAJĄCY MISJĘ	ODBLOKOWANE BUDYNKI-NAGRODY
Pojazdy lądowe			
Dowolny pojazd lądowy	Misja treningowa – samochód	Niewykonana misja treningowa samochodu i strefa mieszkalna > 0	Wykonanie misji niezbędne dla odblokowania pozostałych misji związanych z pojazdami lądowymi.
Radiowóz	Na tropie	Liczba komisariatów > 0 i strefa handlowa > 100 i strefa mieszkalna > 50	Wykonanie 4 „dobrych” misji radiowozu odblokowuje luksusowy komisariat
Radiowóz	Doniesiono o zamieszkach	Liczba komisariatów > 0 i strefa mieszkalna > 50	Wykonanie 4 „dobrych” misji radiowozu odblokowuje luksusowy komisariat
Radiowóz	Złap włamywaczy	Liczba komisariatów > 0 i strefa handlowa > 50	Wykonanie 4 „dobrych” misji radiowozu odblokowuje luksusowy komisariat
Radiowóz	Uścisk dłoni	Liczba komisariatów > 0 i Hu\$ > 100	
Furgonetka policyjna	Głina na złej drodze	Liczba luksusowych komisariatów > 0 i Hu\$ > 100	
Radiowóz	Łapaj złodzieja	Liczba komisariatów > 0	Wykonanie 4 „dobrych” misji radiowozu odblokowuje luksusowy komisariat
Kradziony samochód	Porwanie samochodu	Liczba komisariatów > 0 i strefa handlowa > 50	
Uciekająca furgonetka	Ucieknij z ładunkiem	Liczba luksusowych komisariatów > 0 i strefa handlowa > 50	
Beczkowóz	Pożar!	Liczba remiz > 0	Trzykrotne wykonanie tej misji odblokowuje lądowisko w remizie
Beczkowóz	Ściągnij koty z drzew	Liczba remiz > 0 i strefa mieszkalna > 500	
Beczkowóz	Pomóż kotom	Liczba remiz > 0 i strefa mieszkalna > 500	
Gimbus	Zawieź małego Apoloniusza do szkoły	Liczba szkół podst. > 0 i strefa mieszkalna > 50	Szkoła prywatna
Gimbus	Studia dla zysku	Liczba szkół podst. > 1 i liczba liceów > 0 i strefa handlowa > 50	Elektrownia jądrowa
Śmieciarka	Wujek Bodzio prosi o przysługę	Liczba komisariatów > 0 i strefa handlowa > 0 i pojemn. wysypiska > 0	Więzienie federalne
Śmieciarka	Specjalny transport śmieci	Liczba komisariatów > 0 i strefa handlowa > 0 i pojemn. wysypiska > 0	Składowisko odpadów toksycznych
Ambulans	Łajno lamy	Liczba szpitali > 0 i strefa handlowa > 50	Laboratorium chorób zakaźnych

Ambulans	Kierowca podejrzaney karetki	Liczba szpitali > 0 i Hu\$ > 50 i B\$§ > 50	Sąd
Limuzyna burmistrza	MOŻESZ rzucić tu pieniądze	Liczba rezydencji burmistrza > 0 i strefa handlowa > 50	Ratusz
Limuzyna burmistrza	Hazardzista w mieście	Liczba rezydencji burmistrza > 0	Kasyno
Limuzyna burmistrza	Burmistrz <<imię>> odwiedza znany budynek	Liczba obiektów charakterystycznych > 0 i liczba rezydencji burmistrza > 0	
Limuzyna burmistrza	<<imię>> przecina wstęgę	Powierzchnia stref handlowych > 200 i liczba rezydencji burmistrza > 0	
Autobus miejski	Chory kierowca autobusu	Liczba dworców autobusowych > 3	Centrum kongresowe
Autobus miejski	Dr Vu porwya autobus	Liczba dworców autobusowych > 1 i strefa mieszkalna > 50	
Ciężarówka wojskowa	Przerwa obiadowa	Liczba baz rakietow. > 0 i liczba baz wojsk. > 0	
Ciężarówka wojskowa	Ukradnij głowicę	Liczba baz wojsk. > 0 i liczba luksusowych komisariatów > 0	
Czołg	Szkolenie czołgowe	Niewykonana misja szkol. czołgu i strefa mieszkalna > 0 i liczba baz wojsk. > 0	Wykonanie misji niezbędne dla odblokowania pozostałych misji czołgowych.
Czołg	Testowanie nowych rakiet	Liczba baz wojskowych > 0	Baza raketowa
Czołg	Przejażdżka czołgiem	Liczba luksusowych komisariatów > 0 i liczba baz wojskowych > 0	
Czołg	Daj nauczkę strajkującym	Liczba baz wojsk. > 0 i strefa handlowa > 0	
Czołg	Dr Vu ma czołg	Liczba komisariatów > 0 i strefa mieszkalna > 50 i liczba rezyd. burm. > 0 i liczba baz wojskow. > 0	Studio filmowe
Karawan	Nadaj sens pogrzebowi	Liczba cmentarzy > 0 i strefa mieszkalna > 50	Świątynia
Karawan	Simlent Orange	Liczba cmentarzy > 0 i strefa handlowa > 50	Baza wojskowa
Taksówka	Badaczka spóźniona na lot	Liczba małych pasów startowych > 0 i strefa mieszkalna > 50	Opera
Taksówka	Szalony taksówkarz!!	Liczba małych pasów startowych > 0 i strefa mieszkalna > 50	
Furgonetka reporterska	Burmistrz ma nowe skarpetki!	Liczba rezyd. burmistrza > 0 i liczba stacji telew. > 0	Biuro biurokracji
Furgonetka reporterska	Paparazzi	Liczba rezydencji burmistrza > 0 i liczba stacji telewizyjnych > 0	

