

# SIMCITY™



## OBSAH

ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ.....	2
VÍTEJTE V SIMCITY.....	5
HLAVNÍ NABÍDKA.....	5
BUDOVÁNÍ MĚSTA.....	9
ŽIVOT VE VELKÉM MĚSTĚ.....	33
VÁŠ REGION.....	34

## ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ

### CELKOVÉ OVLÁDÁNÍ

Ovládání kamery	W/A/S/D/číselní klávesy/směrové šipky
Otáčení kamery	Q/E
Přiblížení/oddálení kamery	Z/X
Náklon kamery nahoru/dolů	END/HOME
Přibližování a oddalování kamery	num+ / num- nebo PAGE UP/PAGE DOWN
Odchod z aktuální nabídky nebo nástroje	ESC (je-li otevřena nabídka či nástroj)
Nabídka možností	ESC (není-li otevřena nabídka či nástroj)
Informace o obyvatelstvu	F2
Informace o rozpočtu	F3
Informace o úrovni oblíbenosti	F4
Otevření chatu/regionální zdi	ENTER
Vstup/odchod z náhledu regionu	BACKSPACE
Snímek obrazovky	C
Videozáznam	V
Nástroj pro tvorbu rezidenčních zón	CTRL + R
Nástroj pro tvorbu komerčních zón	CTRL + C
Nástroj pro tvorbu industriálních zón	CTRL + I
Nástroj pro odstraňování zón	CTRL + U
Nástroj vylepšování silnic	R
Nástroj buldozer	B
Žebříčky	L
Úspěchy	ú

### OVLÁDÁNÍ SANDBOXOVÉHO REŽIMU

Požáry vypnout/zapnout	ALT + F
Zločin vypnout/zapnout	ALT + C
Zdravotní problémy vypnout/zapnout	ALT + M
Znečištění ovzduší vypnout/zapnout	ALT + A
Znečištění půdy vypnout/zapnout	ALT + P
Simíci bez domova vypnout/zapnout	ALT + H
Přidat do městského rozpočtu 100 000 \$	ALT + W
Splašky vypnout/zapnout	ALT + S

### OVLÁDÁNÍ DATOVÝCH MAP

Obyvatelstvo	F5
Spokojenost	F6
Hodnota pozemků	F7
Obchod	F8
Hustota budov	F9
Rezidenční zóny	F10
Komerční zóny	F11
Industriální zóny	F12
Procházení datových map (je-li otevřená nabídka)	/ (na num. klávesnici)

### OVLÁDÁNÍ ČASU

Pauza	;
Želva	+
Lama	ě
Gepard	š

### MAPA ZDROJŮ

Mapa vody	č
Mapa uhlí	ř
Mapa rudy	ž
Mapa ropy	ý

## OVLÁDÁNÍ NABÍDKY

Katastrofy	SHIFT + X
Silnice	SHIFT + R
Elektrína	SHIFT + P
Voda	SHIFT + W
Splašky	SHIFT + S
Odpad	SHIFT + D
Veřejná správa	SHIFT + G
Požáry	SHIFT + F
Zdraví	SHIFT + H
Policie	SHIFT + C
Vzdělání	SHIFT + E
Hromadná doprava	SHIFT + T
Parky	SHIFT + U
Specializace města	SHIFT + B
Další nabídka nebo podnabídka	TAB
Předchozí nabídka nebo podnabídka	SHIFT + TAB

## KLÁVESOVÉ ZKRATKY PRO SILNICE (JE-LI OTEVŘENA NABÍDKA „SILNICE“)

Nástroj rovné silnice	I
Nástroj kruhové silnice	O
Nástroj vlnité silnice	U
Nástroj obdélníkové silnice	H
Nástroj obloukové silnice	J
Nástroj vylepšení silnice	R
Výběr typu silnice	SHIFT
Mřížku vypnout/zapnout	ALT

## VÍTEJTE V SIMCITY

Ve hře *SimCity* se stáváte starostou vlastního města. Sami pokládáte silnice, vytyčujete zóny, spravujete vše od zdravotnictví a bezpečnosti až po školství či průmysl a mnoho dalšího. Čím více město roste, tím více je toho nutné v něm řídit. Je to nevádná výzva. My vás nyní provedeme vším, co potřebujete vědět pro začátek!

## HLAVNÍ NABÍDKA

Když poprvé vstoupíte do hlavní nabídky, hra vás přenesení do úvodního scénáře. Po dokončení úvodního scénáře a návratu do hlavní nabídky znovu dostanete možnost vstoupit do světa *SimCity*. Zpřístupní se vám také možnost „Hrát“.

## SCÉNÁŘ „ZAČÍNÁME“

Dříve, než se pustíte do budování své nádherné utopie, musíte se naučit základy. Abychom vám vysvětlili slasti a strasti starostenského povolání, provedeme vás nejprve jednoduchým scénářem. Seznámíte se se základy hry a získáte přehled o hlavních funkcích a prvcích hry jako, jako je například stavba silnic a vytyčování zón, či používání speciálních budov. Po dokončení scénáře si jej můžete zopakovat. Zvolte ikonu „Možnosti“ z hlavní nabídky a klikněte na tlačítko ZAČÍNÁME.

## POKRAČOVAT

Okamžité pokračování naposledy hraného města jediným kliknutím. Tato možnost je nedostupná, pokud jste toto město opustili.

## HRÁT

Stiskem tlačítka „Hrát“ se vydáte na svou pouť světem *SimCity*. Než začnete se samotným budováním, zvolte si buď záložku „Vytvořit hru“ pro začátek nové hry, „Vstoupit do hry“ pro vstup do existující hry, nebo „Pokračovat ve hře“ pro pokračování rozehraných her od posledního bodu aktivity.

## ZÁLOŽKA „ZALOŽIT HRU“

### VOLBA MAPY REGIONU

Zvolte mapu regionu, kde se bude vaše město nacházet. Každý region má několik lokalit pro stavbu města.

### POJMENOVÁNÍ REGIONU

Zadejte název regionu. Název nelze po zadání změnit.

### SYSTÉM MULTIPLAY

Volbou VEŘEJNÝ REGION či SOUKROMÝ REGION určíte, zda do regionu bude moci vstoupit kterýkoli hráč, nebo jen ten, který bude mít pozvánku.

### SANDBOXOVÝ MÓD

Zaškrtnutím či odškrtnutím pole zapnete či vypnete sandboxový mód. Je-li zapnut, sandboxový mód vám zpřístupní všechny speciální budovy, vypne náhodné katastrofy a některé cheats. To ovlivní každé město v regionu. Se zapnutým sandboxovým módem nemůžete soutěžit na žebříčkách, ve výzvách či o úspěchy.

### ZABRÁNÍ NOVÉHO MĚSTA

Zvolením jedné z dostupných lokalit v regionu odstartujete budování města. Označením modré lokality města si zobrazíte název města a informace o charakteru jeho terénu a zdrojích. Jste-li připraveni budovat a tvořit, zvolte možnost ZABRÁT MĚSTO. Po vstupu do vaší nové hry si můžete město pojmenovat.

### ZVANÍ PŘÁTEL

Po zabrání města můžete, ještě před zvolením možnosti HRÁT, pozvat do regionu přátele. Zvolte si kteroukoli jinou dostupnou lokalitu v regionu a zvolte možnosti POZVAT PŘÁTELE. Vyberte přátele, které chcete pozvat a zvolte možnost ODESLAT POZVÁNKY. Pokud přátelé pozvání přijmou, budou přeneseni přímo do vašeho regionu.

### HRANÍ

Hrát začnete kliknutím na možnost HRÁT na vybraném městě.

## ZÁLOŽKA „VSTOUPIT DO HRY“

Zvolte tlačítko „Hrát“ a poté záložku „Vstoupit do hry“ k zobrazení seznamu dostupných aktuálně hraných regionů. Hraní s dalšími hráči přináší výhody v podobě možnosti vzájemného poskytování služeb, elektřiny a vody. S dalšími starosty si dokonce můžete vyměňovat i dary, například zdroje, za účelem rozvoje nového průmyslového odvětví.

**POZNÁMKA:** Najednou můžete hrát v maximálně deseti regionech.

Výsledky si můžete filtrovat podle mapy či přátel. K dispozici máte také možnosti k omezení vyhledávání na regiony s opuštěnými městy či sandboxovým módem.

Zvolením karty regionu si zobrazíte další podrobnosti. Do regionu vstoupíte zvolením města na detailní mapě regionu a jeho zabráním. Na stránce s údaji o regionu se také můžete podívat na zeď regionu s příspěvky od hráčů, kteří v tomto regionu aktuálně působí. V levém horním rohu nabídky regionu vidíte jeho celkový počet obyvatel a stav simoleonů.

Při vstupu do regionu máte rovněž možnost opětovného zabrání města opuštěného již neaktivním starostou.

**POZNÁMKA:** Na záložce „Vstoupit do hry“ se zobrazují jen veřejné regiony. Soukromý region vytvořený jiným hráčem si zobrazíte kliknutím na avatara *SimCity* daného hráče, čímž vstoupíte na jeho profilovou stránku. V soukromých regionech nelze hrát bez pozvánky.

