

SIMCITY™



عناصر التحكم في نمط البناء الحر (SANDBOX)

ALT + F	تشغيل/إيقاف الحرائق (Fire)
ALT + C	إيقاف/تشغيل الجرائم (Crime)
ALT + M	تشغيل/إيقاف المشاكل الصحية (Health Issues)
ALT + A	تشغيل/إيقاف تلوث الهواء (Air Pollution)
ALT + P	تشغيل/إيقاف تلوث التربة (Ground Pollution)
ALT + X	تشغيل/إيقاف المباني المهجورة (Abandoned Buildings)
ALT + H	تشغيل/إيقاف شخصيات السيمز بلا مأوى (Homeless Sims)
ALT + W	إضافة 100,000 دولار إلى ميزانية المدينة (City Budget)
ALT + S	تشغيل/إيقاف الصرف الصحي (Sewage)

عناصر التحكم في خرائط البيانات (DATA MAPS)

F5	السكان (Population)
F6	السعادة (Happiness)
F7	قيمة الأراضي (Land Value)
F8	التجارة (Trade)
F9	كثافة المباني (Building Density)
F10	سكني (Residential)
F11	تجاري (Commercial)
F12	صناعي (Industrial)
/	التدوير بين خرائط البيانات (عندما تكون القائمة مفتوحة) (Cycle through Data Maps)

عناصر التحكم بالزمن (TIME)

~	إيقاف مؤقت (Pause)
1	السلحفاة (Turtle)
2	اللاما (Llama)
3	الفهد (Cheetah)

خرائط الموارد (RESOURCE MAPS)

4	خريطة المياه (Water)
5	خريطة الفحم (Coal)
6	خريطة معادن الخام (Ore)
7	خريطة الزيت (Oil)

المحتويات

2	الأوامر الرئيسية
5	مرحباً بك في المدينة
5	القائمة الرئيسية
9	بناء مدينة
33	الحياة في المدينة الكبيرة
34	منطقتك

الأوامر الرئيسية

عناصر التحكم العامة	
D/S/A/W / مفاتيح الأرقام / مفاتيح الأسهم	التحكم في الكاميرا
Q/E	تدوير الكاميرا
Z/X	الزوم بالكاميرا
END/HOME	إمالة الكاميرا لأعلى/أسفل
PAGE DOWN/PAGE UP أو +/-	التكبير/التصغير بالكاميرا
ESC (عندما تكون القائمة أو الأداة مفتوحة)	الرجوع من القائمة أو الأداة الحالية
ESC (مع عدم فتح أي أداة أو قائمة)	قائمة الخيارات (Options)
F2	معلومات السكان (Population)
F3	معلومات الميزانية (Budget)
F4	معلومات تصنيف الاستحسان (Approval Rating)
ENTER	فتح الدردشة/جدار المنطقة (chat/Region Wall)
BACKSPACE	الدخول إلى/الخروج من عرض المنطقة (Region View)
C	التقاط لقطة شاشة (Screen capture)
V	التقاط الفيديو (Video capture)
CTRL + R	أداة تخصيص المناطق السكنية (Residential zoning tool)
CTRL + C	أداة تخصيص المناطق التجارية (Commercial zoning tool)
CTRL + I	أداة تخصيص المناطق الصناعية (Industrial zoning tool)
CTRL + U	أداة إلغاء تخصيص المناطق (Unzoning tool)
R	أداة رفع مستوى الطريق (Upgrade road tool)
B	أداة الهدم (Bulldoze tool)
L	لوحات تسجيل أعلى النقاط (Leaderboards)
;	الإنجازات (Achievements)

مرحباً بك في المدينة

في *SimCity*، أنت محافظ مدينتك الخاصة. ستقوم بتخطيط الطرق والمناطق وإدارة كل شيء؛ بداية من الصحة والأمن إلى التعليم والصناعة وما إلى ذلك. كلما اتسعت مدينتك، زادت حاجتك إلى إدارتها. إنه تحدٍ مثير، وبسرنا تقديم المساعدة الإرشادية في أي شيء تريد معرفته لبدء اللعب!

القائمة الرئيسية

عندما تدخل إلى القائمة الرئيسية لأول مرة، سيتم نقلك إلى سيناريو مبدئي. بعد انتهائك من السيناريو المبدئي والعودة إلى القائمة الرئيسية، ستتمكن من الدخول إلى عالم *SimCity*. كما سيصبح خيار اللعب (Play) متاحاً.

سيناريو البدء

قبل أن تبدأ في بناء مدينة مثالية متألقة، ينبغي عليك أولاً معرفة أساسيات اللعبة. وللمساعدة في شرح تفاصيل واجبات محافظ المدينة سيتم إرشادك في البداية عبر سيناريو بسيط. تعرف على الأساسيات وخصائص اللعبة الرئيسية، مثل تخطيط الطرق والمناطق، واستخدام المباني الجاهزة. بعد انتهائك من السيناريو، يمكنك إعادة عرضه مجدداً. حدد أيقونة الخيارات (Options) من القائمة الرئيسية، ثم انقر البدء (GETTING STARTED).

استئناف

استأنف المدينة الأخيرة التي لعبت فيها على الفور بنقرة واحدة. هذا الخيار غير متاح إذا هجرت تلك المدينة.

لعب

حدد زر اللعب (Play) لبدء رحلتك في *SimCity*. قبل الشروع في البناء، حدد شريط إنشاء لعبة (Create Game) لبدء لعبة جديدة أو شريط انضمام إلى لعبة (Join Game) للانضمام إلى لعبة، أو شريط استئناف لعبة (Resume Game) لاستئناف وإدارة أدوار اللعبة السابقة من آخر نقطة في اللعب.

عناصر التحكم بالقوائم (MENU)

SHIFT + X	الكوارث (Disasters)
SHIFT + R	الطرق (Roads)
SHIFT + P	الطاقة (Power)
SHIFT + W	المياه (Water)
SHIFT + S	الصرف الصحي (Sewage)
SHIFT + D	القمامة (Garbage)
SHIFT + G	الحكومة (Government)
SHIFT + F	الحرائق (Fire)
SHIFT + H	الصحة (Health)
SHIFT + C	الشرطة (Police)
SHIFT + E	التعليم (Education)
SHIFT + T	النقل العام (Mass Transit)
SHIFT + U	الحدائق (Parks)
SHIFT + B	تخصص المدينة (City Specialization)
TAB	القائمة أو القائمة الفرعية التالية (Next menu or SubMenu)
SHIFT + TAB	القائمة أو القائمة الفرعية السابقة (Previous menu or SubMenu)

اختصارات الطرق (عندما تكون قائمة الطرق مفتوحة)

I	أداة الطريق المستقيم (Straight road)
O	أداة الطريق الدائري (Circle road)
U	أداة الطريق المنحني (Curvy road)
H	أداة الطريق المستطيل (Rectangle road)
J	أداة الطريق المقوس (Arc road)
R	أداة رفع مستوى الطريق
SHIFT	تقييد نوع الطريق (Constrain road type)
ALT	تشغيل/إيقاف الشبكة

شريط إنشاء لعبة (CREATE GAME)

تحديد خريطة منطقة

حدد خريطة منطقة لتصبح موقعاً لمدينتك. يتوفر في كل منطقة عدد من المواقع المدن.

تسمية المنطقة

أدخل اسماً لمنطقتك. لا يمكن تغيير هذا الاسم في حال تحديده.

تعدد اللاعبين

حدد المنطقة العامة أو المنطقة الخاصة لاختيار ما إذا كانت منطقتك متاحة للانضمام أي لاعب آخر أم لا، أو ما إذا كنت تريد إتاحتها للاعبين المدعويين أم لا.

تعيين نمط البناء الحر (SANDBOX MODE)

حدد خاتة الاختيار لتشغيل نمط البناء الحر (Sandbox Mode) أو إيقافه. عند تشغيل نمط البناء الحر (Sandbox Mode)، يمنحك إمكانية الوصول إلى جميع المباني الجاهزة، ويوقف تشغيل الكوارث العشوائية، ويسمح للاعبين بالوصول إلى بعض الخدع. ويؤثر هذا الأمر على جميع مدن المنطقة. عند تشغيل نمط البناء الحر (Sandbox Mode)، لن تكون مؤهلاً للوحة تسجيل أعلى النقاط، أو التحديات، أو الانجازات.

استحواذ على مدينة جديدة

حدد مدينة للبدء من أحد المواقع المتاحة في المنطقة. حدد أي موقع من مواقع المدن الزرقاء لعرض اسم المدينة، إلى جانب المعلومات المتعلقة بالمسطحات الطبيعية أو الموارد. عندما تصبح مستعداً لبدء الإنشاءات، حدد استحواذ مدينة (CLAIM CITY). يمكنك تسمية مدينتك عند دخولك إلى اللعبة.

دعوة أصدقاء

بعد استحواذك على مدينة، لكن قبل تحديد لعب (PLAY)، يمكنك دعوة أصدقاء للانضمام إلى منطقتك. اختر أي موقع من المواقع المتاحة الأخرى في منطقتك، ثم حدد دعوة أصدقاء (INVITE FRIENDS). اختر الأصدقاء الذين ترغب في دعوتهم ثم حدد إرسال الدعوات (SEND INVITES). إذا قبلوا تلك الدعوات، فسيتم توجيههم مباشرة إلى منطقتك.

لعب

حدد لعب (PLAY) في مدينتك المحددة لبدء اللعب.

شريط انضمام إلى لعبة (JOIN GAME)

حدد زر اللعب (Play) ثم شريط انضمام إلى لعبة (Join Game) لعرض قائمة بالمناطق المتاحة التي يجب اللعب فيها الآن. يوفر اللعب مع الآخرين مزايا عديدة، مثل الخدمات التجارية والطاقة والمياه. كما يمكنك تبادل الهدايا - مثل الموارد - مع محافظي المدن الأخرى لإنشاء صناعات جديدة.

ملحوظة: يمكنك المشاركة في اللعب في 10 مناطق في نفس الوقت.

يمكنك الاختيار لتصفية النتائج حسب الخريطة أو الأصدقاء. كما توجد خيارات لاقتصار البحث على المناطق التي تضم مدناً مهجورة أو مناطق نمط البناء الحر (Sandbox Mode).

حدد بطاقة منطقة للاطلاع على مزيد من التفاصيل. للانضمام إلى منطقة، حدد مدينة من خريطة تفاصيل المنطقة لتستحوذ عليها. عندما تكون في صفحة تفاصيل المنطقة، يمكنك أيضاً عرض جدار المنطقة (Region Wall)، الذي يحتوي على مشاركات وضعها لاعبون موجودون حالياً في تلك المنطقة. في أعلى الجزء الأيسر من قائمة المنطقة، يوجد إجمالي عدد السكان والأموال.

عند الانضمام إلى منطقة، يتوفر لك أيضاً خيار الاستحواذ على إحدى المدن التي هجرها محافظ غير نشط.