Dowolny pociąg	Misja treningowa – pociąg	Niewykonana misja treningowa pociągu i (liczba dworców towarowych > 0 lub liczba dworców pasaż. > 0) i długość torów > 20	Wykonanie misji niezbędne dla odblokowania pozostałych misji kolejowych.
Pociąg pasażerski	Wycieczka z gwizdkiem	Liczba dworców pasaż. > 3 i długość torów > 20	Atrakcja turystyczna
Pociąg pasażerski	Porwij pociąg	Liczba luks. komisariatów > 0 i liczba dworców pasaż. > 0 i długość torów > 20	
Pociąg parowy	Pociągiem po formułę raketową	Liczba dworców towarow. > 0 i długość torów > 20	Część kosmoportu
Pociąg parowy	Sprzedaj tajną formułę raketową	Liczba dworców towarow. > 0 i liczba luksusowych komisariatów > 0 i długość torów > 20	Odblokowanie części obszaru 5.1
Pociąg towarowy	Supermateriał na pasy bezpiecz. do statków kosmicznych!	Liczba dworców towarow. > 1 i długość torów > 20	Część kosmoportu
Pociąg towarowy	Od stacji do stacji	Liczba dworców towarow. > 3 i długość torów > 20	Centralny Dworzec Kolejowy
Kolej jednoszynowa	Kurs koleją jednoszynową	Liczba stacji jednoszyn. >= 2 i długość torów jednoszynówki > 20	Elektrownia słoneczna
Ciężarówka z odpadami	Szmira dla mas	Składowiska odpadów toksycznych > 0 i strefa mieszkalna > 100	Cmentarz
Furgonetka z łodami	Dostawa łodów	Liczba szkół pods. > 2	Festyn wojewódzki
Furgonetka z łodami	Lody Czyste Zło	Liczba szkół pods. > 2	Odblokowanie części obszaru 5.1
Pojazd mojego Sima §	Załatw kilka spraw	Liczba parcel Hu\$ >= 2 i liczba „Moich Simów §” > 0 i pow. stref Hu\$ > 50	
Pojazd mojego Sima §	Cel zniszczenia: <<Cel misji>>	Liczba komisariatów > 0 i strefa mieszkalna > 1 i mój Sim § i liczba parcel Hu\$ > 2	
Pojazd mojego Sima §§	<<Imię mojego Sima>> idzie na zakupy	Strefa mieszkalna > 100 i liczba „Moich Simów §§” > 0 i l. parcel Hu\$\$ > 2	
Pojazd mojego Sima §§	Przestępstwo urzędnicze	Pow. stref mieszkaln. > 1 i liczba „Moich Simów §§” > 0 i . parcel Hu\$\$ > 0	
Pojazd mojego Sima \$\$\$	Zrób sobie przerwę w kasynie	Pow. stref mieszk. > 1 i liczba „Moich Simów \$\$\$” > 0 i liczba kasyn > 0	
Pojazd mojego Sima \$\$\$	<<Imię Mojego Sima>> idzie na zakupy	Pow. stref mieszk. > 500 i liczba „Moich Simów \$\$\$” > 0 i licz. parcel Hu\$\$\$ > 2	
Pojazd mojego Sima \$\$\$	Naciągnij kasyno	Liczba kasyn > 0 i pow. stref mieszkalnych > 1 i „Mój Sim \$\$\$”	
Pojazd mojego Sima (dow. zamożność)	<<Imię Mojego Sima>> i <<Cel misji>>	Pow. stref mieszkalnych > 1 i mój Sim (dow.zamożn.) > 0 i liczba obiektów charakt. > 0	

Pojazdy latające

Dowolny pojazd latający	Lotnicza misja szkoleniowa	Niewykon. lotnicza misja szkoleniowa i strefa mieszk. > 0 i odblokow. dowolny pojazd latający	Wykonanie misji niezbędne dla odblokowania pozost. misji pojazdów latających.
Helikopter ratowniczy	Podaj Jance dłoń i serce	Strefa mieszkalna > 50 i liczba szpitali > 0	
Helikopter ratowniczy	Zyskowne organy	Strefa przemysłowa > 50 i liczba szpitali > 0	Uniwersytet
Myśliwiec bojowy	Okalecz kompleks przemysłowy miasta	Strefa przemysłowa > 100 i liczba elektrowni > 0 i obszar 5.1 > 0	Elektrownia wodorowa
Helikopter bojowy	Przejmij tajną siedzibę dr Vu	Strefa przemysłowa > 100 i liczba baz wojsk. > 0	Ośrodek badań zaawansowanych
Helikopter bojowy	Rajd po mieście <<Nazwa miasta>>	Liczba dworców > 0 i Liczba źródeł wody > 0 i liczba baz wojskowych > 0 i liczba rezyd. burm. > 0	
Helikop. reporterski	Relacja z uprowadzenia zakładników	Strefa mieszkalna > 50 i strefa handlowa > 50	Radiostacja
Helikop. reporterski	Nagraj wywiad z porywaczem	Strefa handlowa > 50 i liczba stacji telew. > 0	
Helikopter policyjny	Namierz złodzieja z powietrza	Liczba luks. komisar. > 0 i strefa handlowa > 50	Studio telewizyjne
Helikopter policyjny	Zakłóć spokój	Strefa mieszk. (o niskim zagęszczeniu) >= 100 i liczba luks. komisar. > 0	
Samolot strażacki	Zrzuć wodę na płomienie	Lądowisko w remizie > 0	Miejskie zoo
Samolot strażacki	Nie się pali!	Lądowisko w remizie > 0	
Samolot ze śladem dymnym	Kto się w tobie kocha, złotko?	Liczba małych pasów startowych > 0	Stadion piłkarski
Samolot ze śladem dymnym	Tajny kod na niebie	Liczba małych pasów	
Opylarka	Szkodniki w szkodzie	Liczba małych pasów startowych > 0 liczba segmentów roln. >= 50	Targ
Opylarka	Rozpyl proszek zombie	Liczba małych pasów startowych > 0 liczba cmentarzy > 0	Część obszaru 5.1
Bombowiec nurkowy	Dostań się na tajną naradę Vu przemysłowa > 50	Liczba małych pasów startowych > 0 i strefa	
Bombowiec nurkowy	<<Cel misji>> miejscem pokazów skoków ze spadochronem	Liczba małych pasów startowych > 0 i liczba obiektów charakterystycznych > 0	

