

A vibrant nighttime photograph of a city skyline, likely Dubai, featuring numerous illuminated skyscrapers and a waterfront area with a bridge and water fountains. The scene is bathed in blue and white light, with reflections on the water.

Cities: Skylines

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Cities: Skylines

autor: Dawid "Kthaara" Zgud

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-198-7

Producent Colossal Order, Wydawca Paradox Interactive, Wydawca PL Cenega
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Porady ogólne	6
Wybór mapy	7
Elementy gry	8
Mapa	8
Drogi, kolej i inne	9
Komunikacja miejska	11
Dzielnice	12
Zbuduj pierwsze miasto	13
Budowa dróg	13
Zapewnienie krytycznych usług: prąd i woda	15
Wybuduj strefę handlową i przemysłową	18
Finanse i podatki	20
Budowa kolejnych usług: klinika, szkoła	21
Budowa usług bezpieczeństwa: policja i straż pożarna	22
Kolejne usługi: cmentarz i szkoła średnia	23
Budowa kolejnych dzielnic	24
Rozbudowa miasta	25
Rozbudowa infrastruktury krytycznej	25
Szkolnictwo: szkoły średnie i uniwersytet	28
Przepisy miejskie	29
Rozbudowa dróg	30
Budowa systemu komunikacji miejskiej	32
Odpady	33
Upiększanie miasta	34
Buduj kolejne dzielnice!	35
Zakup nowego terenu	36
Kolejne budynki	37
Kolej, lotnisko, port	38
Kamienie milowe	40
Infrastruktura	41
Energia elektryczna i Woda	41
Drogi, kolej i inne	42
Komunikacja miejska	43
Usługi	44
Usługi krytyczne	45
Usługi ważne	50
Usługi opcjonalne	53
Poziomy budynków	56
Powiadomienia/problemy	58

Panel burmistrza _____	60
Obszary _____	60
Drogi, strefy i dzielnice _____	61
Budynki _____	64
Inne elementy _____	67
Panel informacyjny _____	69
Finanse miasta _____	74
Podatki _____	74
Budżet _____	75
Pożyczki _____	76
Cities: Skylines - wymagania sprzętowe _____	77

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry *Cities: Skylines* zawiera dokładny opis wszystkich istotnych elementów gry. Dowiesz się z niego jak w prosty sposób zbudować swoje pierwsze miasto i rozbudować je później w dużą metropolię. W poradniku opisano m.in. finanse miasta, poziomy budynków czy usługi udostępniane mieszkańcom. Wiele miast wyrosło na bardzo nieprzyjaznych terenach. Inne miały dogodne warunki do rozwoju. Jednak każde miasto zaczyna się od jednego człowieka, który zamierza się osiedlić właśnie w tym konkretnym miejscu. Wokół tego miejsca zaczynają pojawiać się kolejne domy, ktoś buduje miejsca pracy, powstają sklepy, biura. Ktoś odkrywa ropę albo zaczyna uprawiać pomidory w szklarni. Lecz jest grupa ludzi, która czuwa nad tym, by miasto się rozwijało i mieszkańcy byli zadowoleni. Grupą tą są urzędnicy z burmistrzem na czele. *Cities: Skylines* pozwala ci właśnie wcielić się w takiego burmistrza. Czy twoje rządy doprowadzą miasteczko do rozkwitu i mieszkańcy będą żyli w dostatku czy może jedną nieodpowiedzialną decyzją przekreślisz marzenia o potędze i skażesz miasto na wyludnienie? A może jeszcze gorzej?

W niniejszym poradniku do gry *Cities: Skylines* zostały poruszone następujące tematy:

- **Jak zacząć** - coś dla początkujących, jak krok po kroku rozbudować miasto.
- **Elementy gry** - omówiono tu poszczególne elementy gdy w tym tak ważne jak kamienie milowe, finansowe miasta czy poziomy budynków.
- **Usługi** - każde miasto potrzebuje usług, bez których po prostu nie może się obejść, a kiedy pierwsze problemy zostaną już pokonane zaczyna się prawdziwa praca burmistrza - spełnianie zachcianek obywateli. Omówiono tu dostępne budynki.
- **Panel burmistrza** - rozeznanie się i sprawne poruszanie po zakładkach panelu to podstawa szybkich reakcji burmistrza na problemy. Lista podstawowych budynków również jest pomocna.
- **Panel informacyjny** - dobrze poinformowany burmistrz zawsze lepiej reaguje na potrzeby swoich mieszkańców niż niedoinformowany.
- **Porady ogólne** - jeśli nie chcesz za bardzo wgłębiać się w poradnik i potrzebujesz tylko szybkich porad, zajrzyj tutaj.

W poradniku stosuję oznaczenia:

- kolor **czarny** - ważne informacje i odwołania do obrazków;
- kolor **brązowy** - budynki i stałe struktury;
- kolor **zielony** - strefy;
- kolor **pomarańczowy** - surowce, zasoby, infrastruktura;
- Kolor **niebieski** - elementy interfejsu.