## VSTUP Z POZVÁNKY

Pozvánky do her přátel můžete najít v pravé horní části obrazovky. Nejprve klikněte na tlačítko pozvánky a poté si zvolením konkrétní pozvánky zobrazte mapu regionu přítele. Pro vstup do hry si zaberte některé z dostupných měst v daném regionu.

## ZÁLOŽKA „POKRAČOVAT VE HŘE“

Vrátíte se do kteréhokoli dříve uloženého regionu a města. Zvolte si region a následně i město, které chcete hrát. Z této nabídky si můžete prohlédnout region, pozvat přátele nebo region opustit.

# SVĚT SIMCITY



Zde uvidíte poslední novinky, události, žebříčky, výzvy a přehled situace na světovém trhu komunity *SimCity*.

## CityLog

Hlavní kanál pro spojení s ostatními starosty. CityLog vás zásobuje zprávami a informacemi o počínání přátel z komunity hry *SimCity*. Každá nová zpráva se zobrazí ve vyskakovacím okně. Kliknutím na tlačítko „CityLog“ v levém dolním rohu obrazovky si zobrazíte nejnovější zprávy. CityLog vytváří souhrn posledních aktivit vašich přátel, například kdykoli rozjedou nový region, získají úspěch nebo pošlou pozvánku ke hře v jejich regionu. CityLog rovněž zobrazuje aktualizace výzev, jako je zahájení výzvy či oznámení vítěze. Kliknutím na některou z těchto zpráv si zobrazíte podrobnosti zprávy či aktualizace.

## Žebříčky

Zobrazit si můžete kterýkoli z deseti obecných žebříčků, nebo jeden z pěti žebříčků ústředí, na nichž uvidíte, kdo je nejlepší z nejlepších ve zvolené kategorii. Žebříčky si můžete filtrovat například jen podle přátel, světové komunity *SimCity* či vašich nejlepších měst.

## Výzvy

Pusťte se do zdolávání výzev oznamovaných hrou pro hráčskou komunitu. Za úspěšné splnění můžete získat exkluzivní odměny a přední umístění mezi přáteli. Jakmile rozjedete nový region, automaticky vstupujete do regionálních výzev. Všechna města v regionu společně pracují na dosažení cíle v co možná nejkratším čase. Dokončíte-li úspěšně výzvu, získáte exkluzivní odměny a stanete se jedním z předních hráčů.

## Světový trh

Zde vidíte, jak se obchoduje se zdroji na světovém trhu. Ceny jsou uvedeny v simoleonech za náklad. Tabulky si můžete filtrovat tak, abyste viděli údaje například jen za poslední den, týden či měsíc. Tyto informace pak využijete k rozhodnutí, na které zdroje se zaměřit pro vývoz, a zjistíte, jakou cenu můžete očekávat, pokud se rozhodnete některý zdroj dovážet.

## OBCHOD SIMCITY

Kliknutím na velký reklamní panel na v hlavní nabídce vstoupíte do Obchodu *SimCity*. Zde najdete speciální herní doplňky na prodej. Zvolte možnost OBCHOD k zobrazení kompletního seznamu doplňkového obsahu hry (bezplatného i placeného), který vám nabídne nové herní možnosti.

## UKLÁDÁNÍ A NAČÍTÁNÍ

Váš profil obsahuje všechny uložené hry a regiony. V hlavní nabídce se můžete kdykoli vrátit do existující hry, nebo zde rozjet novou. Hra se automaticky ukládá do cloudu. Pro přístup k uloženým hrám vám stačí přihlásit se do hry na kterémkoli počítači s nainstalovaným *SimCity*.

Pro návrat do naposledy hraného města zvolte v hlavní nabídce možnost POKRAČOVAT. Chcete-li hrát jiné uložené město, zvolte v hlavní nabídce možnost HRÁT, a poté záložku „Pokračovat ve hře“. Po zvolení regionu a města zvolte možnost HRÁT MĚSTO pro pokračování, nebo OPUSTIT, čímž město odstraníte se seznamu uložených.

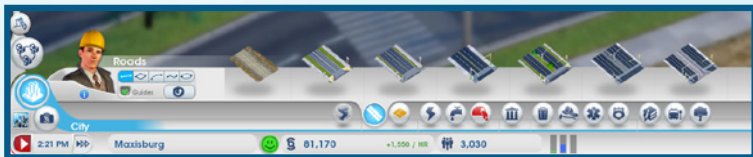
## BUDOVÁNÍ MĚSTA

Řím sice nebyl postaven za den, ale kdo říká, že to nejde v případě vašeho města? Když poprvé spustíte hru, vše, co máte, je jen prázdná lokalita. Někde v tomto rozlehlém otevřeném prostoru můžete začít stavět domy, obchody a průmysl. Nabídka na spodní straně obrazovky obsahuje vše, co potřebujete k proměně prázdných travnatých plání v kvetoucí metropoli. Pro úspěch při rozvoji města si projděte všechny možné funkce a vlastnosti každé podnabídky.

## SYSTÉMOVÉ INFORMACE A TLAČÍTKA DATOVÝCH MAP

Po zvolení některé ikony z nabídky se vám napravo od nabídky zobrazí systémové informace a tlačítka dostupných datových map. Systémové informace obsahují všeobecné údaje dané kategorie, například i spotřebě elektriny ve městě, nákladech a další související statistické výstupy. Datové mapy poskytují různé informace pro danou kategorii. Pro zobrazení dalších datových map, které v této kategorii nejsou, klikněte na tlačítko „Datové mapy“ na pravé straně obrazovky. Poté si zvolte datovou mapu pro kteroukoli kategorii nabídky. Mapy nabízejí velké množství informací o všech budovách a prvcích infrastruktury vašeho města, takže pokud chcete město řídit efektivně, určitě je použijte.

## SILNICE



Silnice jsou klíčovým prvkem a stavebním kamenem vašeho města. Abyste mohli začít s budováním města, musíte nejprve postavit silnici z regionální dálnice k místu, kde hodláte realizovat váš urbanistický projekt. Tato silnice vám umožní interakci se sousedními městy a Simíkům přístup do vašeho města, aby jej osídlili.

## KUPOVÁNÍ A POKLÁDÁNÍ SILNIC

Silnice se kupují v nabídce „Silnice“. K dispozici máte několik typů silnic pro různé účely. Najetím kurzoru myši nad každou možností si zobrazíte její název, popis a údaj o ceně v simoleonech za metr daného typu silnice. Vyberte si potřebnou silnici a kliknutím a tažením ji položte na zamýšlené místo. Kolik daný úsek pokládané silnice stojí, vidíte nad kurzorem. Uvolněním levého tlačítka myši silnici postavíte. Typ silnice může zásadně ovlivnit hustotu přilehlých zón ve městě. Čím širší silnice, tím více Simíků se po nich může pohybovat, což má vliv i na to, jak rychle se Simíci dostanou do cíle cesty. Je-li provoz plynulejší, Simíci jsou spokojenější a obchody více profitují. Při pokládání silnic si dopředu zvažte hodnotu a hustotu každé zóny.

**TIP:** Nejste-li se silnicí spokojeni, stiskněte klávesu **ESC**, nebo v průběhu tažení stiskněte před uvolněním levého tlačítka myši tlačítko pravé, čímž stavbu silnice zrušíte.

Můžete pokládat zvlhňené, obloukové, kruhové a obdélníkové silnice. Na levé straně nabídky klikněte na ikonu vlnky, oblouku, kruhu či obdélníku. Nástroje vlnky, kruhu a oblouku umožňují stavět nepravidelně se táhnoucí ulice, zatímco s nástrojem obdélníku položíte najednou silnice okolo celých městských bloků. Silnic postavíte zvolením některého typu a poté kliknutím a tažením po zemi. Podržení klávesy **SHIFT** se můžete rychle přepínat mezi jednotlivými nástroji. Na začátku budování silniční sítě města nezapomeňte nechat dost prostoru pro domy, obchody a továrny.

**TIP:** Když začnete pokládat silnice, uvidíte, jak se poblíž nich objevuje bílá tečkovaná čára. Ta představuje vodítko pro další navrhovanou silnici. Vodítka vám pomohou při rozdělování prostoru. Čím lépe při pokládání cest plánujete, tím organizovanější město máte. Podržení klávesy **ALT** můžete vodítka zapnout či vypnout.

**POZNÁMKA:** Vylepšování silnic je důležité, protože ucpané silnice způsobují celou řadu problémů, jako například zpomalují hasiče a policisty při výjezdech k zásahům nebo na pomoc sousedním městům. V nabídce „Hromadná doprava“ najdete mnoho různých způsobů ke zlepšení dopravy ve městě.

## ZÓNY



Po položení silnic a napojení na dálnici můžete začít rozvrhovat městské zóny. Existují tři typy zón: rezidenční, komerční a industriální. Každá zóna má specifický účel a nalezení správného poměru všech tří je klíčem k případnému úspěchu města. Nejprve si zvolte typ zóny v nabídce „Zóny“ a poté klikněte a roztáhněte ji podél kterékoli silnice. Podržení klávesy **CTRL** si označíte a vyplníte všechny zóny podél jedné strany silnice. Pamatujte, že zóny lze budovat jen vedle již existujících silnic.

**POZNÁMKA:** Velikost silnice má přímou spojitost s úrovní hustoty budov. Tam, kde zamýšlíte intenzivní rozvoj, budujte širší silnice, nebo přestavte menší silnice tím, že je označíte a následně zvolíte příslušnou variantu vylepšení.