Pojazdy pływające

Dowolny pojazd pływający	Misja treningowa – łódź	Niewykonana misja treningowa łodzią i liczba przystani > 0 lub liczb. promów samochodowych > 0 lub liczba promów pasaż. > 0	Wykonanie misji niezbędne dla odblokowania pozostałych misji pojazdów pływających.
Prom	Podglądanie wielorybów – rejs obserwacyjny	L. promów samochod. > 0	Marina
Prom	Wycieczka 3-godzinna	L. promów samochod. > 0	
Ślizgacz	RX Dostarczamy- Odbieramy	Liczba przystani > 0 i l. portów morskich > 0	Hotel wypoczynkowy
Ślizgacz	Wodoodporne urządzenie do kontr. umysłów	Liczba przystani > 0 i liczba portów morskich > 0	Przystań rejsowa
Łódź rybacka	Taś, taś rybki, taś, taś	Liczba przystani > 0	Latarnia
Łódź rybacka	Mmm... obiad zagrożony	Liczba przystani > 0	Giełda
Motorówka	Ucieczka wodą	Liczba luks. komisar. > 0 i liczba przystani > 0	
Szybka motorówka	Święto nart wodnych	Liczba przystani > 0	
Holownik	SOS	Liczba przystani > 0	Główne Muzeum Sztuki
Jacht	Oglądanie rzadkich ryb	Liczba przystani > 0	Klub golfowy

Moi Simowie






Zostali stworzeni przez Ciebie. Wychowali się i dokonywali wyborów życiowych pod Twoim okiem. Teraz możesz przenieść swoich Simów do Twojego miasta! Jeśli do tej pory nie udało Ci się doświadczyć cudów gry *The Sims*, nie obawiaj się, *SimCity4: Deluxe Edition* wyposażone jest w spory wybór Simów aż proszących się o wprowadzenie do miasta. Jeśli na tym samym komputerze zainstalowane są gry *The Sims™ 1.x* oraz *SimCity4: Deluxe Edition*, możesz importować Simów z ich wcześniejszej okolicy do nowego sąsiedztwa – w Twoim mieście.

Kliknij na jednym z pustych miejsc w panelu *Mojego Sima*, by przenieść swojego Sima do miasta. W danej chwili w Twoim mieście może mieszkać do pięciu **Twoich Simów**. Pojawi się **panel wyboru Sima**.




Porządkuj Simów

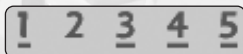
Masz mnóstwo Simów do wyboru? Może przyda się zorganizowanie Simów, żeby go ułatwić? Możesz uporządkować ich według następujących kryteriów:

-  Płeć
-  Znak zodiaku
-  Alfabetycznie wg nazwiska

Importowanie Simów z gry The Sims

 Jeśli chcesz dodać do swojego katalogu Simów z gry *The Sims™ 1.x*, wystarczy kliknąć na przycisku. Kliknij więc na przycisku **pobierz więcej Simów**, by znaleźć w komputerze Simów, których można wprowadzić do Twojego miasta. Zauważ, że Simowie muszą zostać umieszczeni w domu w jednej z okolic gry *The Sims*, aby można było ich importować do gry *SimCity4: Deluxe Edition*.

Jeśli zaimportowano dużo Simów, może okazać się, że potrzeba więcej niż jednej strony na panelu **wybierz Mojego Sima**, by pomieścić wszystkich potencjalnych mieszkańców. Nie ma problemu. Klikaj na niebieskich liczbach pod nagłówkami, by przelatać strony.



Po wybraniu Sima z listy możesz zmienić jego personalia lub znak zodiaku.

Wprowadzenie Sima do miasta

Szczęśliwy kandydat jest gotowy, by wprowadzić się do Twojego miasta? Kliknij na przycisku **przemieszczanie Sima**. Możesz wybrać miejsce, gdzie ma mieszkać **Twój Sim**. Wystarczy, że naprowadzisz kursor na dom. Pojawi się nazwa domu, jego poziom zamożności i cenne informacje o warunkach otoczenia. Czy to właściwe miejsce zamieszkania dla tego Sima? Kliknij na domu, a potem przygotuj upominki powitalne dla nowego sąsiada. Niestety, nie możesz wprowadzić **swoich Simów** do budynków handlowych ani przemysłowych. Simowie jeszcze nie przyswoili sobie idei zamieszkiwania na poddaszach hal fabrycznych.