ملحوظة: تظهر المناطق العامة فقط في شريط انضمام إلى لعبة (Join Game). لعرض منطقة حولها لاعب آخر إلى منطقة خاصة، انقر على أفاتار ملف تعريفه في SimCity للوصول إلى صفحة ملف التعريف. لا يمكن اللعب في المناطق الخاصة بدون دعوة.

الانضمام بدعوة

يمكنك العثور على دعوات الانضمام إلى ألعاب الأصدقاء في الجانب العلوي الأيمن من الشاشة. حدد زر الدعوة، ثم حدد دعوة لعرض خريطة منطقة صديقك. يمكن الاستحواذ على مدينة متاحة في تلك المنطقة للانضمام إلى اللعبة.

شريط استئناف لعبة (RESUME GAME)

يمكنك العودة إلى أي منطقة أو مدينة تم حفظها في السابق. حدد منطقة ثم حدد المدينة التي ترغب في اللعب بها. ومن هذه القائمة، يمكنك استعراض المنطقة أو دعوة أصدقاء أو هجر المنطقة.



شاهد آخر الأخبار، والتحديثات، ولوحات تسجيل أعلى النقاط، والتحديات كافة في *SimCity*، بالإضافة إلى السوق العالمي بشكل عام في مجتمع *SimCity*.

CityLog

يمثل مصدرًا للأخبار من أقرانك من المحافظين حيث يقوم *CityLog* بنشر الرسائل والتحديثات من أصدقائك في مجتمع *SimCity*. تظهر نافذة منبثقة عند وجود رسالة جديدة. انقر على زر *CityLog* في الركن السفلي الأيسر لقراءة أحدث رسائل الأخبار. يعرض زر *CityLog* أحدث أنشطة أصدقائك، بما في ذلك عندما يبدوون اللعب في منطقة، أو عندما يحققون إنجازات، أو يرسلون دعوة للعب في مناطقهم. كما يعرض زر *CityLog* تحديثات التحديات، معلنا بدء تحد، والفائز في النهاية. انقر على أي من هذه الرسائل لعرض تفاصيل الرسالة أو التحديث.

لوحات تسجيل أعلى النقاط
حدد لعرض أي لوحة من اللوحات العشر العامة لتسجيل أعلى النقاط، أو إحدى اللوحات الخمس لتسجيل أعلى النقاط في المركز الرئيسي للتعرف على أفضل لاعب في الفئة المختارة. يمكنك تصفية لوحات تسجيل أعلى النقاط على أصدقائك فقط أو مجتمع *SimCity* العالمي، أو أهم المدن لديك.

التحديات

تعامل مع التحديات التي تواجه المجتمع لترتيب مكافآت حصريّة وتصعد إلى قمة الترتيب بين أصدقائك. بمجرد بدء منطقة جديدة، يدخل اللاعبون تلقائيًا في تحديات على مستوى المنطقة. تعمل جميع المدن الموجودة في المنطقة سويًا على إنجاز هدف ما في أسرع وقت ممكن. فكن واحدًا من أفضل اللاعبين في إنجاز التحديات لترتيب مكافآت حصريّة.

السوق العالمي

لعرض كيفية بيع الموارد في السوق العالمي. الأسعار مدرجة بالدولار لكل حمولة. ويمكنك تصفية المخططات لعرض بيانات اليوم الأخير، أو الأسبوع الأخير أو الشهر الأخير فقط. استخدم المعلومات الموجودة هنا لتحديد الموارد التي يجب التركيز على تصديرها، وما المبلغ المتوقع دفعه إذا أردت استيراد أي من الموارد.

متجر SIMCITY

انقر على اللوحة الكبيرة الموجودة في القائمة الرئيسية للدخول إلى متجر *SimCity*. ستعثر هنا على عناصر إضافية خاصة معروضة للبيع. حدد المتجر (STORE) لعرض القائمة الكاملة بمحتويات اللعبة الإضافية (سواء أكانت مجانية أو مدفوعة) التي يمكن أن تمنحك إمكانيات جديدة في اللعب.

الحفظ والتحميل

يحتوي ملفك التعريفي على جميع المدن والمناطق التي حفظتها، بحيث يمكنك دائمًا العودة إلى اللعبة أو بدء لعبة جديدة من القائمة الرئيسية. ويتم حفظ اللعبة تلقائيًا على إنترنت من خلال تقنية السحابة (the cloud)، وللوصول إلى الألعاب المحفوظة لديك، فقط سجل الدخول من أي كمبيوتر مثبت عليه لعبة *SimCity*. للعودة إلى آخر مدينة لعبت بها، حدد استئناف (RESUME) من القائمة الرئيسية. ولتحديد مدينة محفوظة أخرى للعب بها، حدد اللعب (PLAY) من القائمة الرئيسية، ثم انقر على شريط «استئناف لعبة». بعد اختيار المنطقة والمدينة، حدد اللعب بالمدينة (PLAY CITY) للبدء من حيث انتهيت، أو هجر (ABANDON) لإزالة المدينة من بياناتك المحفوظة.

بناء مدينة

لم يتم بناء روما في يوم واحد، لكن من قال إن هذا غير ممكن في مدينتك؟ عند بدء اللعبة للمرة الأولى، لن يكون لديك سوى موقع خال. داخل هذه المساحة المفتوحة على مصراعها، يمكنك بناء المنازل والمنشآت التجارية والمصانع. تحتوي القائمة الموجودة أسفل الشاشة على كل ما تحتاج إليه لتحويل حقل عشبي خال إلى مدينة مزدهرة. راجع جميع الوظائف والخصائص المختلفة بكل قائمة فرعية لتحقيق أكبر قدر من الاستفادة من تطوير المدينة.

معلومات النظام وأزرار خرائط البيانات

عند تحديد إحدى أيقونات القائمة، تظهر معلومات النظام (System Info) وأزرار خرائط البيانات (Data Map) المتاحة على يمين القائمة. تعرض معلومات النظام (System Info) المعلومات العامة للفئة، مثل استهلاك المدينة من الطاقة، والتكاليف، بالإضافة إلى إحصائيات أخرى حسب تلك الفئة. بينما تمنح لك خرائط البيانات الوصول إلى معلومات مختلفة حسب تلك الفئة. لعرض خرائط البيانات الأخرى التي لا تتوفر في تلك الفئة، حدد زر خرائط البيانات (Data Map) على الجانب الأيمن، واختر خريطة بيانات من أي فئة في القائمة. يوفر هذا معلومات غزيرة عن جميع المباني والبنى التحتية داخل مدينتك، ومن ثم يمكنك استخدامها لإدارة شؤون المدينة بفاعلية أكبر.



تمثل الطرق حجر الأساس وقواعد البناء التي تقوم عليها مدينتك. وللبداء في تشييد المناطق الحضرية، ستحتاج أولاً إلى بناء طريق من الطريق السريع الإقليمي (Regional Highway) داخل الموقع إلى موقع مدينتك. سيتيح لك هذا التعامل مع المدن المجاورة وللشخصيات الافتراضية بالدخول إلى مدينتك وتعميرها.

شراء الطرق ومدها

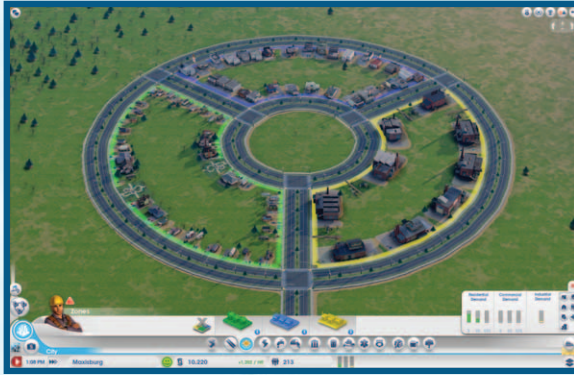
يتم شراء الطرق من قائمة الطرق (Roads). وتتوفر أنواع مختلفة من الطرق، وكل منها يؤدي غرضاً ما. يمر الماوس فوق كل خيار لعرض اسمه، ووصفه وعدد الدولارات اللازمة لمد هذا النوع من الطرق حسب المقياس. حدد الطريق الذي تفضله، ثم انقر عليه واسحبه إلى المكان الذي تريد وضعه فيه. تظهر التكلفة الإجمالية لمد الطريق فوق المؤشر. حرر الزر الأيسر لبداية البناء. يمكن أن يغير نوع الطريق من كثافة تخصيص المناطق في المدينة بشكل كبير. كلما كان الطريق أعرض، ارتفع المعدل المروري للشخصيات الافتراضية، وهو ما يؤثر على سرعة وصول شخصيات السيمز إلى الوجهات التي تقصدها. وتزيد سلاسة التدفق المروري سعادة شخصيات السيمز وترفع أرباح المنشآت التجارية. ضع في اعتبارك قيمة كل منطقة وكثافتها عند مد الطرق.

نصيحة: إذا لم تكن راضياً عن تخطيط الطرق، فاضغط على **ESC** أو انقر بزر الماوس الأيمن قبل تحرير زر الماوس الأيسر لإلغائه.

يمكنك مد طرق منحنية ومقوسة ودائرية ومستطيلة. انقر على أيقونات الطرق المنحنية أو المقوسة أو الدائرية أو المستطيلة على الجانب الأيسر من القائمة. وتتيح لك أذاتا الطرق المنحنية والمقوسة والدائرية بناء شوارع منحنية، بينما تساعدك أداة الطريق المستطيل على وضع مربعات سكنية كاملة. حدد نوع الطريق، وانقر عليه واسحبه على الأرض لرصف الطريق. استمر بالضغط على **SHIFT** لتقييد أذاتك بسرعة. تذكر ترك مساحة كافية للمنازل والمنشآت التجارية والمصانع عند بدء إنشاء شبكات المدينة.

نصيحة: عند مد الطرق، ستظهر خطوط بيضاء منقطة مجاورة. تعمل هذه الخطوط بمثابة إرشادات مقترحة لمد طرق إضافية. استخدمها للمساعدة في ضبط المسافات. وكلما كانت الطرق مخططة بشكل أفضل، أصبحت المدينة أكثر تنظيماً. يمكنك الاستمرار بالضغط على **ALT** للتبديل بين تشغيل الإرشادات أو إيقاف تشغيلها.

ملاحظة: يحثل رفع مستوى الطرق أهمية شديدة، لأن الطرق المزدهمة يمكن أن تسبب مشكلات، تشمل إبطاء خدمات الإطفاء أو خدمات الشرطة، أو تأخير وصول المساعدات من المدن المجاورة. ألق نظرة على قائمة النقل العام (Mass Transit) للاطلاع على مختلف الوسائل المستخدمة في تحسين المرور في المدينة.