## REZIDENČNÍ ZÓNY

Vytyčením zelených rezidenčních zón určíte prostor, kde si Simíci začnou stavět domy k nastěhování. Jakmile je některá část města označena jako rezidenční zóna, Simíci se do ní automaticky začnou stěhovat, ale na vás záleží, zda tam také zůstanou.

Vytyčování obrovských zelených zón sice přinese rychlý růst počtu obyvatel, ale pokud nemáte dostatek pracovních míst, elektřiny a dalších služeb potřebných pro udržení spokojenosti obyvatel, bude mnoho rezidenčních budov brzy opuštěno. Při plánování obytných čtvrtí postupujte chytře a mějte přítom na paměti i znečištění ovzduší a půdy, které by je proměnily v lazaret.

## KOMERČNÍ ZÓNY

Tam, kde chcete, aby vznikly obchody a kanceláře, položte modré komerční zóny. Tento typ zón přitahuje do města zdroj zisků. Zároveň vytváří pracovní místa pro Simíka, i když ne v takové míře, jak industriální zóny.

Komerční zóny jsou odběrným kanálem pro výrobky industriálních budov. Simíci zde rovněž utrácejí své těžce vydělané simoleony, aby si koupili štěstí. Pokud není dostatek pracovních míst, obyvatelé zůstávají doma nebo jdou do parku, než aby šli ven a utráceli, protože bez simoleonů do obchodů nemůžou. Žádní zákazníci? Žádné obchody.

## INDUSTRIÁLNÍ ZÓNY

Průmysl je skutečným motorem města, vytvářejícím ve svých zónách největší zisky. Tím, že tvoří pracovní místa, zajišťuje průmysl peníze pro obyvatele. Průmysl zásobuje komerční budovy zbožím. Peníze činí Simíky spokojenými a umožňují jim nakupovat, což následně přináší prosperitu komerčním zónám.

Industriální zóny rovněž produkují největší část znečištění ze všech tří zón. Proto je dobré stavět průmyslové budovy mimo rezidenční části města.

## ODSTRAŇOVÁNÍ ZÓN

Na levé straně nabídky „Zóny“ je ikona odstranění zóny. Klikněte na ikonu a zvolte zónu, kterou chcete zrušit. Poté můžete na stejné místo položit jiný typ zóny.

## ZÓNOVACÍ MAPY

V nabídce „Zóny“ můžete použít tlačítka datových map pro přepnutí jednotlivých mapových informací.

<b>Hustota budov</b>	Zobrazuje situaci hustoty budov směrem k další úrovni u každé stavby ve městě.
<b>Hodnota pozemků</b>	Zobrazuje hodnotu pozemků v rezidenčních a komerčních zónách a její růst či pokles vlivem různých budov.
<b>Technol. úroveň průmyslu</b>	Zobrazuje úroveň technologického rozvoje industriálních zón a budovy, které mají vliv na posun na vyšší úroveň.
<b>Obyvatelstvo</b>	Zobrazuje údaje o obyvatelstvu a sleduje polohu Simíků.
<b>Rezidenční zóny</b>	Sleduje úroveň spokojenosti a finanční statistiky v rezidenčních oblastech.
<b>Komerční zóny</b>	Sleduje pohyb zákazníků a turistů nakupujících zboží a suvenýry.
<b>Industriální zóny</b>	Sleduje pohyb nákladů průmyslového zboží ve městě.

## VYLEPŠOVÁNÍ BUDOV

Každá rezidenční, komerční a industriální budova (RKL) má potenciál rozvoje. Všechny budovy mají úroveň tzv. hustoty, která určuje míru spokojenosti a prosperity jejich obyvatel, či zaměstnanců. Každé budově také postupně roste hodnota. Dosažená hodnota závisí na typu budovy. Budova se může rozvíjet cestou zvyšování hustoty, či hodnoty.

Malý dům se může případně změnit ve vilu, či obchůdek s oblečením ve velký obchodní dům. Zvolte si RKL budovu, nebo se podívejte na různé datové mapy pro zobrazení úrovně hustoty. Posun na další úroveň automaticky neznamená renovaci budovy, ale zvyšuje se tím šance, že k ní dojde.

## BOŘENÍ BULDOZEREM



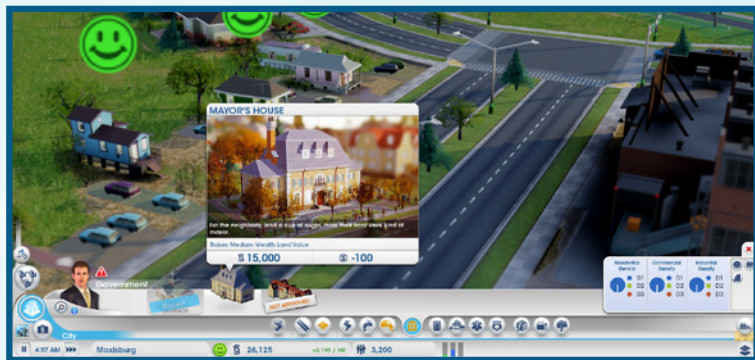
Je-li budova opuštěna, zřítí se a stane se z ní zbořeníště, je nepotřebná, nebo potřebujete přestavět či vylepšit část silnice, můžete ji zbořit buldozerem. Zvolte ikonu nástroje „Buldozer“ v pravé dolní části průhledového ovládacího rozhraní a vstupte do módu boření. Poté klikněte na budovu, či silnici, kterou chcete odstranit. Vybraný prostor je za pár sekund vyčištěn. Podržení klávesy **CTRL** označí celý úsek silnice, nebo blok budov ke zboření. Zbořením silnice automaticky odstraní všechny budovy podél ní. Zbořením budovy a silnic si vytvoříte prostor pro nové stavby. Pozorně sledujte výskyt opuštěných budov označených žlutou ikonkou. Kromě toho, že hzdí okolí a představují požární riziko, opuštěné budovy také negativně ovlivňují růst a prosperitu města. Co nejdříve se s nimi vypořádejte, aby bylo město neustále atraktivní a dosahovalo zisku. Pro opuštění módu boření znovu klikněte na ikonu nástroje „Buldozer“.

## KATASTROFY

Vaše město může kdykoli potkat neblahý osud vlivem přírodních sil. Může být postiženo zemětřeseními, tornády a všelijakými dalšími katastrofami. Tyto situace mohou nastat kdykoli, a proto chcete-li přežít, buďte ostražití. Přírodní katastrofy se vám mohou vyhnout, ale raději nepokoušejte osud, protože na základě vašich rozhodnutí ve funkci starosty vás mohou potkat i jiné pohromy (např. technologické či ekologické).

**POZNÁMKA:** V nabídce „Katastrofy“ si můžete vybrat kteroukoli z katastrof a seslat ji na některé z vámi zabraných měst. Po získání speciálních úspěchů si zpřístupníte všechny volitelné katastrofy. Katastrofy se ukládají do vašeho hráčského profilu, nikoli konkrétního města. Jakmile získáte přístup ke katastrofám, můžete je použít v kterémkoli budoucím městě.

## SPECIÁLNÍ BUDOVY



Nyní, když máte rozmistěny silnice a zóny, měly by všude ve vašem novém městě začít růst jako z vody nové stavby. Jako starostové tento prudce se rozvíjející obce jste odpovědní za vybudování klíčových prvků a budov infrastruktury. Budovy, které lze spravovat a upravovat, se nazývají speciální. Každou speciální budovu musíte umístit osobně. Pro město mají specifické a životně důležité účely. Vaším úkolem je udržovat je v provozuschopném stavu pro spokojenost a prosperitu obyvatele.

Jakmile je speciální budova umístěna, kliknutím na ni si otevřete její informační panel. Panel obsahuje všeobecné informace o budově včetně denních nákladů na její provoz. Sledování těchto statistik je důležité, aby budova fungovala na maximum své kapacity.

### UPRAVOVÁNÍ A VYLEPŠOVÁNÍ SPECIÁLNÍCH BUDOV

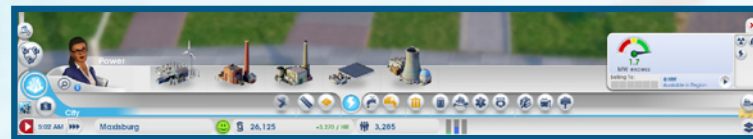
Označením umístěné speciální budovy si zobrazíte její detailní údaje. V dolní části okna si zvolte tlačítka pro úpravu funkcí budovy, nebo vylepšení její funkčnosti.

**Otevřít/zavřít** Kliknutím na toto tlačítko budovu uzavřete, nebo znovu otevřete. To může posloužit jako alternativa k její demolici. Dočasným uzavřením budovy ušetříte prostředky. Až zase máte simoleony na její provoz, můžete ji znovu otevřít.

**Upravit budovu** Otevře mód úprav, v němž můžete budovu přizpůsobovat nebo vylepšovat její prvky prostřednictvím přidavných modulů. Přidáním modulů podpoříte růst produktivity budovy.

**POZNÁMKA:** Určité speciální budovy, například energetické, mají mimořádné možnosti nastavení některých funkcí (například dovozu či vývozu zdrojů apod.) Podrobný popis těchto možností najdete v příslušném oddílu.