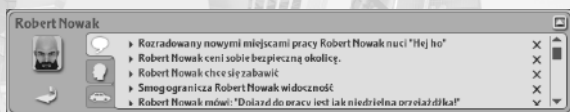
Gdy **Twój Sim** wprowadzi się, przybierze cechy dzielnicy, w której mieszka. Jeśli wprowadzisz Nowaka do domu o dużej wartości, będzie płał w bogactwach. Jeśli system oświaty w otoczeniu jest kiepski, wówczas Nowak będzie z trudem wymawiał dłuższe wyrazy.

Poruszanie się po panelu Mojego Sima



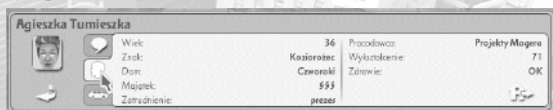
Simowie mieszkający obecnie w Twoim mieście są widoczni na **panelu mojego Sima**. Jeśli chcesz więcej informacji o Nowaku, kliknij na jego wizerunku na **panelu mojego Sima**. Otrzymasz informacje o tym, co stary Nowak myśli na temat Ciebie i Twojego miasta, gdzie mieszka i gdzie pracuje, czym się zajmuje i co można wykorzystać, aby pomóc Nowakowi w prowadzeniu życia na stworzonych przez Ciebie ulicach.

Wiadomości Sima



W tym miejscu możesz dowiedzieć się, co Nowak myśli o Twoim mieście – na **panelu wiadomości Mojego Sima**. Przeczytaj szczegółowy tekst wszystkich **wiadomości Mojego Sima**, klikając na przycisku rozwiń. Aby rozwijać poszczególne wiadomości, klikaj na nagłówkach albo na strzałkach obok danego nagłówka. Po przeczytaniu wiadomości możesz ją usunąć klikając po prawej stronie nagłówka.

Profil Mojego Sima



Panel **profil Mojego Sima** dostarcza mnóstwa informacji o Twoim Simie – pokazuje jego wiek, znak zodiaku, mieszkanie, zamożność, stanowisko pracy, pracodawcę, poziom wykształcenia i zdrowie. **Profil Mojego Sima** jest nie tylko sposobem, by sprawdzić, co się dzieje z Nowakiem – jest to także szybki sposób, by dowiedzieć się o sytuacji w jego dzielnicy.

Eksmituj Sima

Simowie mogą zacząć narzekać albo, Boże broń, mogą się znudzić. Chcesz pozbyć się Nowaka? Możesz eksmitować go jednym kliknięciem na przycisku eksmituj **Mojego Sima**. Pa, pa, Nowak.

Komunikacja



Panel transportu to miejsce, w którym można kontrolować codzienne wydarzenia z życia

Nowaka – włącznie z tym, czym jeździ, gdzie pracuje i gdzie mieszka.

Wypraw Sima w drogę



Możesz wysłać Sima do dowolnego miejsca w mieście za pomocą panelu **wypraw Sima w drogę**. Gdy Sim uda się w podróż do celu, możesz oglądać jego reakcje wyświetlane w dymku myśli – jest to kolejny sposób uzyskania informacji o mieście.

Prowadź samochód Sima



Przejmij kontrolę nad samochodem **Sima**, klikając na przycisku **prowadź samochód Sima**. To nie będzie włamanie do samochodu, ponieważ jesteś burmistrzem, prawda? Możesz zabrać Nowaka na wycieczkę po mieście albo spróbować wykonać **misję**, jeśli są dostępne.

Wybierz samochód Sima



Czy Nowak jeździ solidnym sedanem czy kompletnym rżęchem? Kontrola nad życiem Nowaka nie sprowadza się tylko do jeżdżenia jego samochodem – możesz też wybrać, jakim samochodem jeździ! Samochody dostępne dla Nowaka zależą od poziomu jego zamożności. Nowak może *marzyć* o kosztownym sportowym wozie, ale musi żyć na najwyższym poziomie dobrobytu, żeby było go na niego stać.

Wybierz sposób chodzenia swojego Sima



Jak **Twój Sim** porusza się po mieście, gdy nie używa pojazdu? Czy Nowak spaceruje, czy dojeżdża na wrotkach na przystanek autobusowy? Czy Szarlota Sim lubi jazdę na rowerze? Wybierz to w tym miejscu i patrz jak Twój Simowie poruszają się po okolicy zgodnie z Twoją decyzją.

Zmień dom swojego Sima



Nie chcesz, by Nowak mieszkał w pobliżu restauracji fast food? Myślisz, że przysłałyby mu się zmiany scenerii? Możesz przenieść **swojego Sima** do nowego mieszkania. Nie polepszysz jednak sytuacji finansowej Nowaka. Poziom zamożności nowego domu musi odpowiadać aktualnemu poziomowi zamożności **Twojego Sima**.

Zmień pracę swojego Sima



Udostępni **swojemu Simowi** nowe możliwości zatrudnienia. Podobnie jak w przypadku miejsca zamieszkania, nowa praca musi odpowiadać poziomowi zamożności poprzedniej pracy. Jeśli Nowak zdecyduje się poprawić swoje wykształcenie, może otrzymać awans, a nawet zdobyć nową pracę i nowy dom. Powiadomi Cię o tym.

... Opcje



Opcje gry SimCity™ 4: Deluxe Edition są dostępne zarówno na widoku **regionu**, jak i widoku miasta. Skonfiguruj ustawienia grafiki, dźwięku i rozgrywki.

Tryb aparatu fotograficznego



Chciałbyś uwiecznić daną chwilę swojego miasta dla potomności? Kliknij na przycisku **trybu aparatu fotograficznego**, by wykonać zdjęcie. Klawisz **SPACJI** umożliwia zmianę rozmiarów fotografii w trybie aparatu fotograficznego. Klawisz **ENTER** powoduje wykonanie zdjęcia, a **ESCAPE** – opuszczenie **trybu aparatu fotograficznego**.