بعد مد الطرق وربطها بالطريق السريع، يمكنك تخطيط المناطق داخل المدينة. توجد ثلاثة أنواع من المناطق: مناطق سكنية، ومناطق تجارية، ومناطق صناعية. ولكل نوع من المناطق هدف محدد، والوصول إلى التوازن الصحيح بين الأنواع الثلاثة أمر لا غنى عنه لنجاح المدينة. لبداية البناء، حدد نوع المنطقة من قائمة المناطق (Zone)، ثم انقر عليها واسحبه إلى جانب أي طريق. استمر في الضغط على **CTRL** لتمييز جميع المناطق الممتدة على جانب الطريق وملئها. ضع في اعتبارك أنك تستطيع البناء فقط بجوار الطرق القائمة بالفعل.

ملاحظة: يرتبط حجم الطريق ارتباطاً مباشراً بمستوى كثافة البناء. وبالنسبة لعمليات التطوير الضخمة، شيد طرقاً أكبر، أو ارفع مستوى الطرق الصغيرة لديك من خلال تحديدها ثم اختيار خيار رفع المستوى.

المناطق السكنية

أنشئ مناطق سكنية خضراء لتخصيص الأماكن التي يمكن للشخصيات الافتراضية بناء منازل عليها والانتقال للعيش فيها. وبمجرد تمييز جزء من مدينتك كمنطقة سكنية، تنتقل شخصيات السيمز إليه تلقائياً، لكن أنت وحدك من يقرر السماح لهم بالبقاء فيها.

قد يعني إقامة مربعات ضخمة بالأخضر الغامق تزايد عدد السكان، لكن إذا لم يكن لديك قدر كافٍ من الوظائف والطاقة والمرافق لإسعاد السكان، فسيفجرون الكثير من تلك المباني السكنية. اختر الأماكن التي تضع فيها المنازل بذكاء، وانتبه إلى تلوث التربة والهواء لتجنب خلق بيئة تسبب الأمراض.

المناطق التجارية

ضع مناطق تجارية زرقاء للإشارة إلى أماكن بناء المتاجر والمكاتب. يحقق هذا النوع من المناطق أرباحاً لمدينتك، لكنه ليس مربحاً كالمناطق الصناعية، كما أنه يوفر وظائف للشخصيات الافتراضية. تعتبر المناطق التجارية بمثابة السوق الذي تتبع فيه المنشآت الصناعية منتجاتها، ومكاناً تنفق فيه شخصيات السيمز أموالها التي كدت لكسبها لشراء السعادة. ومع ذلك، إذا لم تتوفر قدر كافٍ من الوظائف، فسيظل السكان في منازلهم، أو سيتوجهون إلى منتزه بدلاً من الخروج والتسوق لأنهم لا يمتلكون أموالاً. إذا لم يوجد مشترون، فلن يكون هناك نشاط تجاري.

المناطق الصناعية

الصناعة هي القاطرة الحقيقية لمدينتك، وتحقق معظم الأرباح بين المناطق الثلاث. فمن خلال توفير الوظائف، توفرُ الصناعات الأموال للسكان. وتزود الصناعات المنشآت التجارية بالبضائع. وتحافظ الأموال على مستوى سعادة شخصيات السيمز، وتتيح لهم التسوق، وهو ما يؤدي إلى ازدهار المناطق التجارية. تبعث المناطق الصناعية أيضاً أكبر نسبة من التلوث بين المناطق الثلاث. ولهذا السبب، ننصح ببناء مصانع المدينة بعيداً عن المناطق السكنية بالمدينة.

مسح المناطق

على يسار قائمة المناطق (Zone)، توجد أيقونة إزالة تخصيص المنطقة. انقر على الأيقونة، ثم حدد منطقة لمسح المنطقة الحالية. بعد ذلك، يمكنك وضع نوع مختلف من المناطق.

خرائط تخصيص المناطق

عندما تكون في قائمة المناطق (Zone)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

كثافة المباني

لعرض التقدم باتجاه رفع مستوى الكثافة لكل بناء في المدينة.

قيمة الأراضي

لعرض قيمة أراضي المناطق السكنية والتجارية، والتعرف على المباني التي تحدث تأثيرات إيجابية أو سلبية على قيمة الأراضي.

التكنولوجيا الصناعية

لعرض مستوى التكنولوجيا التي يتم تطويرها في المناطق الصناعية، والمنشآت التي تؤثر على رفع مستوى التكنولوجيا.

السكان

لعرض بيانات السكان، والتحقق من أماكن وجود شخصيات السيمز.

سكني

لعرض إحصائيات السعادة والأموال في المناطق السكنية.

تجاري

لعرض حركة المتسوقين والسياح الذين يشترون السلع التجارية والهدايا.

صناعي

لعرض حركة شحن البضائع الصناعية في مدينتك.

تحسينات المباني

تتوفر إمكانية التحسين لأي مبنى سكني وتجاري وصناعي (RCI). ويتوفر لكل المباني مستوى كثافة يتبع مدى السعادة والرعاية التي يشعر بها السكان أو العاملون. كما تزداد قيمة كل مبنى بمرور الوقت. وتقاس القيمة حسب نوع المبنى. ويمكن أن يتطور أي مبنى من خلال مستويات الكثافة أو القيمة الخاصة به.

يمكن أن يتحول منزل صغير إلى منزل كبير، كما يمكن أن يصبح متجر ملابس صغير سلسلة محلات ضخمة. حدد أي مبنى سكني أو تجاري أو صناعي، أو راجع خرائط البيانات المختلفة لعرض مستوى كثافة المبنى. ولا يضمن اجتياز مستوى تجديد أي مبنى، لكن الوصول إلى ذلك المستوى يزيد من فرصة حدوث ذلك.

الهدم

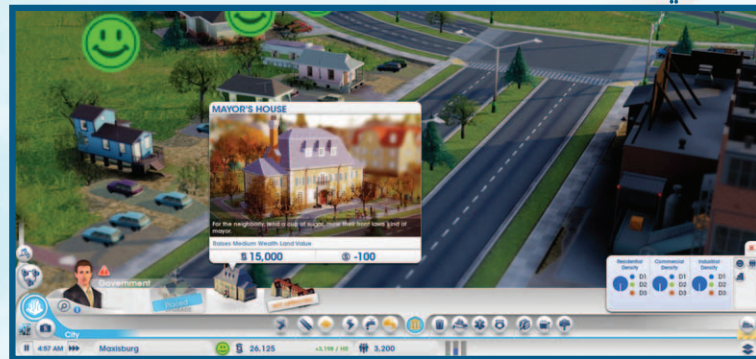


عندما تُهجر المباني أو تتحول إلى أبقاض، أو تصبح غير مرغوب بها، أو عندما ترغب في إعادة رصف جزء من الطريق أو رفع مستواه، يمكنك اختيار هدمها. حدد أيقونة أداة الهدم (Bulldoze Tool) الجانب السفلي الأيمن من HUD للدخول إلى وضع الهدم (Bulldozing mode)، ثم انقر على أي مبنى أو طريق تريد إزالته. سيتم مسح المكان في ثوان معدودة. استمر في الضغط على CTRL لتحديد قطعة كاملة من الطريق، أو مجموعة من المباني لهدمها. وسيؤدي هدم الطريق إلى إزالة أي مباني تقع إلى جانبه تلقائياً. وسيؤدي هدم المباني والطرق إلى توفير مساحات لإنشاءات جديدة. انتبه جيداً للمباني المهجورة، التي توضع أيقونة صفراء عليها. فإلى جانب منظرها القبيح ومخاطر نشوب الحرائق بها، تعيق المباني المهجورة أو التي تحولت إلى أبقاض جني الأرباح ونمو المدينة كذلك. اتخذ أي إجراء حيال هذه المباني في أسرع وقت ممكن، للحفاظ على المدينة كموقع جذب وتحقيق الأرباح. للخروج من وضع الهدم (Bulldozing mode)، انقر على أيقونة أداة الهدم (Bulldoze Tool) مرة أخرى.

الكوارث

يمكن أن تضرب قوى الطبيعة والقدر مدينتك في أي وقت. ويمكن أن تدمر الزلازل، والأعاصير، والكوارث الطبيعية الأخرى مدينتك. ويمكن أن تقع هذه الحوادث في أي وقت، فتبقى لذلك، فلربما تنجو مدينتك. وفي حين أن الكوارث الطبيعية لا يمكن تجنبها، تجنب اتخاذ أي إجراء متهور، فقد تنشأ الكوارث الأخرى (تكنولوجية أو بيئية) نتيجة للقرارات التي اتخذتها بوصفك محافظ المدينة.

ملاحظة: من قائمة الكوارث (Disaster)، يمكنك التحديد من بين العديد من الكوارث لإطلاق العنان لأي منها على أي مدينة استحوذت عليها. ويتم منحك حق الوصول إلى كل كارثة قابلة للتحديد بعد تحقيق إنجاز خاص. ويتم تخزين الكوارث في ملف تعريف اللاعب الخاص بك، وليس في مدينة بعينها. بمجرد منحك حق الوصول إلى أي كارثة، يمكنك استخدامها ضد أي مدينة في المستقبل.



الآن وبعد إنشاء الطرق والمناطق، يجب أن تبدأ المباني بجميع الأشكال والأحجام في الازدهار في جميع أنحاء مدينتك. ويوصفك محافظ هذه المنطقة النامية، تقع على عاتقك مسؤولية تشييد العديد من المباني والبنى التحتية الرئيسية. وتعرف تلك المباني التي يمكن إدارتها وتعديلها باسم المباني الجاهزة (Ploppable building). ويتم وضع كل مبنى جاهز يدويًا. ولهذه المباني هدف محدد وحيوي للمدينة، ومسؤوليتك هي الحفاظ على هذه المباني للمحافظة على مستوى سعادة السكان وازدهارهم.

بمجرد وضع مبنى جاهز، انقر فوق المبنى لعرض لوحة المعلومات الخاصة به. تعرض اللوحة معلومات عامة عن المبنى، ويشمل ذلك النفقات اليومية اللازمة لتشغيله. انتبه جيدًا لهذه الإحصائيات للتأكد من عمل المباني الجاهزة بكامل طاقتها.

تعديل المباني الجاهزة ورفع مستواها

حدد أحد المباني الجاهزة التي تم وضعها لعرض معلومات تفصيلية عن هذا المبنى. اختر من بين الأزرار الموجودة أسفل النافذة لتعديل بعض وظائف المبنى أو رفع مستوى خصائصه.

فتح/إغلاق

انقر على هذا الزر لإغلاق مبنى أو إعادة فتحه، وهو ما يمكن أن يكون بديلاً للهدم. يمكن أن يؤدي إغلاق المبنى مؤقتًا إلى توفير بعض الأموال لمدينتك. يمكنك بعد ذلك إعادة فتح المبنى عندما تتوفر الأموال اللازمة لذلك.

تعديل المبنى

افتح وضع التعديل (Edit Mode)، الذي يتيح لك تخصيص عناصر المبنى أو رفع مستواها باستخدام الوحدات. يمكن أن تساعد إضافة الوحدات على زيادة إنتاجية المبنى.