## ELEKTRICKÁ ENERGIE



Pro chod města je nezbytný zdroj elektrické energie. Domy bez elektrické energie jsou po nějaké době opuštěny a obchody a továrny se uzavrou. V zásadě platí, že bez elektřiny pro budovy se stanete starosty města duchů. Nenechte proto Simíky po tmě – otevřete nabídku „Elektrina“ a zvolte elektrárnu.

Existují různé typy elektráren, některé „zelenější“, jiné méně. Součástí nelehkého úkolu řízení města je nalezení ideální rovnováhy mezi rostoucí poptávkou po elektrické energii, znečištěním a negativními vlivy na zdraví obyvatele. Musíte také zvážit množství přírodních zdrojů, které máte k dispozici, případně náklady na jejich dovoz, pokud vám chybí, abyste zajistili jejich dostatečné množství pro provoz elektráren. Po vybudování a příjezdu zaměstnanců začne elektrárna zásobovat město energií.

### ENERGETICKÉ STATISTIKY

Statistiky na obrazovce systémových informací jsou klíčovým zdrojem údajů o vaší produkci elektrické energie. Měřidlo ukazuje, zda množství vyráběné energie uspokojuje potřeby města. Vedlejší údaj znamená množství energie dostupné v regionu a to, zda momentálně prodáváte elektřinu do některého sousedního města. Umístěním kurzoru na tuto oblast si zobrazíte podrobný rozpis údajů o potřebné, volné, nakupované, či prodávané energii.

### ENERGETICKÉ MAPY

V nabídce „Elektrina“ můžete použít tlačítka datových map pro přepnutí jednotlivých mapových informací.

**Elektrina** Zobrazuje, které budovy jsou či nejsou zásobovány, nebo nejsou vůbec napojeny na síť.

**Znečištění ovzduší** Zde se můžete podívat, kde je město zasaženo znečištěním ovzduší a kde je jeho nejvyšší koncentrace. Rovněž zde zjistíte, které budovy patří mezi největší znečišťovatele ovzduší.

**Radiace** Označuje oblast rozšíření radiace a míru ohrožení obyvatelstva. Také zde uvidíte, které budovy produkují radiaci.



## VODA



Voda je jednou z životně důležitých potřeb pro Simíky, aby mohli zůstat zdraví a čistí. Vodárenské věže, které postavíte, zásobují nezbytnou H<sub>2</sub>O celé město, dokud jsou k dispozici dostatečné zásoby spodních vod.

Postupem času se může vytvořit znečištění půdy ze splašků a průmyslové činnosti. Vodárenské věže, k nimž dosáhne znečištění půdy, se mohou potenciálně stát zdrojem šíření nákazy. Pravidelně kontrolujte úroveň znečištění půdy a přesuňte vodárenské věže do blízkosti čistšího zdroje vody, nebo postavte vodárenské čerpací stanice s filtračními pumpami,

**TIP:** Pokud znečištění půdy kontaminuje vodu, je na čase začít uvažovat o přesunu vodárenské věže na území s čistším zdrojem vody. Zároveň nezapomeňte nejdříve postavit a zprovoznit novou vodárenskou věž dříve, než zboříte tu starou. Pamatujte, že trvá několik hodin, než se voda dostane do nových servisních a průmyslových budov. A také nechcete, aby během této přechodné doby zůstali obyvatelé bez vody.

## VODÁRENSKÉ STATISTIKY

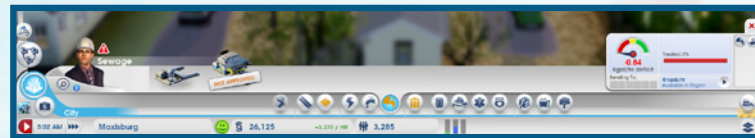
Je-li otevřena nabídka „Voda“, systémové informace v pravé části obrazovky obsahují klíčové údaje pro sledování zásobování vodou. Zde vidíte měřidlo, které udává aktuální úroveň zásobování vodou, stejně jako objem čerpané vody, vody potřebné k uspokojení potřeb města a stav znečištění vody.

## MAPY VODY

V nabídce „Voda“ můžete použít tlačítka datových map pro přepnutí jednotlivých mapových informací.

- |                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Spodní vody</b>     | Zobrazuje mapu spodních vod s nejlepšími místy ve městě pro postavení vodárenských věží a čerpacích stanic. |
| <b>Znečištění půdy</b> | Zobrazuje polohy znečištění půdy, míru jeho škodlivosti a budovy, které jej produkují.                      |

## SPLAŠKY



Co vejde dovnitř, musí také ven a velká část toho vychází z vašich Simíků. Otázkou je, co se všemi těmi splašky dělat? Pokud je necháte bez povšimnutí, tečou na zahrádky za domy a snižují kvalitu života a úroveň zdraví ve městě. Postavení výpusti kanalizace zajistíte odtok splašků, ale umístíte ji daleko od dalších budov. Odpad z kanalizace se mění ve znečištění půdy, ale do doby, než získáte přístup k vylepšení na magistrát, stejně nemáte k dispozici „čistější“ řešení.

## STATISTIKY SPLAŠKŮ

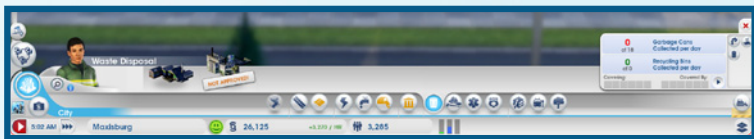
Systémové informace nabídky „Splašky“ obsahují několik statistických údajů, které vám velmi pomohou při péči o kanalizaci. Měřidlo ukazuje, jak kvalitně se staráte o potřeby města v oblasti odvádění splašků. Po najetí kurzoru myši na měřidlo si pak zobrazíte statistiky produkce splašků, kapacity systému kanalizace a údaje o dovozu či vývozu splašků mezi vámi a sousedy. Lišta napravo ukazuje procentuální množství zpracovávaných splašků z města.

## MAPY SPLAŠKŮ

V nabídce „Splašky“ můžete použít tlačítka datových map pro přepnutí jednotlivých mapových informací.

- |                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Znečištění půdy</b> | Zobrazuje polohy znečištění půdy, míru jeho škodlivosti a budovy, které jej produkují. |
| <b>Splašky</b>         | Zobrazuje míru produkce splašků ve městě podle budov a trasy jejich odtoku.            |

# ODPADOVÉ HOSPODÁŘSTVÍ



## ODPADY A RECYKLACE

Čím více Simiků žije ve městě, tím více odpadu produkují. Pokud jej necháte hromadit, začnou se vám množit požáry, zranění a nemoci. Město bude navíc ztrácet na celkové atraktivitě. Vybudováním skládky odpadu začnete svážet odpad z domovů Simiků.

Označte skládku odpadu a přesuňte kurzor na mapu. Až najdete vhodné místo, klikněte levým tlačítkem myši k umístění skládky.

Se skládkou dostanete dva vozy na svoz odpadu, což nemusí pro vaše město stačit. S tím, jak město poroste, budete muset zvážit přidání dalších vozů, abyste zajistili řádný svoz veškerého odpadu vyprodukovaného Simiky.

Další možností v nabídce „Odpadové hospodářství“ je recyklace. Recyklační zařízení pomáhá redukovat problémy s odpadem a znečištěním, vznikajícím při nakládání s odpady. Recyklované kovy, slitiny a plasty lze znovu použít pro účely města, nebo prodat na světovém trhu.

**POZNÁMKA:** Recyklace není výhodná jen z hlediska ochrany životního prostředí, ale také ekonomiky. Recyklací může město získávat slitiny, plasty a kovy. Tyto zdroje jsou klíčové pro elektronický průmysl a lze je také prodávat za účelem zisku simoleonů.

## ODPADOVÉ A RECYKLAČNÍ STATISTIKY

Máte-li otevřeny podnabídky „Odpad“ a „Recyklace“ v nabídce „Nakládání s odpady“, můžete si prohlédnout důležité systémové informace. Můžete se zde také podívat, kolik běžného a recyklovaného odpadu bylo svezeno z celkového plánovaného objemu za den.

# MAPY ODPADOVÉHO HOSPODÁŘSTVÍ

V nabídce „Odpadové hospodářství“ můžete použít tlačítka datových map pro přepnutí jednotlivých mapových informací.

**Zpracování odpadu** Zobrazuje úrovně svozu a recyklace odpadu a místa, kde dochází k největší koncentraci nesvezeného odpadu.

**Znečištění půdy** Zobrazuje polohy znečištění půdy, míru jeho škodlivosti a budovy, které jej nejvíce produkují.

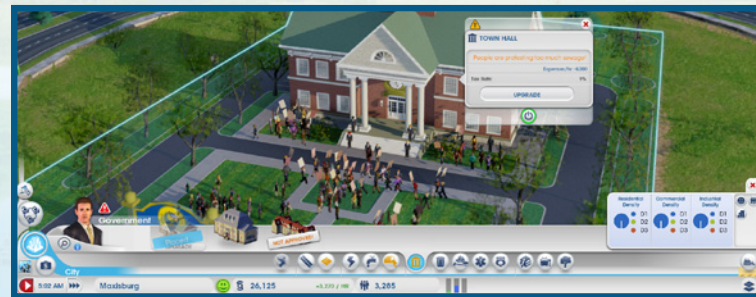
**Znečištění ovzduší** Zde se můžete podívat, kde je město zasaženo znečištěním ovzduší, a které budovy patří mezi největší znečišťovatele.