Album ze zdjęciami

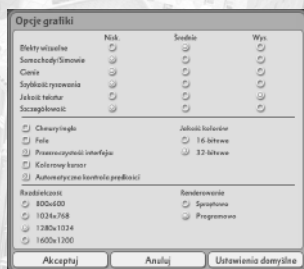


Gdy wykonujesz fotografie, są one automatycznie umieszczane w **albumie ze zdjęciami** i porządkowane według miast. W celu przeglądania swojej kolekcji kliknij na ikonie albumu. W **panelu albumu ze zdjęciami** wybierz odpowiedni **album** i przeglądaj kolejne zdjęcia, klikając na przyciskach **pokaż następne zdjęcie** i **pokaż poprzednie zdjęcie**.



Chcesz dodać do zdjęcia wymowny opis? Wpisz swój tekst w okienku oznaczonym („**tutaj wpisz opis**”). Kasowanie zdjęć odbywa się za pomocą przycisku usuń zdjęcie.

Opcje grafiki



Komputery mają obecnie różne konfiguracje sprzętowe, więc *SimCity™ 4: Deluxe Edition* umożliwia wpływanie na szybkość działania gry za pośrednictwem opcji grafiki. Podczas instalacji gra skonfiguruje **opcje grafiki** w sposób odpowiedni dla konfiguracji Twojego komputera. W przypadku komputerów o konfiguracji minimalnej usilnie zalecamy ustawienie wszystkich poniższych opcji na niski poziom

Efekty wizualne

Efekty wizualne można ustawić na poziomie niskim, średnim lub wysokim. Obejmują one takie elementy, jak fajerwerki, wybuchy, ogień, dym i zanieczyszczenia. Niski poziom ogranicza zarówno liczbę widocznych efektów, jak i ich złożoność.

Samochody/Simowie

Ustal liczbę przechodniów i pojazdów widocznych na ulicach Twego miasta.

Cienie

Ta opcja reguluje ostrość cieni rzucanych przez budynki i inne obiekty.

Szybkość rysowania

Gra *SimCity™ 4: Deluxe Edition* w sposób ciągły wczytuje i usuwa grafikę podczas przeglądania różnych rejonów miasta w celu zaoszczędzenia pamięci. Ten parametr ustala szybkość wczytywania modeli i tekstur w miarę przewijania **widoku miasta**. Jeśli posiadasz komputer z niewielką ilością pamięci, wybierz najniższe ustawienie.

Jakość tekstur

Jakość tekstur reguluje szczegółowość generowania tekstur pokrywających budynki i inne obiekty. Posiadacze komputerów lub kart graficznych z małą ilością RAM-u powinni ustawić ten parametr na niski poziom.

Szczegółowość

Budynki w *SimCity* nie są osamotnione. Wiele z nich jest ozdobionych dodatkowymi elementami, takimi jak przedmioty wiszące, ogrody, posągi, krzewy i wiele innych (Jeśli identyfikowanie obiektu Ci nie idzie, użyj **narzędzia badania**). Liczbę tych dodatkowych struktur można ograniczyć, konfigurując **parametr szczegółowości miasta**. Ustawienie to ma poważny wpływ na szybkość zmian **widoku miasta** w przypadku komputerów z małą ilością RAM-u.

Chmury/mgła

Włącza/wyłącza wyświetlanie chmur i mgły.

Fale

Chłupot fal o brzeg już Cię męczy? Można je włączać i wyłączać.

Przezroczystość interfejsu

Umożliwia gładzsze przejście między panelami narzędzi a tłem; można ją włączyć lub wyłączyć.

Kolorowy kursor

Niektóre karty graficzne nie mogą wyświetlać **kolorowych kursorów**. Jeśli występują trudności z wyświetlaniem kursora myszy, wyłącz opcję kolorowy kursor.

Jakość kolorów

Opcja **jakości koloru** określa ilość kolorów widocznych na ekranie. Możesz wybrać grafikę 16-bitową (65536 kolorów) lub 32-bitową (miliony kolorów).

Automatyczna kontrola prędkości

Przy włączonej opcji prędkość poruszania się simsamochodów zależy od szybkości symulacji. Przy prędkości **goparda** samochody wręcz śmigają po ekranie. Gdy wstrzymasz symulację, wszystko się zatrzyma. Jeśli wyłączysz tę opcję, samochody i Simowie będą poruszać się ze stałą prędkością, niezależną od szybkości symulacji.

Rozdzielczość

Gra *SimCity™ 4: Deluxe Edition* może działać w różnych rozdzielczościach. Im niższa rozdzielczość, tym szybsza gra. Niektóre karty graficzne i monitory nie potrafią obsługiwać wyższych rozdzielczości. Zanim ustawisz **rozdzielczość** średnią lub wysoką, zapoznaj się z dokumentacją swojego sprzętu.

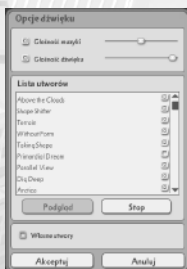
Renderowanie

Niektóre karty graficzne nie obsługują renderowania sprzętowego. Jeśli masz taką kartę, wybierz renderowanie programowe.

Ustawienia domyślne

Jeśli chcesz przywrócić fabryczne ustawienia parametrów, kliknij na tym przycisku.

Opcje dźwięku



Doceniasz dobrą muzykę? Możesz nie tylko regulować głośność muzyki i efektów dźwiękowych, ale także wybierać utwory odtwarzane podczas gry.