ملاحظة: تحتوي بعض أنواع المباني الجاهزة، مثل منشآت الطاقة، على خيارات متخصصة تتيح لك تعديل وظائف معينة (مثل استيراد/تصدير الموارد وما إلى ذلك) في المبنى. انظر الوصف التفصيلي لهذه الخيارات في القسم الخاص بها.



لا بد من توفر أحد مصادر الطاقة لاستمرارية المدينة. بدون هذه الطاقة، سيتم هجر المباني في نهاية المطاف، وستغلق المنشآت التجارية والمصانع أبوابها. ومما لا شك فيه، إذا لم تتوفر الطاقة للمباني، فستتحول المدينة إلى مدينة أشباح. لا تترك شخصياتك الافتراضية تعيش في الظلام، وافتح قائمة الطاقة (Power) لتحديد محطة توليد طاقة.

توجد أنواع عديدة من محطات توليد الطاقة، بعض منها يعتبر صديقًا للبيئة أكثر من غيره. وإحداث التوازن بين الطلب المتزايد على الطاقة وبين التلوث والمخاطر الصحية جزء من التحدي المتمثل في الحفاظ على المدينة. يجب أن تضع في اعتبارك أيضًا الموارد الطبيعية المتوفرة، وتحديد تكلفة استيراد الموارد غير المتوفرة لديك، مع الحفاظ على قدر كافٍ من الموارد لتشغيل المحطة. بعد بناء المحطة، ستبدأ في تزويد المدينة بالطاقة بعد وصول العمال.

إحصائيات الطاقة

تعرض الإحصائيات الموجودة في معلومات النظام (System Info) معلومات مهمة عن إنتاجك من الطاقة. يوضح المقياس المعروض ما إذا كانت كمية الطاقة الناتجة تفي بمتطلبات المدينة أم لا. يوجد إلى جانب ذلك التفاصيل المتعلقة بكمية الطاقة المتوفرة في المنطقة، وإذا ما كنت تبغ الطاقة حاليًا لأي من المدن المجاورة. ضع المؤشر على هذه المنطقة لعرض تحليل تفصيلي للطاقة المطلوبة أو سعتها أو شرائها، أو بيعها.

خرائط الطاقة

عندما تكون في قائمة الطاقة (Power)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

الطاقة

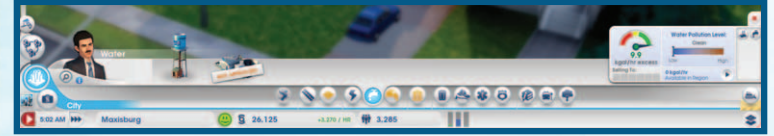
لعرض المباني المزودة بالطاقة، والمباني التي تم إيقاف تزويدها، والمباني غير المزودة بالطاقة.

تلوث الهواء

لعرض الأماكن التي ينتشر فيها تلوث الهواء في المدينة، والأماكن التي يتركز فيها معظم التلوث. كما تعرض أيضًا المنشآت التي تنبعث منها معظم ملوثات الهواء.

الإشعاعات

لعرض المناطق التي تنتشر فيها الإشعاعات، ومستوى التهديد الواقع على سكان المدينة. كما يمكن التعرف على المباني التي تنبعث منها الإشعاعات.



تعتبر المياه إحدى ضروريات الحياة، وتحتاجه شخصيات السيمز للحفاظ على صحتها ونظافتها. يمكن أن يؤدي بناء برج مياه إلى توزيع الكمية المطلوب من المياه على المدينة بأكملها، طالما أنه توجد كمية كبيرة من المياه في مخزون المياه الجوفية الوارد أدناه.

بمرور الوقت، قد يزداد تلوث التربة الناجم عن الصرف الصحي والمصانع. ويمكن أن تنتشر أبراج المياه، التي يصل إليها ملوثات التربة، الأمراض. احرص على فحص مستويات التلوث بانتظام، وانقل برج المياه إلى مصدر مياه نقية أو استخدم محطة ضخ مياه ذات مضخات ترشيح.

نصيحة: إذا كان تلوث التربة يؤدي إلى تلوث المياه لديك، فهذا هو الوقت المناسب للتفكير في نقل برج المياه إلى مصدر أرضي أكثر نقاء. تأكد من بدء تشغيل برج المياه الجديد قبل هدم برج المياه القديم. تذكر أن وصول الماء إلى المرفق الجديد والمباني الصناعية يستغرق بضع ساعات، وينبغي عليك ألا تترك السكان بدون مياه أثناء الفترة الانتقالية.

إحصائيات المياه

عندما تكون قائمة المياه (Water) مفتوحة، تعرض معلومات النظام (System Info) على الجانب الأيمن المعلومات الأساسية الضرورية لمراقبة عملية توزيع الماء. وهنا يمكنك عرض مقياس يوضح المستوى الحالي لتوزيع المياه، بالإضافة إلى الأرقام التفصيلية التي توضح كمية المياه التي تضخ، وكمية الماء المطلوبة لسد احتياجات المدينة وحالة تلوث المياه، كما يمكنك عرض التكلفة المالية لتوزيع المياه لكل ساعة.

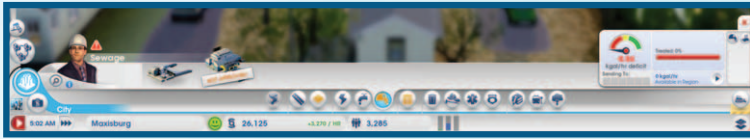
خرائط المياه

عندما تكون في قائمة المياه (Water)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

مخزون المياه الجوفية
لعرض خريطة مخزون المياه الجوفية، التي توضح أفضل الأماكن في المدينة لوضع أبراج المياه ومحطات الضخ.

تلوث التربة
لعرض أماكن تلوث التربة، ومدى الضرر الناجم عنه، والمباني التي تسبب ذلك التلوث.

الصرف الصحي



يجب التخلص من المخلفات الأدمية، وشخصياتك الافتراضية تخرج الكثير منها! والسؤال الذي يطرح نفسه هو كيف تتعامل مع كل مخلفات الصرف الصحي تلك؟ إذا تركت لحالها، فستتسرب في أفنية المنازل وتؤدي إلى سوء حالة المدينة والمستوى الصحي بها. أنشئ شبكة صرف صحي لتوفير موقع لتصريفها، وضعها في مكان بعيد عن المباني الأخرى. تتحول المخلفات، التي تنتقل في مواسير شبكة الصرف، إلى ملوثات للتربة، لكن هذا هو الحل الوحيد إلى أن ترفع مستوى مجلس المدينة إلى مستوى مناسب لإيجاد حل أفضل للنظافة.

إحصائيات الصرف الصحي

توضح معلومات نظام قائمة الصرف الصحي (Sewage) إحصائيات عديدة يمكن أن تقدم مساعدة كبيرة في إدارة مخلفات شخصيات السيمز. يعرض المقياس مدى كفاءة تلك في تلبية مطالب المدينة فيما يتعلق بالتخلص من الصرف الصحي، وعند تمرير الماوس فوق الإحصائيات تظهر كمية مخلفات الصرف الناتجة، وسعة نظام الصرف الصحي، واستيراد/تصدير مخلفات الصرف الصحي مع المدن المجاورة. ويوضح الشريط الموجود إلى اليمين النسبة المئوية للمخلفات التي تتم معالجتها في مدينتك.

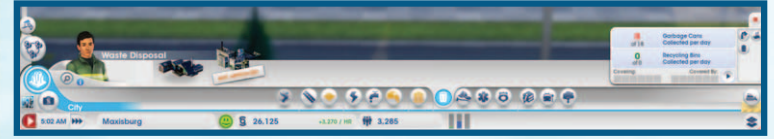
خرائط الصرف الصحي

عندما تكون في قائمة الصرف الصحي (Sewage)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

تلوث التربة
لعرض أماكن تلوث التربة، ومدى الضرر الناجم عنه، والمباني التي تسبب ذلك التلوث.

الصرف الصحي
لعرض مستويات الصرف الصحي في المدينة حسب المباني والتعرف على مسارات تدفقها.

التخلص من المخلفات



القمامة/إعادة التدوير

كلما زاد عدد سكان المدينة من شخصيات السيمز، زادت القمامة التي يخلفونها. وإذا تركتها تتراكم، فقد تسبب الحرائق والإصابات والأمراض، كما يمكن أن تتسبب أيضًا في تشويه المنظر العام للمدينة. ابدأ بجمع المخلفات من المنازل من خلال بناء مستودع لتجميع القمامة.

حدد مستودع تجميع القمامة، ثم حرك المؤشر على الخريطة. وعندما تعثر على الموقع المناسب، انقر بزر الماوس الأيسر لوضع مستودع تجميع القمامة.

يتم تزويد المستودع بشاحنتين لنقل القمامة فقط، وربما لا تكفيان المدينة. ضع في اعتبارك إضافة المزيد منها مع اتساع حجم مدينتك لضمان جمع كل القمامة التي تخلفها شخصيات السيمز بشكل صحيح.

تعتبر إعادة التدوير خيارًا آخر في قائمة التخلص من المخلفات (Waste Disposal). وتساعد المنشأة في التقليل من مشكلات القمامة، والتلوث الناتج عن التخلص من المخلفات. يمكن استخدام مخلفات البلاستيك والمعادن والسبائك المعاد تدويرها في مدينتك أو بيعها في السوق العالمي (Global Market).

ملحوظة: عملية إعادة التدوير ليست مفيدة للبيئة فحسب، لكن مفيدة كذلك لنشاطك التجاري. حيث توفر إعادة التدوير للمدينة السبائك والبلاستيك والمعادن. ويتم استخدام هذه الموارد الأساسية في صناعة الإلكترونيات، كما يمكن المتاجرة بها لتربح المزيد من الأموال.

إحصائيات القمامة وإعادة التدوير

عندما تكون في القائمة الفرعية القمامة وإعادة التدوير (Garbage And Recycling) من قائمة التخلص من المخلفات (Waste Disposal)، يمكنك عرض التفاصيل المهمة في معلومات النظام (System Info). كما يمكنك معرفة نسبة ما تم التقاطه من القمامة وما تم القيام به من عمليات إعادة التدوير من إجمالي ما يلزم جمعه يوميًا.

خرائط التخلص من المخلفات

عندما تكون في قائمة التخلص من المخلفات (Waste Disposal)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

التخلص من المخلفات لعرض مستويات القمامة/إعادة التدوير، ومعرفة أكثر الأماكن التي تتراكم فيها القمامة.

تلوث التربة لعرض أماكن تلوث التربة، ومدى الضرر الناتج عنه، والمباني التي تسبب ذلك التلوث.

تلوث الهواء لعرض الأماكن التي ينتشر فيها تلوث الهواء في المدينة، والمباني التي تسبب أكبر قدر من التلوث.