# VEŘEJNÁ SPRÁVA



Radnice se sídlem veřejné správy města, kde Simici mohou sdělovat své problémy. Radnici lze postavit po napojení města na regionální dálnici a zajištění dodávek voda a elektriny. Veřejná správa je pro město naprosto klíčová. Díky ní můžete nejen spravovat výběr daní, ale také dále vylepšovat město udělováním povolení pro stavbu budov záchranných složek, jako jsou hasičské stanice, policejní stanice či kliniky.

Vylepšení radnice na magistrát získáte možnost lépe spravovat výběr daní, dále podporovat rozvoj města a orientovat jej na určitou specializaci. Označením radnice si zobrazíte okno s informací o postupu směrem k jejímu vylepšení na magistrát. Jakmile dosáhnete postupného cíle, klikněte na tlačítko „Vylepšit“. Dalšími vylepšeními si zpřístupníte rozšiřující moduly pro nový magistrát.



## VYLEPŠENÍ MAGISTRÁTU



Po dosažení určitého počtu obyvatel získáte možnosti vylepšení magistrátu. Ty můžete využít k podpoře dalšího růstu města a zaměření na konkrétní specializaci. Na výběr máte šest vylepšení a v jedné chvíli si můžete vybrat jen jedno. Zvolené vylepšení má na město zásadní vliv.

Při hraní v regionu se domluvíte se sousedy na tom, na jakou specializaci se zaměří oni ve svých městech. Takto si všichni budete moci zvolit různá vylepšení tak, aby vám v oblasti, kterou nejste schopni pokrýt sami, vypomohl soused. Tato vylepšení jsou regionální, což znamená, že výhody z nich mohou využívat jen města v daném regionu. Například pokud si vyberete odbor bezpečnosti, můžete sousedním městům poskytnout lepší podporu ze strany policie, zatímco když si soused vybere odbor školství, může své město proměnit v univerzitní centrum, kam mohou vaši Simíci dojíždět za lepším vzděláním.

## STATISTIKY VEŘEJNÉ SPRÁVY

Systémové informace nabídky „Veřejná správa“ obsahují údaje o hustotě RKI zón.

### DANĚ

Jako starostové ovlivňujete oba nevyhnutelné aspekty života – smrt a daně. Přímou kontrolu však máte jen nad tím druhým. Daně jsou dalším prostředkem vašeho příjmu, který může pomoci při rozvoji města. Pokud však budete udržovat zdanění příliš vysoké po delší dobu, obyvatelé mohou začít město hromadně opouštět. Kromě toho Simíci s vysokými příjmy odmítají vysoké daně silněji, než ti se středními a nízkými příjmy. Příjem města z daní se upravuje na panelu rozpočtu. Vylepšením radnice na magistrát získáte dokonalejší možnosti výběru daní.

**Radnice** Zde upravujete celkovou výši zdanění v procentech.

**Magistrát** Po vylepšení na magistrát můžete stanovit oddělenou výši zdanění pro rezidenční, komerční a industriální zóny.

**Finanční odbor** Rozšířením magistrátu o tento modul získáte další možnosti výběru daní. V každé zóně jsou daně rozděleny podle tří příjmových tříd (nízkopříjmová, středněpříjmová a vysokopříjmová).

## MAPY VEŘEJNÉ SPRÁVY

V nabídce „Veřejná správa“ můžete použít tlačítka datových map pro přepnutí jednotlivých mapových informací.

**Obyvatelstvo** Zobrazuje údaje o obyvatelstvu a sleduje polohu Simíků.

**Spokojenost** Zobrazuje, ve kterých budovách vládne spokojenost a oblasti, kde je nutné provést zlepšení.

**Hustota budovy** Zobrazuje postup ke zvýšení hustoty každé stavby ve městě.

## OHEŇ



Z historie známe řadu případů, kdy i velká města lehla popelem při velkých požárech. Nebudete-li dost opatrní, můžete se záhy dostat na tento neblahý seznam také. Riziko požárů roste s tím, jak se město rozšiřuje. Abyste zabránili šíření požárů ve městě, postavte hasičskou stanici.

V hlavní nabídce si vyberte hasičskou stanici a přesuňte kurzor na mapu. Při hledání vhodného místa se budou rozsvěcovat silnice okolo budov, což indikuje oblast pokrytí hasičské stanice. Až najdete vhodné místo, klikněte levým tlačítkem myši k umístění budovy.

Jedna hasičská stanice pokrývá jen určitou oblast. Její pokrytí rozšíříte přidáním dalších garáží pro hasičské vozy, nebo vylepšením na velkou hasičskou stanici. S tím, jak se bude operační dosah vašich hasičů, můžete později začít poskytovat jejich služby v omezené míře i sousedním městům.

## POŽÁRNÍ STATISTIKY

Systémové informace v nabídce „Oheň“ obsahují údaje, které vám pomohou zabránit vzniku požárů, či připravit se na vypuknutí skutečně velkého požáru. Uvidíte zde počet a typ uhašených požárů za den.

## POŽÁRNÍ MAPY

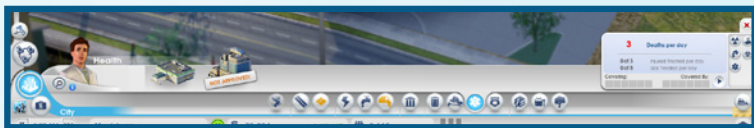
V nabídce „Oheň“ můžete použít tlačítka pro přepínání mezi jednotlivými datovými mapami.

**Požární riziko** Zobrazuje oblasti s nejvyšším rizikem vzniku požáru a sleduje záznamy o minulých požárech.

**Spodní vody** Zobrazuje mapu spodní vody s nejlepšími místy pro postavení vodárenských věží a vodárenských stanic.

**Odpadové hospodářství** Zobrazuje úrovně svozu/recyklace odpadu a označuje oblasti, kde dochází k vršení odpadků.

## ZDRAVÍ



Vybudováním kliniky zajistíte rychlou péči o nemocné Simíky a postaráte se o to, aby i ostatní okolo nich zůstali zdraví. Označte vybranou stavbu a přesuňte kurzor na mapu. Při hledání vhodného místa se budou rozsvěcovat silnice okolo budov, což indikuje oblast pokrytí budovy zdravotní péče. Až najdete vhodné místo, klikněte levým tlačítkem myši k umístění budovy.

Toto malé zdravotnické centrum zajišťuje pokrytí pro vaše město, ale v závislosti na počtu obyvatel může být moudré postavit jich několik, případně přidat další garáže pro sanitky či větší čekárnu pro pacienty. Tím zajistíte, že se každému dostane potřebné zdravotnické péče. Vaše klinika může rovněž v omezené míře poskytovat zdravotnické služby pro sousední města.

## ZDRAVOTNICKÉ STATISTIKY

Vpravo od nabídky „Zdraví“ se zobrazuje několik klíčových statistik. Zobrazená data udávají počet nemocných či zraněných Simíků a úmrtí za den.

## MAPY ZDRAVÍ

V nabídce „Zdraví“ můžete použít tlačítka datových map pro přepnutí jednotlivých mapových informací.

<b>Zdraví</b>	Zobrazuje zdravotní situaci Simíků, počet pacientů na klinikách, úroveň šíření mikroorganismů ve městě a minulé události v oblasti nemocnosti.
<b>Znečištění ovzduší</b>	Zde se můžete podívat, kde je město zasaženo znečištěním ovzduší a kde je jeho nejvyšší koncentrace.
<b>Znečištění půdy</b>	Zobrazuje polohy znečištění půdy, míru jeho škodlivosti a budovy, které jsou jím postiženy.
<b>Mikroorganismy</b>	Zobrazuje mapu přesného výskytu nemocných.
<b>Radiace</b>	Označuje oblast rozšíření radiace a míru ohrožení obyvatelstva.

## POLICIE

Aby byli obyvatelé spokojeni a cítili se bezpečně, potřebují mít zajištěn veřejný pořádek. Vysoká míra zločinnosti postupně poškozuje dobrý obraz města i jeho hodnotu. Postavením policejní stanice snížíte zločinnost a dáte obyvatelům větší pocit bezpečí.

Označte vybranou stavbu a přesuňte kurzor na mapu. Při hledání vhodného místa se budou rozsvěcovat silnice okolo budov, což indikuje oblast pokrytí policejní budovy. Až najdete vhodné místo, klikněte levým tlačítkem myši k umístění budovy.

Policejní stanice může pokrývat jen omezené území a s tím, jak město roste, bude nutné prodlužovat ruku zákona ke všem obyvatelům. Postavte policejní stanici, nebo stávající stanici rozšiřte o další parkoviště hlídkových vozů, které posílí přítomnost policie v ulicích. S tím, jak se bude operační dosah vašich policejních sil růst, můžete později začít poskytovat jejich služby v omezené míře i sousedním městům.

## POLICEJNÍ STATISTIKY

Při otevření nabídky „Policie“ vám panel systémových informací poskytne různé důležité údaje. Zobrazená data udávají počty zločinů spáchaných za den, zločinců a provedených zatčení.