Głośność muzyki

Możesz dostosować **głośność muzyki** do swoich upodobań lub wyłączyć muzykę, usuwając zaznaczenie z kwadracika po lewej.

Głośność dźwięku

Nie słyszysz wszystkich efektów dźwiękowych? Zmień **głośność dźwięku** w taki sposób, by mieć najlepszych odsłuch. Usunięcie zaznaczenia z kwadracika wyłączy efekty.

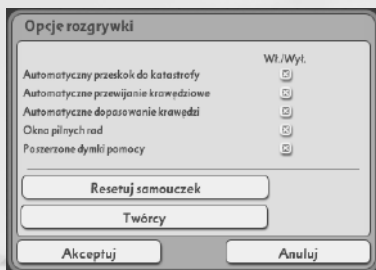
Lista utworów

Tutaj znajdziesz **listę utworów**, które mają bawić Cię podczas rozgrywki. Wybierz te, które Ci się najbardziej podobają, by stworzyć **własną listę** odtwarzania.

Własne utwory

Chcesz być własnym DJ-em? Aby gra odtwarzała Twoje MP3, umieść swoje pliki w katalogach **Radio\Stations\Mayor\Music** i **Radio\Stations\Region\Music**. Muzyka z katalogu Region\Music jest odtwarzana na widoku regionu, a ta z katalogu Mayor\Music – podczas rozgrywki na widoku miasta. Zaznacz kwadracik **własnych utworów**. Jeśli chcesz słuchać wyłącznie własnych utworów, odznacz wszystkich utwory na **liście**.

Opcje rozgrywki



Opcje rozgrywki umożliwiają konfigurowanie kilku aspektów gry.

Automatyczne przeskoki do katastrofy

Ta opcja powoduje automatyczne wyśrodkowanie widoku miasta na miejscu katastrofy, gdy tylko ona nastąpi. Jest to świetny sposób szybkiego dowiadywania się o tragediach i odpowiedniego reagowania. Kamera wyśrodkowuje się jedynie na katastrofach spowodowanych przez symulację (zamieszki, pożary). Kataklizmy z menu **katastrof** – deszcze meteorytów, wybuchy wulkanu itp. – wymagają od gracza samodzielnej manipulacji **widokiem miasta**.

Automatyczne przewijanie krawędziowe

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz, by **widok miasta** przewijał się po naprowadzeniu kursora na skraj ekranu.

Automatyczne dopasowanie krawędzi

Gdy wchodzisz do dowolnego miasta, gra pyta, czy ma dopasować krawędzie terenu do terenu miast sąsiednich. W celu wyłączenia tego okna dialogowego usuń zaznaczenie opcji **automatycznego dopasowania krawędzi**.

Okna pilnych rad

Normalnie Twój doradca przedstawia Ci pilne wiadomości dotyczące sytuacji kryzysowych oraz zdobyciu dostępu do nowych budynków i pojazdów. Funkcję tę możesz wyłączyć, usuwając zaznaczenie z kwadracika **okna pilnych rad**. Jeśli jednak to zrobisz, miej oko na katastrofy.

Poszerzone dymki pomocy

Gdy naprowadzisz kursor na dowolne narzędzie SimCity, na ekranie pojawiają się jego nazwa i sposób użycia. Jeśli chcesz wyłączyć **dymki pomocy** i widzieć tylko nazwę narzędzia, usuń zaznaczenie z kwadracika **rozszerzonych dymków pomocy**.

Resetuj samouczek

Jeśli masz już samouczki za sobą, lecz chciałbyś rozegrać je ponownie, wystarczy, że klikniesz na przycisku **resetuj samouczek**. Uwaga! Jeśli kontynuowałeś rozbudowę miasta po zakończeniu samouczków, zostanie ono zastąpione pierwotnym miastem samouczków, gdy użyjesz tego przycisku.

Twórcy

Chcesz zapoznać się z listą szczęśliwych Maxoidów, którzy pracowali nad tą grą? Kliknij na przycisku **twórcy**.

Dodatkowe opcje widoku miasta



Zapisanie miasta



Miasto dobrze się rozwija? Nie zapomnij o zapisywaniu go. Pliki miast są zapisywane w folderze `Moje dokumenty\SimCity 4\Regions\`

Wyjście do regionu



Kliknij tutaj, by wyjść z widoku miasta do widoku regionu.

Wyjście



Jest trzecie nad ranem, a Ty wiesz, że nawet pracownicy burmistrzowie potrzebują kilku godzin snu. Pora kliknąć na przycisku Wyjście i zrobić sobie przerwę.

Klawisze skrótów

1	Przybliżenie 1. stopnia
2	Przybliżenie 2. stopnia
3	Przybliżenie 3. stopnia
4	Przybliżenie 4. stopnia
5	Przybliżenie 5. stopnia
6	Przybliżenie 6. stopnia
– lub – na klawiaturze numerycznej	Oddalenie
+ lub + na klawiaturze numerycznej	Przybliżenie
CTRL-` lub CTRL-PAUSE	Pauza
CTRL-1	Szybkość żółwia
CTRL-2	Szybkość nosorożca
CTRL-3	Szybkość geparda
Q	Strefa mieszkalna o niskim zagęszczeniu
W	Strefa mieszkalna o średnim zagęszczeniu
E	Strefa mieszkalna o dużym zagęszczeniu
A	Strefa handlowa o niskim zagęszczeniu
S	Strefa handlowa o średnim zagęszczeniu
D	Strefa handlowa o dużym zagęszczeniu
Z	Strefa rolnicza
X	Strefa przemysłowa o średnim zagęszczeniu
C	Strefa przemysłowa o dużym zagęszczeniu
R	Narzędzie dróg
SHIFT-R	Narzędzie estakady
CTRL-R	Narzędzie alei
ALT-R	Narzędzie ulicy