الحكومة



أنشئ دار البلدية لتشكيل حكومة محلية في المدينة وإتاحة الفرصة للشخصيات الافتراضية للتعبير عن مشكلاتها. يمكن بناء دار البلدية بعد ربط المدينة بالطريق السريع الإقليمي، حيث تقوم بتوفير الطاقة والمياه المستخدمة في العمل. وتعتبر الحكومة المحلية أمرًا حيويًا لإدارة المدينة. فهي لا تتيح فقط إمكانية الإشراف على جمع الضرائب، لكن تمكنك أيضًا من تطوير المدينة بشكل أكبر من خلال منح التراخيص لمنشآت خدمات الطوارئ، مثل محطة المطافئ، ومركز الشرطة، والعيادات الصحية.

يسمح رفع مستوى دار البلدية إلى مجلس مدينة بتحسين الإشراف على الضرائب، كما يمكنك من توسيع المدينة ورفعها إلى منزلة خاصة. و لرفع مستوى دار البلدية إلى مجلس مدينة، حدد دار البلدية لعرض نافذة معلومات تبين مدى تقدمك. بمجرد الوصول إلى التقدم المستهدف، انقر على زر رفع المستوى (Upgrade). وتفتح عمليات رفع المستوى الإضافية وحدات إضافية لمجلس المدينة الجديد.



عمليات رفع مستوى مجلس المدينة



عند الوصول إلى مستويات سكانية معينة، سُمّح عمليات رفع مستوى لمجلس المدينة. استخدامها لتنمية المدينة بشكل أكبر، ورفعها إلى منزلة خاصة. وتوفر ست عمليات رفع مستوى للاختيار من بينها، ويمكنك اختيار واحدة فقط كل مرة. تؤثر عملية رفع المستوى التي تحددها تأثيرًا كبيرًا على المدينة.

عند اللعب في إحدى المناطق، تحدث إلى جيرانك لمعرفة التخصص الذي يرونه مناسبًا لمدهم. وبهذه الطريقة يمكنك تحديد عملية رفع مستوى مختلفة، ويمكنك أن يساعدك جيرانك فيما ينقصك من أمور. تتم عمليات رفع المستوى على مستوى المنطقة، أي أنه يمكن أن تستفيد المدن الموجودة في منطقتك فقط. مثلًا، إذا اخترت إدارة الأمن، يمكنك توفير دعم أمني أفضل للمدن المجاورة، لكن إذا اخترت أحد جيرانك إدارة التعليم، يمكن أن تتحول بذلك إلى مدينة جامعية، وتستطيع شخصيات السيمز في مدينتك الذهاب إليها لتلقي تعليم أفضل.

الإحصائيات الحكومية

تعرض معلومات نظام قائمة الحكومة (Government) معلومات كثافة المناطق السكنية والتجارية والصناعية.

الضرائب

بصفتك محافظ المدينة، تسيطر بشكل ما على ثوابت الحياة؛ كالحياة والموت... والضرائب. غير أنه يمكنك التحكم في الأخيرة منها بشكل مباشر. تعتبر الضرائب شكلاً آخر من أشكال الدخل الذي يمكن أن يساعدك في تعزيز نمو المدينة. لكن إذا فرضت ضرائب مرتفعة لفترة طويلة، فقد يدفع ذلك الأمر أعدادًا كبيرة من السكان إلى مغادرة المدينة. بالإضافة إلى ذلك، ترفض شخصيات السيمز شديدة الثراء معدلات الضرائب المرتفعة، أكثر من شخصيات السيمز التي تنتمي إلى الطبقة الفقيرة والمتوسطة. ادخل إلى لوحة الميزانية (Budget Panel) لتعديل الدخل الضريبي للمدينة. رفع مستوى دار البلدية أو مجلس المدينة لزيادة قدرتك على التحكم في جمع الضرائب.

تعدّل معدل النسبة المئوية الإجمالية للضرائب.

مجلس المدينة

ارفع المستوى إلى مجلس مدينة لتقسيم الضرائب بين المناطق الصناعية والتجارية والسكنية.

الإدارة المالية

أضف هذه الوحدة إلى مجلس المدينة لزيادة خيارات الضرائب. في كل منطقة، تقسم الضرائب إلى ثلاث فئات حسب ثروة كل طبقة (منخفضة أو متوسطة أو مرتفعة).

خرائط الحكومة

عندما تكون في قائمة «الحكومة»، استخدم أزرار خرائط البيانات (Government) للتبديل بين خرائط البيانات (Data Map) المختلفة.

السكان

لعرض بيانات السكان، والتحقق من أماكن وجود شخصيات السيمز.

السعادة

لعرض المباني التي تتمتع بالسعادة وتحديد المناطق التي تحتاج إلى تطوير.

كثافة المبنى

لعرض مستوى التقدم في رفع مستوى كثافة كل بنية في المدينة.

الحرائق



للحرائق تاريخٍ ممتد في تدمير المدن الكبرى، وإذا لم تتوخ الحذر الشديد، فقد تسبب الحرائق خسائر فادحة في ممتلكاتك. ويزداد خطر اندلاع الحريق كلما اتسعت المدينة. ولوقف انتشار الحرائق في أرجاء المدينة، يجب بناء محطة مطافئ.

حدد محطة المطافئ (Fire Station) التي تفضلها من القائمة، ثم حرك المؤشر على الخريطة. أثناء البحث عن موقع مناسب، يتم تمييز الطرق المحيطة بمؤشر المبنى للإشارة إلى المنطقة التي تغطيها محطة المطافئ. عندما تجد الموقع المناسب، انقر بزر الماوس الأيسر لوضع المبنى.

لا تحمي محطة مطافئ واحدة سوى منطقة محدودة، ويمكن توسيع منطقة التغطية من خلال إضافة المزيد من الجراجات، أو رفع مستوى الخدمات من خلال محطة مطافئ كبيرة. ومع اتساع منطقة التغطية، يمكن مد خدمات المطافئ لتقديم تغطية محدودة للمدن المجاورة.

إحصائيات الحرائق

استخدم معلومات النظام في قائمة الحرائق (Fire) لعرض المعلومات التي يمكن أن تساعدك في منع نشوب حرائق هائلة أو الاستعداد لتصدّي لها. استعرض عدد وأنواع الحرائق التي يتم إخمادها يوميًا.

خرائط الحرائق

عندما تكون في قائمة الحرائق (Fire)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

مخاطر الحرائق

لعرض المواقع الأكثر عرضة لمخاطر نشوب حرائق، كما يتم الاحتفاظ هنا بسجل لأحداث الحرائق السابقة.

جدول توزيع المياه

لعرض خريطة جدول توزيع المياه، التي توفر معلومات عن أفضل الممارسات في المدينة لوضع أبراج المياه ومحطات الضخ.

التخلص من النفايات

عرض مستويات القمامة/إعادة التدوير ومعرفة أماكن تراكم أكبر كميات منها.



علاج شخصيات السيمز المريضة بسرعة، وحافظ على سلامة الآخرين المحيطين بها من خلال بناء عيادة صحية. حدد المنشأة التي تفضلها، ثم حرك المؤشر فوق الخريطة. أثناء البحث عن موضع مناسب، يتم تمييز الطرق المحيطة بمؤشر المبنى للإشارة إلى المنطقة التي تغطيها المنشأة الصحية. عندما تجد الموقع المناسب، انقر بزر الماوس الأيسر لوضع المبنى.

يوفر هذا المركز العلاجي الصغير تغطية للمدينة، لكن ربما يفيد - حسب التعداد السكاني - بناء العديد منها أو توسيعها لتشمل المزيد من عربات الإسعاف وحجرة انتظار كبيرة للمرضى. يضمن هذا الأمر حصول الجميع على الرعاية الصحية التي يحتاجونها. كما يمكن أن توفر العيادة تغطية محدودة للمدن المجاورة.

إحصائيات الصحة

تظهر على الجانب الأيمن من قائمة الصحة العديد من الإحصائيات الأساسية. تتضمن البيانات الموضحة عدد شخصيات السيمز المصابة والمريضة، وعدد الوفيات اليومية.

خرائط الصحة

عندما تكون في قائمة الصحة (Health)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

الصحة

لعرض الحالة الصحية للشخصيات الافتراضية، وعدد المرضى الموجودين في العيادات، ومستويات الجرائم في المدينة، والحالات المرضية السابقة.

تلوث الهواء

لعرض الأماكن التي ينتشر فيها تلوث الهواء في المدينة، والأماكن التي يتركز فيها معظم التلوث.

تلوث التربة

لعرض أماكن تلوث التربة، ومدى الضرر الناجم عنه، والمباني التي تتأثر بذلك التلوث.

الجرائم

لعرض خريطة للأماكن التي يتركز المرضى بها تحديدًا.

الإشعاعات

لعرض المناطق التي تنتشر فيها الإشعاعات، ومستوى التهديد الواقع على سكان المدينة.

الشرطة

يجب حفظ النظام للحفاظ على سلامة السكان وسعادتهم. حيث يؤدي انتشار الجرائم العنيفة في المدينة إلى تشويه صورتها وتدهور قيمتها بمرور الوقت. أنشئ مركز شرطة لتقليل معدل الجرائم ليشعر سكان المدينة بمزيد من الأمان والطمأنينة.

حدد المنشأة التي تفضلها، ثم حرك المؤشر فوق الخريطة. أثناء البحث عن موضع مناسب، يتم تمييز الطرق المحيطة بمؤشر المبنى للإشارة إلى المنطقة التي تغطيها المنشأة المنوط بها تطبيق القانون. عندما تجد الموقع المناسب، انقر بزر الماوس الأيسر لوضع المبنى.

يمكن أن يحمي مركز شرطة منطقة محدودة فقط، وينبغي أن تمتد سلطة القانون إلى جميع سكان المدينة مع اتساع حجمها. ضع مراكز شرطة إضافية، أو أضف المزيد من مواقع سيارات الدورية إلى مركز شرطة قائم بالفعل لزيادة الانتشار الأمني في المدينة. ومع تزايد قوات الشرطة في المدينة، تستطيع سلطات تطبيق القانون توفير تغطية محدودة للمدن المجاورة.

إحصائيات الشرطة

أثناء فتح قائمة الشرطة (Police)، استخدم معلومات النظام لعرض مختلف الإحصائيات المهمة. توضح البيانات المعروضة عدد الجرائم التي يتم ارتكابها يوميًا، وعدد المجرمين الموجودين وعدد عمليات الاعتقال التي تتم.

خرائط الشرطة

عندما تكون في قائمة الشرطة (Police)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات.

الجريمة

لعرض المناطق التي تنتشر بها أنشطة إجرامية، والمناطق التي تغطيها الخدمات الأمنية في المدينة. استخدم هذه الخريطة لنقل خدمات الشرطة إلى المناطق ذات معدلات الجريمة المرتفعة.

التعليم

عرض المستويات التعليمية في الأماكن السكنية والصناعية، ومعرفة أماكن إقامة الطلاب.