## MAPY POLICIE

V nabídce „Policie“ můžete použít tlačítka pro přepnutí jednotlivých datových map.

<b>Zločin</b>	Zobrazuje oblasti s výskytem kriminality a celkovou plochu působnosti policie. Použijte tuto mapu k přesunutí policejních sil do oblastí se zvýšenou kriminalitou.
<b>Vzdělání</b>	Zobrazuje úrovně vzdělání v rezidenčních a industriálních zónách a místa pohybu studentů.

## VZDĚLÁNÍ

Nenechte Simíky bloumat bezcílně po ulicích a nabídněte jim vzdělání pro světlejší zítřky. Některé pokročilé moduly obchodu a průmyslu si budete moci pořídit, až když poskytnete obyvatelům vyšší vzdělání. Existují dva typy školství – základní a vysokoškolské.

## ŠKOLA

Postavením školy poskytnete mladým Simíkům místo, kam budou přes den chodit a nebudou tropit nepěchy. Při hledání vhodného místa se budou rozsvěcovat silnice okolo budov, což indikuje oblast pokrytí školy. Až najdete vhodné místo, klikněte levým tlačítkem myši k umístění budovy. Po postavení můžete školu rozšiřovat prostřednictvím různých modulů ke zvyšování kapacity žáků. Nezapomeňte po městě rozmístit zastávky školních autobusů, aby se všichni obyvatelé měli možnost dostat na vyučování.

## VEŘEJNÁ VYŠŠÍ ODBORNÁ ŠKOLA

Postavení veřejné vyšší odborné školy poskytnete obyvatelům další úroveň vzdělání a zajistíte si další podporu pro rozvoj města. Obyvatelé s vyšším vzděláním mohou vykonávat náročnější povolání, díky nimž můžete budovat vyspělý průmysl produkující vyšší zisky.

### STATISTIKY VZDĚLÁNÍ

Systémové informace v nabídce „Vzdělání“ obsahují užitečné údaje. Zobrazená data udávají počet přihlášených studentů a celkový počet možných studentů ve městě. Můžete si zde zobrazit i ukazatele úrovně vzdělání a technologické vyspělosti města.

### MAPY VZDĚLÁNÍ

V nabídce „Vzdělání“ můžete použít tlačítka datových map k otevření jednotlivých mapových informací.

**Vzdělání** Zobrazuje úroveň vzdělání ve všech rezidenčních a industriálních zónách a polohu studentů.

**Technologická úroveň průmyslu** Zobrazuje úroveň technologického rozvoje industriálních zón a také budovy, které ovlivňují technologická vylepšení.

## HROMADNÁ DOPRAVA

Vybudováním systému hromadné dopravy zajistíte obyvatelům spojení s ostatními částmi města a okolními regiony. Hromadná doprava zlepšuje dopravní situaci, kritický aspekt života každého města, protože jen města s průjezdnými ulicemi mohou prosperovat a růst. Hromadná doprava také brání vzniku dopravních zácp, které vedou k dalším problémům, jako jsou například pozdní dodávky zdrojů do elektrárny a následné výpadky v dodávkách elektrické energie.

Existuje pět různých typů dopravy – autobusy, tramvaje, vlaky, lodě a letadla. Každý z nich svůj vlastní účel. Autobusy, tramvaje, vlaky a trajekty přepravují Simiků s nízkými a středními příjmy, zatímco nákladnější druhy dopravy slouží Simikům se středními a vysokými příjmy.

### AUTOBUSY

Systém kyvadlových autobusů zajišťuje přepravu Simikům s nízkými příjmy a umožňuje jim cestovat po městě bez auta. Nezapomeňte umístit ve městě dostatečný počet autobusových zastávek pro co nejlepší pokrytí autobusovými linkami.

### STATISTIKY AUTOBUSŮ

Máte-li otevřenu záložku „Autobusy“ v nabídce „Hromadná doprava“, uvidíte klíčové informace vpravo dole. Zkontrolujte, kolik Simiků je denně využívá a kolik jich je přepraveno.

### TRAMVAJE

Vybudování systému tramvajových linek zajistíte Simikům rychlý prostředek pro dopravu ve městě. Tento typ hromadné dopravy lze provozovat jen na městských třídách s tramvajovými kolejemi. Při jeho budování nezapomeňte na vhodné umístění tramvajových zastávek pro co nejlepší pokrytí.

### STATISTIKY TRAMVAJÍ

V sekci „Tramvaje“ nabídky „Hromadná doprava“ si můžete zobrazit průměrnou délku čekání na tramvaj a denní počet cestujících v tomto dopravním systému.

### VLAKY

Vybudováním systému vlakových linek umožníte přijíždět a stěhovat se do vašeho města i Simikům z větších vzdáleností.

### STATISTIKY VLAKŮ

Máte-li otevřenu sekci „Vlaky“ v nabídce „Hromadná doprava“, uvidíte klíčové údaje v systémových informacích vpravo dole. Zkontrolujte, kolik Simiků denně cestuje vlakem a průměrnou dobu čekání na vlak.

### LODĚ

Vybudováním systému lodních linek umožníte trajektům a vyletním lodím z dalších míst v regionu připlouvat do vašeho města. Trajekty jsou schopny přepravovat obrovské počet Simiků s nízkými a středními příjmy včetně turistů. Vyletní lodě přepravují do města turisty se středními a vysokými příjmy.

### STATISTIKY LODÍ

Máte-li otevřenu sekci „Lodě“, uvidíte v systémových informacích údaje o počtu denně přepravených Simiků a průměrné době čekání na trajekt.

## LETADLA

Přpravte turisty, aby ve vašem městě trávili čas utrácením peněz v místních atrakcích a obchodech. Letadla lze také využívat pro vývoz, čímž se zvýší objem zboží distribuovaný vašim městem.

## STATISTIKY LETADEL

V sekci „Letadla“ si můžete prohlédnout v systémových informacích klíčové údaje. Najdete zde informace o počtu ranvejí ve městě, počtech cestujících a průměrné době čekání.

## MAPY HROMADNÉ DOPRAVY

Všechny typy dopravy (s výjimkou letecké) lze sledovat na datové mapě. Zvolením této ikony si zobrazíte celkové pokrytí všech částí města.

## PARKY



Parky různých velikostí poskytují Simíkům místo k odpočinku. Shromažďují se v nich také bezdomovci. Tyto plochy mohou zvýšit přitažlivost přilehlých čtvrtí a přilákat tak bohatší Simiky.

## STATISTIKY PARKŮ

Systémové informace v podnabídce „Parks“ obsahují důležité údaje o městské zeleni. Můžete sledovat počet návštěvníků v parcích za den a zobrazit si přehled příjmových úrovní rezidenčních a komerčních zón.

## MAPY PARKŮ

V podnabídce „Parks“ můžete použít tlačítka datových map pro přepnutí jednotlivých mapových informací.

- |                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Spokojenost</b>     | Zobrazuje místa, kde jsou Simíci spokojeni, a oblasti s potřebou vylepšení, aby byli spokojeni i zde.    |
| <b>Turistický ruch</b> | Zobrazuje místa výskytu turistů a jejich nejčastější cíle.   |
| <b>Hodnota pozemků</b> | Zobrazuje hodnotu pozemků v rezidenčních a komerčních zónách a její růst či pokles vlivem různých budov. |

## SPECIALIZACE MĚSTA



Postavením velkých podniků nasměrujete město ke specializaci na určitý druh průmyslu. Tyto podniky mohou vytvářet velké množství pracovních míst a generovat městu mnoho simoleonů. Můžete se samozřejmě pokusit provozovat všechny typy podniků, ale pokud se budete soustředit jen na jeden, či dva, získá vaše město jednoznačnější charakter. Domluvte se se sousedy na zdi regionu na tom, kdo plánuje budovat ten který druh průmyslu. Poté využijte těchto informací v rámci vzájemné spolupráce k vyváženému rozvoji regionu, nebo se pokuste přátele překonat ve vlastní hře s cílem rozvinout podniky samostatně.

## KULTURA

Kulturní budovy typu veletřního centra či sportovního stadionu přitahují mnoho návštěvníků mimo město. Pro město mohou znamenat výrazný finanční přínos. Nezapomeňte však před přílivem Simíků na velkou konferenci či důležitý zápas vybudovat systém hromadné dopravy, který jejich nápor zvládne.

## KULTURNÍ STATISTIKY

Podržetím kurzoru myši nad každou budovou nabídky „Specializace města“ si zobrazíte klíčové údaje kulturních budov. Data udávají maximální kapacitu budov, náklady a ziskovost. Uvidíte zde také, kolik simoleonů za hodinu chod těchto budov stojí. Systémové informace podnabídky „Kultura“ obsahují počet návštěvníků města z řad turistů za den, zisk z poslední akce a zisky za den.

## MAPA KULTURY

Máte-li otevřenu podnabídku „Kultura“ v nabídce „Specializace města“, klikněte na tlačítko „Datová mapa“ pro zobrazení mapy turistického ruchu, na níž uvidíte umístění kulturních budov

## PAMĚTIHODNOSTI

Klenotem v koruně vašeho města jsou pamětihodnosti. Slouží jako esteticky výrazné prvky přitahující velké množství turistů všech příjmových skupin. Ve městě můžete postavit až tři pamětihodnosti, které jsou otevřeny 24 hodin denně.