CTRL-SHIFT-R	Budowa przystanku autobusowego
T	Narzędzie torów kolejowych
SHIFT-T	Narzędzie metra
CTRL-T	Narzędzie kolejki nadziemnej
ALT-T	Budowa stacji kolejki nadziemnej
CTRL-SHIFT-T	Budowa dworca pasażerskiego
SHIFT-ALT-T	Budowa stacji metra
CTRL-ALT-T	Budowa terminalu towarowego
I	Narzędzie rur
L	Narzędzie linii energetycznych
Y	Strefa wysypiska
P	Budowa małego komisariatu
SHIFT-P	Budowa więzienia
CTRL-P	Wysłanie policji
ALT-P	Budowa dużego komisariatu
F	Budowa małej remizy
CTRL-F	Wysłanie strażaków
ALT-F	Budowa dużej remizy
H	Budowa przychodni
ALT-H	Budowa szpitala
K	Budowa szkoły podstawowej
SHIFT-K	Budowa gimnazjum
ALT-K	Budowa liceum
V	Usunięcie strefy
B	Burzenie
M	Bud. przystani promu pasażersko-samochod.
CTRL-M	Budowa przystani promu pasażerskiego
/	Narzędzie badania
ALT-/	Narzędzie badania tras
CTRL-SHIFT-O	Zniszczenie miasta
ESC	Zamknięcie/dezaktywacja narzędzia
G	Przełącznik siatki mapy
CTRL-SHIFT-C	Przełącznik konturu terenu
CTRL-ALT-SHIFT-F	Odświeżenie
PAGE UP	Obrót kamery w lewo
PAGE DOWN	Obrót kamery w prawo
HOME	Obrót budynku/tablicy w prawo
END	Obrót budynku/tablicy w lewo
Klawisz strzałki w DÓŁ	Przewijanie w dół
Klawisz strzałki w PRAWO	Przewijanie w prawo
Klawisz strzałki w GÓRĘ	Przewijanie w górę
Klawisz strzałki w LEWO	Przewijanie w lewo
SPACJA	Wyśrodkowanie w miejscu kursora
F1	Tryb boski

F2	Tryb burmistrza
F3	Tryb Mojego Sima
F4	Panel opcji
F5	Tylko dzień
F6	Tylko noc
F7	Cykl dzień/noc
F8	Wyjście do regionu
F9	Opcje grafiki
F10	Opcje dźwięku
F11	Opcje gry
F12	Wyjście z gry
CTRL-S	Zapis
CTRL-ALT-S	Szybki zapis (bez aktualizacji miniaturki w regionie)
CTRL-SHIFT-S	Tryb aparatu fotograficznego
CTRL-SHIFT-A	Album ze zdjęciami
CTRL-X	Wpisanie kodu
Klawisze skrótów narzędzi terenu	
SHIFT	Zwiększenie rozmiaru i siły narzędzia terenu
CTRL	Zmniejszenie rozmiaru i siły narzędzia terenu
SHIFT-1 to 0	Regulacja rozmiaru narzędzia terenu
SHIFT-F1 to F10	Regulacja siły narzędzia terenu
Ogólne klawisze skrótów pojazdu	
PAGE UP	Obrót kamery w lewo
PAGE DOWN	Obrót kamery w prawo
Klawisz strzałki w GÓRĘ	Przyspieszenie
Klawisz strzałki w DÓŁ	Hamowanie
Klawisz strzałki w LEWO	Skręt w lewo
Klawisz strzałki w PRAWO	Skręt w prawo
ESC	Wyjście z trybu prowadzenia
SPACJA	Działanie specjalne 1
ENTER	Działanie specjalne 2
Klawisze skrótów samochodu	
W	Przyspieszenie
S	Hamowanie
A	Skręt w lewo
D	Skręt w prawo
SHIFT	Automatyczna jazda po drodze wł./wyl.
Prawy przycisk myszy	Celowanie armatką wodną (tylko wóz strażacki)
Klawisze skrótów samolotu/helikoptera	
E	Lot w górę
C	Lot w dół
W	Przyspieszenie
S	Hamowanie

A	Skręt w lewo
D	Skręt w prawo
HOME	Lot w górę
END	Lot w dół
Prawy przycisk myszy	Sterowanie reflektorem (helikopter policyjny)
Lewy przycisk myszy	Strzał (tylko helikopter szturmowy & odrzutowiec szturmowy)
Klawisze skrótów czołgu	
W	Przyspieszenie
S	Hamowanie
A	Skręt w lewo
D	Skręt w prawo
SHIFT	Automatyczna jazda po drodze wł./wyl.
E	Lufa w górę
C	Lufa w dół
<	Zwiększenie siły działła
>	Zmniejszenie siły działła
HOME	Lufa w górę
END	Lufa w dół
Prawy przycisk myszy	Celowanie działem
Lewy przycisk myszy	Strzał
Klawisze skrótów pociągu	
W	Przyspieszenie
S	Hamowanie
ENTER	Automatyczne przełączanie zwrotnic
Prawy przycisk myszy	Ręczne przełączanie zwrotnic
SPACJA	Sygnał pociągu

Problemy z oprogramowaniem?

Jeśli masz problemy związane z uruchamianiem tego programu, chcemy Ci pomóc. Po pierwsze musisz wiedzieć, że istnieją podstawowe schematy postępowania, których należy przestrzegać, aby gry najnowszej generacji prawidłowo działały na Twoim komputerze. Podane poniżej metody są sposobem rozwiązania większości problemów związanych z uruchamianiem programów korzystających z bibliotek DirectX.