التعليم

لا تترك الصغار من شخصيات السيمز في مهب الريح، وجاهد لتوفر للسكان مستوى تعليميًا يؤمن لهم مستقبلًا مشرقًا. تتطلب بعض الوحدات والأنشطة التجارية والصناعات المتقدمة مستوى تعليميًا عاليًا لتتمكن من الحصول عليها. ويتوفر نوعان من التعليم؛ وهما المدارس والكلية.

المدارس

أنشئ مدرسة لتوفير مكان يجتمع فيه صغار شخصيات السيمز وإعادها عن المتاعب. أثناء البحث عن موضع مناسب، يتم تمييز الطرق المحيطة بمؤشر المبنى للإشارة إلى المنطقة التي تغطيها المدرسة. عندما تجد الموقع المناسب، انقر بزر الماوس الأيسر لوضع المبنى. وبعد بناء مدرسة، يمكنك توسيعها باستخدام وحدات متنوعة لاستيعاب المزيد من الطلاب. احرص على بناء محطات لحافلات المدارس في جميع أرجاء المدينة، حتى يتسنى لجميع السكان الذهاب إلى المدرسة.

الكليات

أنشئ كلية مجتمعية لرفع مستوى السكان التعليمي ودفع عملية التطوير في المدينة. حيث يمكن للسكان من حملة المؤهلات العليا إنجاز الأعمال المعقدة، وهو ما يسمح لك ببناء مصانع أكثر تقدماً وجني المزيد من الأرباح.

إحصائيات التعليم

تحتوي معلومات النظام في قائمة التعليم (Education) على معلومات مفيدة. توضح البيانات المعروضة عدد الطلاب المدرجين وإجمالي عدد الطلاب المحتمل في المدينة. كما يمكنك معرفة مستويات التعليم والتكنولوجيا في مدينتك.

خرائط التعليم

عندما تكون في قائمة التعليم (Education)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) لفتح خرائط البيانات المختلفة.

التعليم
لعرض مستويات التعليم الخاصة بالمناطق السكانية والصناعية، ومعرفة الأماكن التي يقيم الطلاب فيها.

التكنولوجيا الصناعية
لعرض مستوى التكنولوجيا التي يتم تطويرها في المناطق الصناعية، والمنشآت التي تؤثر على رفع المستوى التكنولوجي.

النقل العام

وفّر للسكان سبل الوصول إلى بقية أرجاء المدينة والمناطق المحيطة باستخدام وسائل النقل العام. تساعد وسائل النقل العام في تحسين التدفق المروري، ذلك الجانب المهم من الحياة في المدينة؛ حيث تساهم الشوارع غير المكتظة في ازدهار مدينتك ونموها. كما تحول وسائل النقل العام دون حدوث أزمات مرورية يمكن أن تسبب مشكلات غير متوقعة؛ مثل تأخر توريد المواد إلى محطة توليد الطاقة، مما قد يؤدي إلى انقطاع التيار الكهربائي.

تتوفر خمسة أنواع من وسائل النقل، وهي الحافلات والترام والقطارات والقوارب والطائرات، وتؤدي كل منها وظيفة خاصة. تُخصص الحافلات والترام والقطارات والمعديات لنقل شخصيات السيمز من الطبقة الدنيا والمتوسطة الثراء حول المدينة، بينما تُخصص وسائل النقل المتطورة للشخصيات الافتراضية من الطبقة المتوسطة والطبقة الثرية.

الحافلات

أنشئ نظام حافلات عاماً لنقل وتوصيل شخصيات السيمز المنتمية الطبقة الدنيا، لتتيح لها التنقل في أرجاء المدينة دون الحاجة إلى سيارة. احرص على إنشاء عدد من محطات الحافلات حول المدينة لتوفير أفضل تغطية ممكنة للشخصيات الافتراضية.

إحصائيات الحافلات

عندما تكون في شريط الحافلات (Bus) في قائمة النقل العام (Mass Transit)، يمكنك عرض المعلومات الأساسية في الجانب السفلي الأيمن. تحقق من عدد شخصيات السيمز التي تتركب يومياً، وعدد الركاب الذين تم توصيلهم.

الترام

أنشئ نظام ترام لنقل جميع شخصيات السيمز بسرعة حول المدينة. لا يمكن إنشاء هذا النمط من وسائل النقل العام إلا في طرق مزودة بقضبان للترام. عند الإنشاء، احرص على إضافة محطات ترام إلى جميع المناطق لتوفير أفضل تغطية ممكنة.

إحصائيات الترام (STREETCARS STATS)

افتح معلومات النظام (System Info) في قسم الترام (Streetcars) بقائمة النقل العام (Mass Transit) للاطلاع على متوسط وقت انتظار الترام، وعدد الركاب الذين يستخدمون النظام يومياً.

القطارات (TRAINS)

أنشئ نظام قطارات لإتاحة الفرصة للشخصيات الافتراضية للقدوم إلى مدينتك، لجذب مزيد من شخصيات السيمز من مناطق بعيدة لتعمير المدينة.

إحصائيات القطارات (TRAINS STATS)

عندما تكون في قسم القطارات (Trains) في قائمة النقل العام (Mass Transit)، يمكنك عرض المعلومات الأساسية في معلومات النظام (System Info). تحقق من عدد شخصيات السيمز التي تتركب القطار، ومتوسط وقت انتظار القطار.

القوارب (BOATS)

أنشئ نظام قوارب لإتاحة الفرصة للمعديات أو السفن السياحية للقدوم إلى مدينتك من مواقع أخرى في المنطقة. يمكن أن تحمل المعديات عددًا كبيراً من شخصيات السيمز المنتمية إلى الطبقة الدنيا والطبقة المتوسطة، بما في ذلك السياح. ويمكن أن تحمل السفينة السياحية سياحاً من الطبقة المتوسطة والطبقة الثرية إلى المدينة.

إحصائيات القوارب (BOATS STATS)

عند فتح قسم القوارب (Boats)، تعرض معلومات النظام (System Info) عدد شخصيات السيمز التي تتركب يومياً، ومتوسط وقت انتظار المعدية.

تخصيص المدينة (CITY SPECIALIZATION)



أُنشئ مشاريع تجارية كبيرة لترفع مدينتك إلى موضع الريادة في صناعة معينة. حيث تخلق هذه المشاريع التجارية فرص عمل كثيرة، كما يمكن أن تعود على مدينتك بأموال طائلة. يمكنك بالطبع مزاوله جميع أنواع المشاريع التجارية الخمسة، لكن التركيز على مشروع واحد أو مشروعين فقط يعطي مدينتك طابعاً خاصاً. تحدث مع جيرانك عبر جدار المنطقة (Region Wall) لمعرفة الصناعات التي يخططون لمزاومتها. ثم استخدم هذه المعلومات للعمل الجماعي من أجل إيجاد منطقة متوازنة، أو للتفوق عليهم بمزاولة هذا النشاط التجاري أولاً.

المنشآت الثقافية (CULTURE)

تجذب المنشآت الثقافية، مثل مركز المعارض (Expo Center) أو ملاعب المحترفين (Pro Stadium) الكثير من الزوار الأجانب. ويمكن أن يجلب هذا الكثير من الأموال إلى المدينة. تأكد فقط من جاهزية أنظمة النقل العام لاستقبال أفواج شخصيات السيمز الزائرة لحضور مؤتمر ضخم أو مباراة جماهيرية.

إحصائيات المنشآت الثقافية (CULTURE STATS)

استعرض المعلومات الأساسية المتعلقة بالمنشآت الثقافية عن طريق تمرير مؤشر الماوس فوق كل منشأة في قائمة تخصص المدينة (City Specialization). تعرض البيانات أقصى سعة للمنشآت، والتكلفة وأقصى قدر من الأرباح تحققها المنشآت. كما يمكنك عرض التكلفة المالية لهذه المنشآت لكل ساعة. تعرض معلومات النظام (System Info) في القائمة الفرعية للمنشآت الثقافية (Culture) عدد السياح الذين يزورون المدينة يوميًا، بالإضافة إلى أرباح آخر حدث والأرباح في اليوم.

خريطة المنشآت الثقافية (CULTURE MAP)

عندما تكون في القائمة الفرعية للمنشآت الثقافية (Culture) ضمن قائمة تخصص المدينة (City Specialization)، انقر فوق زر خرائط البيانات (Data Map) لعرض الخريطة السياحية ومعرفة مواقع المنشآت الثقافية.

المعالم (LANDMARKS)

يمكن استخدام المعلم، ذلك التاج الذهبي الذي يزين المدينة، كأيقونة جمالية ساحرة لجذب عدد هائل من السياح من مختلف مستويات الثراء. يمكنك إنشاء حتى ثلاثة معالم في كل مدينة، وهذه المعالم مفتوحة على مدار اليوم.

إحصائيات المعالم (LANDMARKS STATS)

يتم عرض الإحصائيات الأساسية بتمرير مؤشر الماوس فوق كل معلم في القائمة الفرعية للمنشآت الثقافية (Culture) ضمن قائمة تخصص المدينة (City Specialization). اعرض مواقع الجذب السياحي، وتكلفة البناء، ونفقات البناء لكل ساعة.

الطائرات (PLANES)

استقبل السياح لقضاء الوقت وإنفاق الأموال في مدينتك في مواقع الجذب السياحي والمنشآت التجارية المحلية. يمكن استخدام الطائرات أيضًا للتصدير، وزيادة الحمولة التي توزعها من مدينتك.

إحصائيات الطائرات (PLANES STATS)

في قسم الطائرات (Planes)، يمكنك استعراض المعلومات الأساسية في معلومات النظام (System Info). استعرض عدد مهام الطائرات المتوفرة في المدينة يوميًا، ومتوسط وقت الانتظار.

خرائط النقل العام (MASS TRANSIT MAPS)

جميع أنماط وسائل النقل (باستثناء الطائرات) لها خريطة بيانات (Data Map). حدد هذه الأيقونة لعرض المسارات المناسبة لهذا النمط من وسائل النقل، ومعرفة الركاب الذين تم توصيلهم والذين لم يتم توصيلهم، والتغطية الكلية للمدن المجاورة.

الحدائق (PARKS)



توفر الحدائق بأحجام متنوعة، وتعد مكانًا لاسترخاء السكان ومأوى للمشردين. يمكن أن تساهم هذه المساحات الخضراء في تجميل المدينة لجذب شخصيات افتراضية أكثر ثراء.

إحصائيات الحدائق (PARKS STATS)

تعرض معلومات النظام (System Info) في القائمة الفرعية الحدائق (Parks) بيانات مهمة تتعلق بالمساحات الخضراء في المدينة. يمكنك حساب عدد زائري حدائقك يوميًا والاطلاع على تحليل تفصيلي لمستويات الثراء السكاني والتجاري في مدينتك.