## STATISTIKY PAMĚTIHODNOSTÍ

Podržetím kurzoru myši nad každou pamětihodností v podnabídce „Kultura“ nabídky „Specializace města“ si zobrazíte klíčové údaje. Uvidíte zde úroveň turistické atraktivity, náklady na stavbu budovy a hodinové náklady na její provoz.

## MAPY PAMĚTIHODNOSTÍ

Máte-li otevřenu podnabídku „Kultura“ v nabídce „Specializace města“, klikněte na tlačítko „Datová mapa“ pro zobrazení různých datových map.

**Turistický ruch** Zobrazuje místa výskytu turistů a jejich nejčastější cíle.

**Hodnota pozemků** Zobrazuje hodnotu pozemků v rezidenčních a komerčních zónách a pozitivní, či negativní vlivy budov na tuto hodnotu.

## DŮLNÍ TĚŽBA

Těžbou uhlí a rudy se z vás stane důlní magnát. Po těchto zdrojích existuje vysoká poptávka z měst, která spalují uhlí v elektrárnách, či používají rudu pro výrobu. Velké množství uhlí či rudy můžete skladovat v obchodním depu jak pro své vlastní potřeby, tak pro obchodování s ostatními.

## STATISTIKY DŮLNÍ TĚŽBY

V podnabídce „Důlní těžba“ nabídky „Specializace města“ si zobrazíte množství vytěženého uhlí a vytavené rudy za den.

## MAPY DŮLNÍ TĚŽBY

Máte-li otevřenu podnabídku „Důlní těžba“ v nabídce „Specializace města“, klikněte na tlačítko „Datová mapa“ pro zobrazení různých datových map.

**Uhlí** Zobrazuje umístění ložisek uhlí ve městě.

**Ruda** Zobrazuje umístění ložisek rudy ve městě.

**Obchod** Zobrazuje místa dovozu, vývozu a výroby zboží ve městě.

## PETROCHEMIE

Z ložisek pod zemí můžete těžít ropu. Jde o velice cenný zdroj pro město, která jej používají jako palivo pro elektrárny. Velké množství ropy můžete skladovat v obchodním depu jak pro své vlastní potřeby, tak pro obchodování s ostatními.

## STATISTIKY PETROCHEMIE

V podnabídce „Vrtná těžba“ nabídky „Specializace města“ si zobrazíte klíčové statistiky. Dozvíte se zde, jaké množství ropy čerpáte a kolik z ní vyrábíte pohonných hmot a plastů.

## MAPA ROPY

Máte-li otevřenu podnabídku „Vrtná těžba“ v nabídce „Specializace města“, můžete pomocí tlačítek přepínat jednotlivé datové mapy.

**Ropa** Zobrazuje umístění ložisek ropy.

**Obchod** Zobrazuje místa dovozu, vývozu a výroby zboží ve městě.

## OBCHOD

Získané zdroje můžete vyvázet, dovážet a skladovat. V případě měst s orientací na kovovýrobní, petrochemický či elektronický průmysl je možné rozvíjet i možnosti obchodování.

## OBCHODNÍ DEPO

Používáte-li elektrickou energii, jejíž výroba je závislá na fosilních palivech, můžete potřebné zdroje dovážet přímo ze světového trhu. Vybudováním obchodního depa si však vytvoříte ještě větší skladovací prostory pro suroviny. Před výstavbou depa si zvolte zařízení, které bude obchodování se zdroji řídit. Jakmile máte obchodní depo postaveno, informační panel budovy a zvolte možnost **SPRÁVA DODÁVEK ZE SVĚTOVÉHO TRHU** pro použití vlastních zdrojů, jejich dovozu, či vývozu. Využívání vlastních zdrojů je vždy levnější, než v případě dovážených, protože jejich cena závisí na dění na světovém trhu. Pokud se rozhodnete vyvázet uskladněné suroviny, můžete si zakrátko vydělat slušnou sumu simoleonů.

## STATISTIKY OBCHODU

V podnabídce „Obchod“ nabídky „Specializace města“ si zobrazíte objem vývozu a dovozu za hodinu.

## MAPA OBCHODU

Máte-li otevřenu podnabídku „Obchod“ v nabídce „Specializace města“, klikněte na tlačítko „Datová mapa“ pro otevření mapy dovozu a vývozu, na níž uvidíte místa vývozu, dovozu či výroby zboží ve městě.

## HAZARD

Vybudováním velkých kasin a hazardních heren přitáhnete velké množství turistů a zvýšíte vlastní příjmy. Tyto budovy značně zvyšují hustotu provozu ve městě, takže nezapomeňte vybudovat i kapacitně dostačující systém hromadné dopravy. Hazard rovněž vede k růstu kriminality. Postarejte se proto, aby policie měla dostatek prostředků k jejímu zvládnutí.

## STATISTIKY HAZARDU

V podnabídce „Hazard“ nabídky „Specializace města“ jsou v systémových informacích klíčové údaje. Můžete si zde zjistit počet návštěvníků města z řad turistů za den a zisk, jaký vašemu městu přinášejí.

## MAPA HAZARDU

Máte-li otevřenu podnabídku „Hazard“ v nabídce „Specializace města“, použijte tlačítko „Datová mapa“ pro otevření mapy turistického ruchu a zobrazte si místa výskytu turistů a jejich nejčastější cíle.

## ELEKTRONIKA

Vybudujte centrum vyspělých technologií a rozvíjejte elektronický průmysl. Můžete vyrábět procesory, počítače a televizory na vývoz. Produkce elektroniky vyžaduje slitiny a plasty, které lze dovážet, nebo získávat recyklačí odpadu.

## STATISTIKY ELEKTRIKY

V podnabídce „Elektronika“ nabídky „Specializace města“ se v systémových informacích nacházejí důležité údaje. Můžete zde zjistit počet procesorů, počítačů a televizorů vyrobených za den.

## MAPY ELEKTRIKY

Máte-li otevřenu podnabídku „Elektronika“ v nabídce „Specializace města“, můžete pomocí tlačítek přepínat jednotlivé datové mapy.

**Technol. úroveň průmyslu** Zobrazuje úroveň rozvoje technologií v industriálních zónách a umístění budov, které tento rozvoj ovlivňují.

**Obchod** Zobrazuje místa dovozu, vývozu a výroby zboží ve městě.

## ZPRAVODAJ SIMCITY

Podél horního okraje obrazovky běží Zpravodaj *SimCity*. Objevují se zde všechny novinky týkající se vašeho města.

## OVLÁDÁNÍ ČASU

Ovládání času se nachází v levém dolním rohu obrazovky. Vidíte zde aktuální čas, možnost rychlého posunu času ve hře nebo přerušení hry.

## SPECIALIZACE MĚSTA

Zvolte si kteroukoli specializaci a kliknutím na možnost **PROVEĎTE MĚ** se zaměříte na konkrétní typ průmyslu. Můžete zde také kliknout na aktuální název města a zadat nové.

## SPECIÁLNÍ MISE

Kliknete-li na tlačítko „Proveďte mě“ pro některou specializaci města, může se stát, že obdržíte výzvu k účasti na speciální misi v dané specializaci. Mise jsou užitečné pro rychlý rozvoj města ve zvolené specializaci.

## OBLÍBENOST

Poblíž umístěná ikonka smajlíka udává celkovou spokojenost obyvatel s vaším působením a přestavuje celkové hodnocení oblíbenosti vás jako starosty. Kliknutím na ikonu si zobrazíte panel „Oblíbenost“. Tento panel obsahuje tři ukazatele zvlášť pro rezidenční, komerční a industriální zóny. Čím více je ukazatel naplněn, tím vyšší je vaše hodnocení v dané zóně. Je-li vaše oblíbenost nízká a lidé v některé kategorii jsou nespokojeni, kliknutím na příslušný ukazatel si zobrazíte podrobnější komentáře k situaci. Úroveň oblíbenosti si opět zvýšíte, pokud budete řešit dané potíže a obavy.

## ROZPOČET MĚSTA



Hned vedle panelu „Oblíbenost“ vidíte, kolik simoleonů momentálně máte a kolik vyděláváte, či proděláváte za hodinu. Pokud simoleony za hodinu vyděláváte, je číslo zelené, pokud však proděláváte, je červené.

Kliknutím na ikonu simoleonu si otevřete panel „Rozpočet města“, kde najdete položkový seznam výdajů, příjmů a dalších transakcí z poslední doby. Můžete si zde také vzít úvěr. Ze statistik můžete zjistit, kde proděláváte a kde naopak zaznamenáváte zisky. Pozorně sledujte výdaje. Pokud nepřinášíte náležitý profit, bude rozumnější investovat tyto prostředky z rozpočtu města jinde. Ve spodní části tabulky vidíte celkové hodinové výdaje a příjmy.

Secke úvěrů panelu slouží k půjčování peněz od různých finančních institucí. Úvěry poskytnou městu rychlou finanční injekci, ale postupně musejí být spláceny, samozřejmě s patřičným úrokem. Napravo od panelu rozpočtu města se nachází informace o daních a stavu bankovního účtu. Jakmile postavíte radnici, můžete začít upravovat míru zdanění ve městě. Sekcí daní panelu rozpočtu použijte k úpravám procentuálního zdanění rezidenčních, komerčních a industriálních částí města.