Czy gra nagle przerywa działanie lub zawiesza się?

Uruchamiając gry, korzystające z najnowszej wersji DirectX, musisz mieć pewność, że karta graficzna zainstalowana w komputerze również korzysta z najnowszych sterowników DirectX. Zainstalowanie najnowszych sterowników dla karty dźwiękowej rozwiąże większość problemów związanych z zawieszaniem się gry lub przerywaniem jej działania.

Spróbuj pobrać najnowsze sterowniki ze strony internetowej producenta karty. Poniżej podajemy listę adresów stron producentów najpopularniejszych kart graficznych:

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Jeśli po zainstalowaniu nowszych sterowników nie ma poprawy w działaniu gry, spróbuj ściągnąć najnowsze sterowniki ze strony producenta **procesora graficznego (chipset)** użytego do produkcji karty. Procesor graficzny to układ przetwarzający dane grafiki, znajdujący się na karcie graficznej, np. Radeon (ATI) i GeForce (nVidia). Poniżej podajemy listę adresów stron internetowych producentów najpopularniejszych procesorów graficznych:



nVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

Masz problemy z dźwiękiem?

Jeśli dźwięk jest urywany, skaczący lub w inny sposób zniekształcony, spróbuj ściągnąć i zainstalować najnowsze sterowniki dla karty dźwiękowej. Poniżej podajemy listę adresów stron internetowych producentów najpopularniejszych kart dźwiękowych:

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com/service.htm

Porady dotyczące wydajności

Problemy podczas gry

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry oraz że masz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej:
Jeli masz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź stronę www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki.
Jeli masz kartę graficzną ATI, odwiedź stronę www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.
- Jeli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować biblioteki DirectX z płyty. Zazwyczaj można je znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu na płycie. Jeli masz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com i pobrać najnowsze wersje bibliotek DirectX.

Ogólne wskazówki przy rozwiązywaniu problemów

- Jeli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwi zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (oprócz programu EA Download Manager, jeżeli jest on konieczny do uruchomienia gry), w tym również program antywirusowy (z zachowaniem odpowiednich rodków ostrzeżeń).

Centrum Pomocy

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto w pliku pomocy EA znajdziesz rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

W przypadku systemu Windows Vista lub Windows 7: przejdź do menu **Start > Gry**, kliknij ikon gry prawym przyciskiem myszy i wybierz odpowiednią pozycję w menu podręcznym.

W przypadku wcześniejszych wersji systemu Windows: kliknij pozycję **Pomoc techniczna** w grupie gry w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Wójt z grą do napędu optycznego.
2. Kliknij dwukrotnie ikon „Mój komputer” na pulpicie (w przypadku systemu Windows XP konieczne może być kliknięcie przycisku **Start**, a następnie ikony „Mój komputer”).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikon napędu, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz”.
4. Otwórz plik **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Jeli pomimo informacji zawartych w pliku pomocy EA wciąż napotykaś problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Centrum Pomocy EA w Internecie

Jeli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

<http://pomoc.ea.pl>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o bieżącej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związana z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

Kontakt z Centrum Pomocy

Jeli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00 – 17:00).

E-mail: pomoc_techiczna@ea.com

Uwaga: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry itp.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom...** i wpisz **dxdiag**. Kliknij OK, a następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij **ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE...** i zapisz raport na pulpicie Windows.

Gwarancja

Uwaga: poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w wersji pudełkowej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

Ograniczona gwarancja

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, e nonik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania przez 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone noniki będą wymieniane pod warunkiem odesłania oryginalnego nonika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Ilecka 26, 02-135 Warszawa. Niniejsza gwarancja jest dodatkowa i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nonika, jeśli by używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancji produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).



Oprogramowanie i dokumentacja © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, EA, EA GAMES, logo EA GAMES, Maxis i logo Maxis są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Technologia kodowania dźwięku MPEG Layer-3 na licencji Fraunhofer IIS i THOMSON. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli. EA GAMES™ i Maxis™ są markami firmy Electronic Arts™.

Oprogramowanie SimCity 4 jest częściowo oparte na pracach Independent JPEG Group. Niniejszy produkt zawiera Font Software na licencji firmy Agfa Monotype Corporation i jej kontrahentów. Oprogramowania tego nie wolno rozpowszechniać, kopiować, przeformatowywać, deasemblować i dekompilować dla żadnego celu. Oprogramowanie Font Software można przekazywać jako część niniejszego produktu osobom i firmom trzecim, jeśli tylko (i) zaakceptują one wszystkie warunki niniejszej umowy i (ii) przekazujący natychmiast po przekazaniu produktu zniszczy wszystkie egzemplarze Font Software pozostające w jego posiadaniu lub pod jego kontrolą (włącznie z zainstalowanymi na swoim komputerze). Oprogramowanie Font Software jest także chronione prawem autorskim i jakiegokolwiek jego kopiowanie lub rozpowszechnianie, wraz lub bez niniejszego produktu, stanowi zarówno naruszenie praw autorskich, jak i kradzież cennej własności. Użytkownik nie nabywa żadnego prawa, tytułu ani udziału zawiązanego z oprogramowaniem Font Software, poza prawem do osobistego użytkowania tego oprogramowania, zgodnie z niniejszą umową, jako części produktu zainstalowanego na komputerze użytkownika. Wszystkie prawa zastrzeżone. Pełny tekst umowy licencyjnej dla użytkownika znajduje się na naszej witrynie internetowej, pod adresem www.agfamonotype.com.