خرائط الحدائق

عندما تكون في القائمة الفرعية الحدائق (Parks)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

- السعادة (Happiness) تعرض الأماكن التي تنعم فيها شخصيات السيمز بالسعادة، والاطلاع على المناطق التي تحتاج إلى تحسينات لتحقيق سعادة سكانها.
- السياحة (Tourism) تعرض الأماكن التي يوجد السياح فيها، والأماكن التي يميلون إلى التجمع بها.
- قيمة الأراضي (Land Value) تعرض قيمة أراضي المناطق السكنية (Residential) والتجارية (Commercial)، والتعرف على المباني التي تحدث تأثيرات إيجابية أو سلبية على قيمة الأراضي.

التجارة (TRADE)

يمكنك استيراد الموارد، أو تصديرها، أو تخزين الموارد التي جمعتها. ومن الحكمة أن تقوم المدن، التي تجدد صناعات المعادن (Metals) أو النفط (Petroleum) أو الإلكترونيات (Electronics)، بتطوير التجارة أيضاً.

المستودع التجاري (TRADE DEPOT)

إذا كنت تستخدم طاقة تعتمد على الوقود الحفري، يمكنك استيراد أي موارد لازمة مباشرة من السوق العالمي (Global Market). لكن بناء مستودع تجاري (Trade Depot) يسمح لك بتخزين المزيد من الموارد الخام. وقبل بناء المستودع، يمكنك تحديد المحطة لإدارة مواردك. عندما يتوفر مستودع تجاري (Trade Depot)، افتح لوحة معلومات المبنى (Info Panel) وحدد إدارة تسليمات السوق العالمي (MANAGE GLOBAL MARKET DELIVERIES) لاستخدام مواردك، أو استيراد الموارد أو تصديرها. إن استخدام مواردك الذاتية أقل تكلفة من استيرادها، حيث يخضع الاستيراد لأسعار السوق العالمي (Global Market). وإذا اخترت تصدير الموارد المخزنة، يمكن أن تربح كسب الكثير من الأموال.

إحصائيات التجارة (TRADE STATS)

تعرض معلومات النظام (System Info) في القائمة الفرعية التجارة (Trade) ضمن قائمة تخصص المدينة (City Specialization) عدد الواردات والصادرات في كل ساعة.

خريطة التجارة (TRADE MAP)

عندما تكون في القائمة الفرعية التجارة (Trade) ضمن قائمة تخصص المدينة (City Specialization)، يمكنك تحديد زر خرائط البيانات (Data Map) لفتح خريطة الاستيراد/التصدير (Import/Export Map) وعرض أماكن استيراد البضائع وأماكن تصديرها والشركة المصنعة لها في مدينتك.

خرائط المعالم (LANDMARKS MAPS)

عندما تكون في القائمة الفرعية للمنشآت الثقافية (Culture) من قائمة تخصص المدينة (City Specialization)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) على اليمين للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

السياحة (Tourism) لعرض الأماكن التي يوجد فيها السياح، والأماكن التي يميلون إلى التجمع بها.
قيمة الأراضي (Land Value) لعرض قيمة الأراضي في المناطق السكنية (Residential) والتجارية (Commercial) ومعرفة المباني التي تؤثر سلباً أو إيجاباً على قيمة الأرض.

التنقيب عن المعادن (MINING)

استخرج الفحم والمعادن الخام لتحرز مكانة بارزة في مجال التنقيب عن المعادن. يكثر الطلب على هذه الموارد في المدن التي تستخدم الفحم في محطات توليد الطاقة، والمعادن الخام للتصنيع. خزن كميات كبيرة في المستودع التجاري (Trade Depot) لاستخدامها في توليد الطاقة، أو التجارة مع الآخرين.

إحصائيات التنقيب عن المعادن (MINING STATS)

تعرض معلومات النظام في القائمة الفرعية «التنقيب عن المعادن» ضمن قائمة «تخصص المدينة» كمية الفحم الذي يتم تعديده والمعادن الخام التي يتم صهرها يومياً.

خرائط التنقيب عن المعادن (MINING MAPS)

عندما تكون في القائمة الفرعية للتنقيب عن المعادن (Mining) من قائمة تخصص المدينة (City Specialization)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

الفحم (Coal) لعرض مواقع مخزون الفحم في المدينة.
المعادن الخام (Ore) لعرض مواقع مخزون المعادن الخام في المدينة.
التجارة (Trade) لعرض مكان استيراد البضائع ومكان تصديرها والشركة المصنعة لها في مدينتك.

النفط (PETROLEUM)

استخرج الزيت من الآبار في الأرض. فهذا مورد ثمين للمدن التي تستخدم الزيت لتزويد محطات توليد الطاقة بالوقود. خزن كميات كبيرة في المستودع التجاري (Trade Depot) لاستخدامها في توليد الطاقة، أو التجارة مع الآخرين.

إحصائيات النفط (PETROLEUM STATS)

استعرض الإحصائيات الأساسية في معلومات النظام (System Info) بالقائمة الفرعية للحفر (Drilling) ضمن قائمة تخصص المدينة (City Specialization). تعرف على كمية النفط التي تم ضخها، وكمية الوقود والبلاستيك التي يتم إنتاجها.

خريطة الزيت (OIL MAP)

عندما تكون في القائمة الفرعية للحفر (Drilling) ضمن قائمة تخصص المدينة (City Specialization)، استخدم أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

الزيت (Oil) لعرض مواقع مخزون الزيت في المدينة.
التجارة (Trade) لعرض مكان استيراد البضائع ومكان تصديرها والشركة المصنعة لها في مدينتك.

ميزانية المدينة (CITY BUDGET)



إلى جوار تصنيف الاستحسان (Approval Rating)، يمكنك الاطلاع على المبالغ المالية المتوفرة بحوزتك حالياً، والمبالغ المالية التي تجنيها (أو تخسرها) كل ساعة. إذا كنت تجني أموالاً كل ساعة، فسيتحول لون العدد هنا إلى الأخضر، أما إذا كنت تخسر أموالاً كل ساعة، فسيتحول لون العدد إلى الأحمر.

انقر على أيقونة الأموال (Simoleons) لفتح لوحة ميزانية المدينة (City Budget) والاطلاع على قائمة تفصيلية بالنفقات والدخل والمعاملات التجارية الأخرى مؤخرًا، أو الحصول على قرض. اطّلع على الإحصائيات لتحديد الأوجه التي تسبب خسائر والأوجه التي تجني الأرباح. ادرس أوجه النفقات المرتفعة بعناية: فإذا لم تكن تبيع الكثير من ورائها، فربما يجب أن تختار مجالاً آخر لاستثمار أموال المدينة. يظهر الجزء السفلي من جدول النفقات والدخل إجمالي المبالغ المالية التي تجنيها كل ساعة.

يسمح لك قسم القروض في اللوحة باقتراض الأموال من مؤسسات مالية مختلفة. وتوفر القروض لمدينتك الكثير من الأموال بسرعة، لكن يجب سدادها مع الفائدة بشكل دوري.

إلى اليمين من ميزانية المدينة (City Budget)، تتوفر معلومات عن الضرائب ورسيدك البنكي. عندما يصبح لديك دار بلدية، يمكنك تعديل الضرائب في المدينة. استخدم قسم الضرائب في لوحة الميزانية (Budget) لتعديل نسبة الضرائب التي تفرضها على القطاع السكني (Residential) أو التجاري (Commercial) أو الصناعي (Industrial) في المدينة.

ملحوظة: يمكنك أيضاً تعديل الضرائب في المدينة بعد إجراء رفع المستوى الخاص بإدارة المالية في دار البلدية.

الإلكترونيات (ELECTRONICS)

اجعل المدينة مركزاً للتكنولوجيا المتطورة، وابدأ في تطوير صناعة الإلكترونيات. اصنع المعالجات وأجهزة الكمبيوتر والتلفزيون لتصديرها. يتطلب إنتاج الإلكترونيات السبائك والبلاستيك، اللذين يمكن جمعهما من خلال إعادة التدوير أو الاستيراد.

إحصائيات الإلكترونيات (ELECTRONICS STATS)

توفر معلومات مهمة في معلومات النظام (System Info) الموجودة في القائمة الفرعية الإلكترونيات (Electronics) ضمن قائمة تخصص المدينة (City Specialization). استعرض عدد المعالجات وأجهزة الكمبيوتر والتلفزيون التي يتم إنتاجها يوميًا.

خرائط الإلكترونيات

عندما تكون في القائمة الفرعية الإلكترونيات (Electronics) ضمن قائمة تخصص المدينة (City Specialization)، يمكنك تحديد أزرار خرائط البيانات (Data Map) للتبديل بين خرائط البيانات المختلفة.

التكنولوجيا الصناعية (Industrial Tech) تعرض مستوى التكنولوجيا المستخدمة في المناطق الصناعية، إلى جانب المباني التي تؤثر في رفع مستوى التكنولوجيا.

التجارة (Tech) تعرض أماكن استيراد البضائع وأماكن تصديرها والشركة المصنعة لها في مدينتك.

نشرة SIMCITY الإخبارية (SIMCITY WIRE)

توجد نشرة SimCity الإخبارية أعلى الشاشة. ويتم عرض آخر أخبار مدينتك بها.

عناصر التحكم بالزمن

توجد عناصر التحكم بالزمن أسفل يسار الشاشة. تعرف على الوقت الحالي، وقم بتسريع الزمن في اللعبة أو أوقفها إيقافاً مؤقتاً.

تخصصات المدينة (CITY SPECIALIZATIONS)

حدد أيًا من التخصصات ثم انقر فوق «أرشدني» (Guide Me) للتركيز على هذا المجال. كما يمكنك النقر على اسم مدينتك الحالي لإدخال اسم جديد.

مهام خاصة (SPECIAL MISSIONS)

عند تحديد زر «أرشدني» مع أي تخصص من تخصصات المدينة، قد تتم دعوتك إلى إنجاز مهام محددة خاصة بذلك التخصص. استخدم هذا لإرشاد مدينتك نحو اتجاهك الذي اخترته.

تصنيف الاستحسان (APPROVAL RATING)

تبين أيقونة الوجه المبتسم المجاورة أيضاً المستوى الكلي لسعادة السكان، وهو ما يمثل تصنيف مستوى الاستحسان الكلي. انقر على الأيقونة لعرض لوحة تصنيف الاستحسان (Approval Rating). تعرض اللوحة ثلاثة مقاييس للسعادة، تقسم السكان إلى الفئات: سكني (Residential) وتجاري (Commercial) وصناعي (Industrial). وكلما ارتفع كل مقياس، ارتفع تصنيفك في تلك الفئة. إذا كان تصنيف الاستحسان منخفضاً وكان السكان غير سعداء في فئة معينة، فانقر على كل مقياس على حدة للاطلاع على المزيد من التعليقات التفصيلية. تعامل مع المشكلات والمخاوف الواردة في هذه التعليقات لزيادة تصنيف الاستحسان (Approval Rating).