**POZNÁMKA:** Po rozšíření magistrátu o finanční odbor můžete upravovat vyšší zdanění dalšími způsoby.



## OBYVATELSTVO

Hned vedle panelu rozpočtu je ukazatel počtu obyvatel. Jak se do města stěhují noví Simíci, toto číslo roste. Kliknutím na ikonu si zobrazíte okno s detailním přehledem statistik obyvatelstva. Uvidíte zde, jaký typ města máte, kolik obyvatel v něm žije, celkový počet budovy, informace o zaměstnanosti, bohatství obyvatel, historii města a možnostech nakupování.

## MOŽNOSTI

Zvolením ikony možností v pravém horním rohu obrazovky získáte přístup k následujícím položkám:

<b>Nastavení</b>	Možnost nastavení grafiky, zvuku a herního systému.
<b>Herní příručka</b>	Umístění této příručky v elektronické podobě.
<b>Centrum nápovědy</b>	V centru nápovědy získáte informace o řadě témat.
<b>„Začínáme“</b>	Možnost přehrání úvodního scénáře.
<b>Tvůrci hry</b>	Podívejte se na titulky ke hře <i>SimCity</i> .
<b>Odchod do hlavní nabídky</b>	Opuštění města a návrat do hlavní nabídky.
<b>Ukončit <i>SimCity</i></b>	Ukončení hry <i>SimCity</i> .

## ŽIVOT VE VELKÉM MĚSTĚ

Život běží dost rychle. Jak vaše město roste, staré budovy jdou k zemi, aby uvolnily místo těm novým. Simíci se stěhují do města a přinášejí si s sebou své sny a touhy. Ať už jsou velké, či malé, musíte sledovat vškeré dění ve městě a udržovat dobrou náladu obyvatel. Pamatujte, že spokojený Simík je produktivním členem vašeho společenství. Využítí všech aspektů růstu a rozvoje města při zachování všech potřeb po obyvatel je klíčovým předpokladem úspěchu.

## MYŠLENKY A POŽADAVKY OBYVATEL

Chcete se dozvědět více o svých voličích? Jako jejich starosta můžete nahlédnout do života kteréhokoli obyvatele pohybujícího se po městě. Kliknutím na kteréhokoli Simíka jdoucího, či jedoucího městem si zobrazíte jeho aktuální stav. Otevře se malé okno se jménem Simíka, jeho všeobecným finančním stavem a cílem jeho cesty. Chcete-li konkrétní postavu sledovat, klikněte na lištu se jménem, čímž se kamera se automaticky zaměří na tohoto Simíka. Bude ho sledovat tak dlouho, dokud nekliknete jinak.

Takto podrobně můžete sledovat jen jednotlivé Simíky. Pro zjištění všeobecných nálad obyvatel sledujte myšlenkové bubliny, které se objevují všude po městě. Přiblížením pohledu na město uvidíte více bublin. Tyto bubliny obsahují pozitivní, či negativní myšlenky obyvatel, a umožňují vám tak zjistit náladu veřejnosti. Využijte tyto pomocné informace k řešení potřeb a obav Simíků.

**Zelené bubliny** Vidíte-li po městě vyskakovat tyto bubliny, vedete si dobře! Po najetí kurzoru myši na ně uvidíte spokojené komentáře.

**Oranžové bubliny** Tyto neutrální myšlenky vám dávají všeobecnou informaci o tom, co si Simík myslí o městě. Po najetí kurzoru myši uvidíte konkrétní názor.

**Červené bubliny** Je-li Simík nespokojen se situací ve městě, vyskočí tato červená bublina, což vás informuje o jeho rozladění. Po najetí kurzoru myši uvidíte konkrétní stížnost, či doporučení Simíka.

## BÍLÉ BUBLINY S POŽADAVKY

Někdy se Simík, firma či organizace obrátí na kancelář starosty s přímým požadavkem. Když se bílá bublina objeví na mapě, klikněte na ni a objeví se vám obsah požadavku. Ten se může týkat jednoduchého postavení školy, ale také ambiciózního vybudování systému hromadné dopravy pro celé město. Po přečtení požadavku jej můžete buď přijmout, nebo zamítnout. Jakmile jej přijmete, zobrazí se na pravé straně obrazovky ikona, která zde zůstane, dokud není požadavek splněn, či zrušen. Požadavek zrušíte kliknutím na ikonu X nad ukazatelem postupu plnění požadavku v pravé části obrazovky. Kliknutím na ikonu si zobrazíte předpoklady pro splnění daného požadavku. Najednou můžete přijmout až tři požadavky na zvýšení spokojenosti a produktivity obyvatel a vylepšení vaší úrovně oblíbenosti.

## VÁŠ REGION

Když založíte město, možná zjistíte, že je na něco bohaté a na něco zase chudé. Pokud si oblast v regionu zabere jiný hráč, už nehrájete sami. Jakmile se silnicí napojíte na regionální dálnici, vaše město získá konexi s dalšími zabranými městy v regionu. Můžete tak využívat pomoci sousedů, sdílet s nimi zdroje a společně vést region k růstu a prosperitě.

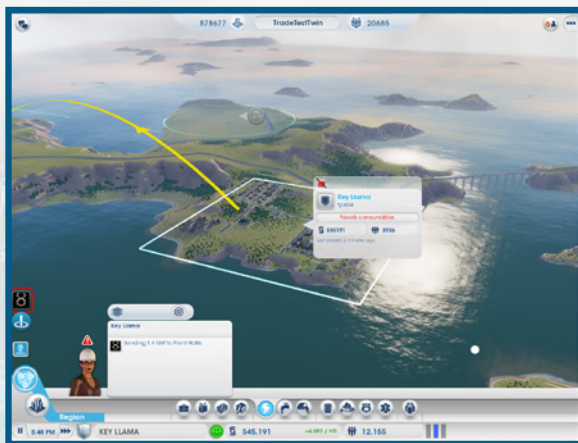
## SOUSEDÉ

S tím, jak se rozšiřují vaše prostředky získávání zdrojů a služby, rozvíjejí se i vaše vztahy se sousedy. Některé ze zdrojů či služeb, například služby hasičů a zdravotníků, jsou mezi sousedy poskytovány automaticky. Když sousedův zdroj nebo prostředek služby překročí hranice regionu, objeví se ve Zpravodaji *SimCity* příslušná informace.

Hráči, kteří se také nacházejí v regionu, jsou uvedeni na levé straně obrazovky. Kliknutím na avatara hráč se přenesete do regionálního náhledu jeho města.

## NÁHLED NA REGION

Pokud již přímo spolupracujete se sousedy, klikněte na ikonu náhledu regionu v levé části obrazovky, čímž se přenesete do ptačího pohledu na celý region. Kliknutím na ikonu sousedova města se přenesete do náhledu regionu nad jeho město. Při pohledu na sousedovo město v náhledu regionu se nad ním objeví okno s detailními informacemi. Je-li město nezabrané, můžete si jej zabrat pro sebe a rozjet nově.



## OKNO INFORMACÍ O MĚSTĚ

V náhledu regionu si můžete zobrazovat informace o městech jiných hráčů.

<b>Simoleony</b>	Zobrazení množství simoleonů jiného hráče. Chcete-li, můžete hráči poslat peněžní dar ze svých prostředků. Klikněte na ikonku dárku v nabídce „Náhled regionu“ na spodním okraji obrazovky a určete výši daru.
<b>Obyvatelstvo</b>	Počet obyvatel hráčova města.
<b>Potřeby</b>	Zdroje, které by se daly do tohoto města vyvážet.
<b>Navštívit</b>	Možnost výběru darování zdrojů ze seznamu jinému starostovi města.

## NABÍDKA NÁHLEDU REGIONU

Při prohlížení sousedního města v náhledu regionu se v dolní části obrazovky objeví nabídka. Kliknutím na ikonu zdrojů v nabídce získáte další informace o vzájemných vztazích s dalšími městy. Můžete zde také získat podrobnosti o pomoci získávané z dalších měst a opačně. Pokud kliknete na některou z těchto ikon, objeví se nad každým regionem datová mapa se znázorněním všech zdrojů s grafy a statistikami, které srovnávají pohyb zdrojů/služeb mezi všemi městy. Pokud je některý všeobecný zdroj (např. elektřina, splašky či voda) dodáván do sousední oblasti, objeví se mezi městy barevné šipky indikující, co kdo posílá komu a kam to, či ono jde.

Další služby, jako policie, hasiči či přeprava jsou dalším městům poskytovány dobrovolně. Abyste mohli sousedovi vyslat pomoc, musíte mít nejprve dostatečné prostředky pro pokrytí potřeb vlastního města. Jakmile naplníte potřeby svých obyvatel, můžete pomáhat ostatním. Máte-li něčeho nadbytek, zvolte ikonu služby a určete počet vozidel, které dobrovolně poskytnete danému městu. Prostředky vaší služby se vydají na cestu a zakrátko začnou pomáhat v sousedním městě. Dobrovolně poskytnutá vozidla se neodčítají od těch, která máte dostupná pro vlastní město.

Kterémukoli městu můžete darovat tolik zdrojů, kolik chcete. Pro odeslání daru klikněte na ikonu sdílení a zvolte kterýkoli dostupný zdroj slitiny, uhlí, elektroniky, počítačů, pohonných hmot, kovů, ropy, rudy či plastů.