Dawid "Kthaara" Zgud, Maciej "Psycho Mantis" Stępnikowski (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

- Budując kolejne **strefy** miej na uwadze, że **przemysł nie bardzo lubi się z przestrzenią mieszkalną** - dzielnice **przemysłowe** buduj oddzielnie.
- Staraj się **ulepszać drogi, jeśli są za wąskie**. Główna aleja powinna być co najmniej **trypasmowa**, lecz warto potem ulepszyć ją do poziomu **autostrady**, więc zachowaj miejsce.
- Pamiętaj o **zapewnianiu usług mieszkańcom i przemysłowi**, gdyż tylko usługi pozwolą **zwiększyć poziom budynków**. A wyższy poziom to wyższe wpływy do budżetu.
- **Budynki użyteczności publicznej mają swoją określoną pojemność i wydajność**. Pamiętaj, że ich zasięg zależy od rozplanowania dróg i zawsze **możesz je przenieść** w inne, bardziej odpowiednie miejsce.
- **Kontroluj na bieżąco wszystkie usługi** korzystając z panelu po lewej stronie: sprawdzaj dostępność prądu i wody, korki w mieście, korzystanie z komunikacji miejskiej, zdrowie, edukację itd. W razie konieczności reaguj!
- **Nie burz potrzebnych budynków usług**, gdy Ci kolidują z przebudowywaną drogą. Po prostu kliknij na taki budynek i wybierz jego **przeniesienie**.
- **Dbaj o wzrost poziomu budynków** (we wszystkich strefach). Sprawdzaj czego im brakuje np. czy mieszkalnemu nie brakuje danych usług czy też piękniejszego otoczenia. Upiększaj drogi stosując wersje z trawnikami i drzewami, umieszczaj elementy ozdobne jak place w strefach mieszkalnych. **Wyższy poziom budynków to wyższe podatki**.
- Zadbaj o budżet - **akceptowalny poziom podatków przeważnie wynosi 12%**. Podnieś je więc z początkowych 9%!
- **Przemysł kierunkowany produkuje surowce, których potrzebuje zwykły przemysł** w twoim mieście. Jeśli przedsiębiorcy będą mieli wszystko na miejscu, więcej zarobisz na podatkach.
- **Przemysł zwykły produkuje różne towary**, co pozwala na **zaopatrzenie** się w nie **sklepów** w mieście. Jeśli **sklepy** niczego nie importują osiągają one wyższy dochód, a co za tym idzie płacą wyższe podatki.
- **Staraj się inwestować w ekologię**. Najlepiej do tego celu nadaje się **Zaawansowana elektrownia wiatrowa** budowana na wodzie a potem **Elektrownia słoneczna**. Staraj się też w miarę szybko dotrzeć do budynku jakim jest **Spalarnia odpadów**.
- Nie zatruwaj życia swoim obywatelom! Budując nowe **Ujęcie wody** nie buduj go w pobliżu **Zrzutu ścieków**. Nie stawiaj **dzielnicy mieszkalnych** w okolicach **Wysypisk śmieci**. **Nagły wysyp chorób nie jest ci na rękę**.
- **Stosuj zarządzenia burmistrza**: wspieraj przedsiębiorczość, sfinansuj darmową komunikację miejską, nakaż obowiązkowe czujniki dymu!
- **Przestaw się na transport publiczny** - auta prywatne zakorkują miasto. Twórz linie autobusowe a potem linie metra.
- **Przestaw się na transport kolejowy** - ciężarówki łatwo mogą zakorkować miasto. W okolicach **strefy przemysłowej i handlowej** umieść **towarowy dworzec kolejowy**. Podłącz kolej do okolicznej linii.
- **Duże miasto ma dużą bezwładność** - nawet jak będziesz reagował na potrzeby mieszkańców, ich zadowolenie może poprawić się niewiele, lub po długim czasie.

Wybór mapy



Grę rozpoczynasz od wyboru mapy. Zwróć uwagę na udział **wody** w wybranej działce - każda z map to **kwadrat o wymiarach 2x2 km**. Dobrze, by na mapie był zjazd z **autostrady** (by Twoje firmy miały jak importować rzeczy). Nie obawiaj się zbyt dużego udziału wody - ta będzie potrzebna ludziom do picia. Gdy osiągniesz **drugi kamień milowy** możesz zakupić kolejny kawałek ziemi o takich samych wymiarach za symboliczną kwotę (kilka tysięcy). Kolejne działki są odblokowywane co dwa zdobyte **kamienie milowe**.

Mapy mogą zawierać surowce naturalne - kopaliny (czyli rudy i węgiel), ropę, żyzną ziemię oraz lasy. Wybierając mapę nie analizuj tych statystyk zbyt długo - wraz z rozwojem miasta będziesz kupował kolejne działki dające dostęp do surowców czy linii kolejowej. Po uzyskaniu drugiego **kamienia milowego** uzyskujesz dostęp do **przeglądu surowców** na panelu po lewej stronie ekranu.

Nie jest chyba możliwe odblokowanie całej mapy, a nawet jeśli, to teren jest tak ogromny, że wymaga to ogromnej cierpliwości, czasu i samozaparcia.

Nowy kawałek ziemi to nowe możliwości. Nie kupuj go jeśli nie jest konieczny, a przed zakupem nowego kawałka ziemi zawsze sprawdź okoliczne zasoby, aby określić przyszły kierunek rozwoju.

Nie ma chwilowo katastrof naturalnych - buduj bez przeszkód.

Informacja: elementy interfejsu, budynki, infrastruktura itp. do których są tu zawarte odwołania zostały opisane w innych rozdziałach tego poradnika.