الحياة في المدينة الكبيرة

تمضي الحياة بإيقاع سريع. وكلما تنمو المدينة، تنهار المباني القديمة لتفسح المكان للمباني الأخرى الجديدة. وتنتقل شخصيات السيمز إلى مدينتك حاملة معها أحلامها وطموحاتها. وسواء أكانت المدينة كبيرة أم صغيرة، يجب عليك مراقبة جميع الأنشطة فيها والحفاظ على الروح المعنوية العالية للسكان. وتذكر أن سعادة شخصيات السيمز تعني زيادة الإنتاج في المجتمع. إحداث نوع من التوازن بين نمو المدينة وتطورها من جهة والتطلعات الاجتماعية لسكانها من جهة أخرى هو مفتاح الحصول على مدينة ناجحة.

أفكار السكان وطلباتهم

هل تريد الاطلاع على المزيد عن المقومات الأساسية للمدينة؟ بصفتك المحافظ، يمكنك الاطلاع على حياة أي ساكن يعيش في المدينة. انقر على أي شخصية افتراضية تتجول ماشية أو راكبة في المدينة لمعرفة حالته الحالية. ستفتح نافذة صغيرة تعرض اسم الشخصية الافتراضية، وحالتها المالية العامة، والوجهة التي تقصدها. إذا أردت مراقبة ساكن معين عن قرب، فانقر على شريط الاسم لتتركز الكاميرا تلقائيًا على هذه الشخصية الافتراضية، وتتبعه/تتبعها حتى تتفر على مكان آخر.

يمكنك بهذا فقط مراقبة شخصيات السيمز الفردية مراقبة لصيقة. لكن لقياس مشاعر السكان بشكل عام، راقب فقاعات الأفكار (Thought Bubbles) التي تظهر في جميع أرجاء المدينة. يسمح لك التكبير بالاطلاع على المزيد من فقاعات الأفكار (Thought Bubbles). وتعرض هذه الفقاعات الأفكار الإيجابية والسلبية للسكان، مما يعطيك فكرة عن وجهة نظر الجماهير. استخدم هذه التلميحات المفيدة لتلبية احتياجات شخصيات السيمز ومعالجة مخاوفها.

عندما تظهر هذه الفقاعات في المدينة، يعني هذا أنك أصبت النجاح في أعمالك! حرّك الماوس فوقها للاطلاع على التعليق الذي ينم عن الرضا.

الفقاعات الخضراء

يمكن أن تعطي هذه الأفكار الحيادية معلومات حول وجهة نظر الشخصية الافتراضية في المدينة بشكل عام. حرّك الماوس فوق أي فقاعة للاطلاع على الرأي.

الفقاعات البرتقالية

عندما تكون شخصيات السيمز غير راضية عن موقف معين في المدينة، تظهر هذه الفقاعات الحمراء لإبلاغك بسخطها. حرّك الماوس فوق أي فقاعة للاطلاع على شكوى الشخصية الافتراضية أو اقتراحها.

الفقاعات الحمراء

الفقاعات البيضاء للطلبات

في بعض الأحيان، تلمس شخصية افتراضية أو شركة أو منظمة طلبًا من مكتب المحافظ. عندما تظهر فقاعة بيضاء على الخريطة، انقر على الفقاعة لعرض الطلب. قد تكون الطلبات بسيطة مثل إنشاء مدرسة، أو طموحة مثل تخطيط نظام نقل عام في جميع أرجاء المدينة. وبعد استعراض طلب، يمكنك الاختيار بين قبول العرض أو رفضه. عند القبول، تظهر أيقونة على الجانب الأيمن من الشاشة وتظل هناك حتى تتم تلبية الطلب أو إلغاؤه. وللإلغاء طلب، انقر فوق أيقونة X الموجودة فوق تقدم المهمة على الجانب الأيمن من الشاشة. انقر على الأيقونة لعرض متطلبات تحقيق الطلب. اقبل حتى ثلاثة طلبات للحفاظ على سعادة السكان وإنتاجيتهم وتحسين تصنيف الاستحسان.

السكان (POPULATION)

إلى جوار لوحة الميزانية (Budget)، يوجد عداد السكان. عندما تنتقل شخصيات افتراضية جديدة إلى المدينة، يزداد العدد. انقر على الأيقونة لعرض نافذة تفصيلية بإحصائيات السكان. تعرف على نوع مدينتك، وعدد السكان، والعدد الإجمالي للمباني، ومعلومات التوظيف، ومستوى ثراء السكان، وسجل نمو المدينة، ومعلومات التسوق.

الخيارات (OPTIONS)

حدد أيقونة الخيارات في الركن الأيمن العلوي من الشاشة للوصول إلى ما يلي:

الإعدادات (Settings) لضبط إعدادات الرسومات والصوت واللعب.

دليل اللعبة (Game Manual) موقع هذا الدليل الرقمي.

مركز المساعدة (Help Center) للدخول إلى مركز المساعدة للحصول على معلومات عن مجموعة متنوعة من الموضوعات.

البداية (Getting Started) إعادة سيناريو البدء.

فريق العمل (Credits) عرض فريق عمل SimCity.

خروج إلى القائمة الرئيسية (Exit To Main Menu) للخروج من المدينة والعودة إلى القائمة الرئيسية.

مغادرة SimCity (Quit SimCity) خروج من SimCity.

منطقتك (YOUR REGION)

عندما تؤسس مدينتك، ستجد أن لديك وفرة في بعض العناصر، لكن تعاني من نقص في عناصر أخرى. وإذا استحوذ المزيد من اللاعبين على أماكن في المنطقة، فهذا يعني أن مدينتك ليست الوحيدة التي يتم اللعب فيها في المنطقة. وعند ربط طرقك بالطريق السريع الإقليمي (Regional Highway)، تتصل مدينتك بالمدن الأخرى التي تم الاستحواذ عليها في المنطقة. استفد من جيرانك عن طريق مشاركة الموارد والخدمات للمساعدة في نمو منطقتك وازدهارها.

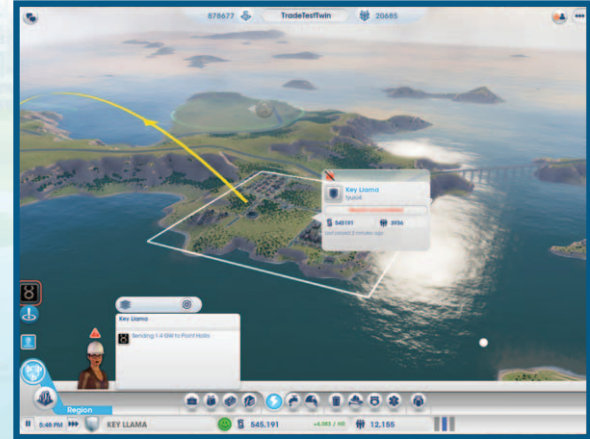
الجيران (NEIGHBORS)

عند توسع مواردك وخدماتك، تتعمق علاقتك بجيرانك. تصل بعض الموارد والخدمات، مثل المطافئ والصحة، تلقائيًا إلى جيرانك. وعندما تعبر موارد أو خدمات أحد الجيران حدود المنطقة، يظهر تنبيه أسفل نشرة *SimCity Wire* الإخبارية.

كما يتم عرض اللاعبين الموجودين في منطقتك أيضًا على الجانب الأيسر من الشاشة. انقر على أفتار أي لاعب من اللاعبين للدخول إلى عرض المنطقة فوق مدينته.

عرض المنطقة (REGION VIEW)

عندما تصبح مستعدًا للتعاون مع جيرانك مباشرة، حدد أيقونة عرض المنطقة على الجانب الأيسر من الشاشة لمشاهدة عرض علوي للمنطقة بأكملها. انقر على أيقونة مدينة جارك للدخول إلى عرض منطقة فوق مدينته. وعندما تكون فوق مدينة مجاورة في عرض المنطقة (Region View)، تظهر نافذة توضح التفاصيل الخاصة بهذه المدينة. إذا لم يتم الاستحواذ على المدينة، فحدد استحواذ (claim) للاستيلاء على مدينة أخرى في المنطقة.



نافذة معلومات المدينة (CITY INFORMATION)

في عرض المنطقة، يمكنك عرض معلومات عن مدينة لاعب آخر.

الأموال (Simoleons) لعرض المبالغ المالية التي يمتلكها اللاعب الآخر. عند الرغبة، يمكن اختيار إرسال هدية إليه من أموالك. انقر على الأيقونة الموجودة في قائمة عرض المنطقة أسفل الشاشة. ثم حدد المقدار المرغوب منحه.

السكان (Population) سكان مدينة اللاعب.

التجارة (Trade) الواردات المحتملة من هذه المدينة.

الاحتياجات (Wants) الخدمات التي تحتاجها هذه المدينة.

الزيارة (Visit) ادخل مدينة مجاورة في وضع المشاهد.

التحميل (Load) للدخول إلى مدينة مجاورة في وضع المشاهد.

الهدايا (أيقونة) حدد هدية من قائمة الموارد لتقديمها إلى محافظ المدينة.

قائمة عرض المنطقة (REGION VIEW)

عند مشاهدة مدينة مجاورة في عرض المنطقة (Region View)، تظهر قائمة أسفل الشاشة. انقر على أيقونات الموارد في القائمة لجمع المزيد من المعلومات حول علاقة كل مدينة من المدن الأخرى. كما يمكنك الحصول على تفاصيل حول المساعدة القادمة من مدن أخرى أو الصادرة إلى مدن أخرى. عند النقر على أي من هذه الأيقونات، تظهر خريطة بيانات تمثل هذا المورد فوق كل منطقة، مع رسوم بيانية وإحصائيات تقارن ذلك المورد/الخدمة بين كل مدينة من المدن. إذا كان أي من موارد المدينة العامة (مثل الطاقة أو الصرف الصحي أو المياه) يتم تزويد منطقة مجاورة به، فسيظهر سهم ملون بين كل مدينة لتوضيح المدينة المصدرة والمدينة المستقبلة.

يمكن التطلع بتقديم خدمات أخرى لمدينة أخرى، مثل الشرطة أو المطافئ أو النقل. ولإرسال مساعدة إلى جارك، لا بد أن تمتلك أولاً ما يكفي من الموارد لتلبية احتياجات مدينتك. وعند تلبية احتياجات سكان مدينتك، يمكنك اختيار مساعدة الآخرين. إذا كان لديك فائض، فحدد أيقونة المورد، ثم حدد عددًا من المركبات للتطلع بها لتلك المدينة. ستتحرك خدماتك عندئذ، وسيصل الدعم إلى مدينة جارك خلال وقت قصير. لاحظ أن المركبات التي ستتطلع بها لا يتم اقتطاعها من عدد المركبات المتوفرة في مدينتك.

ويمكنك منح أي قدر تريده من الموارد إلى أي مدينة كهدايا. ولمنح هدية، حدد أيقونة المشاركة، وأرسل ما يتوفر لديك من السبانك، أو الفحم، أو الإلكترونيات، أو أجهزة الكمبيوتر، أو الوقود، أو المعادن، أو الزيت، أو المعادن الخام، أو البلاستيك.