

SimCity 4

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

SimCity 4

autor: Dawid „Kthaara” Zgud

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Maxis, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Porady ogólne	4
Teren	4
Miasto	5
God Mode – Narzędzia boskie	7
Teren – zabawa	7
Teren – wyzwanie	8
Nowy region – nowe perspektywy	9
Przydatne narzędzia	9
Jeszcze jeden nowy dom... – Narzędzia burmistrza	10
Małe miasto	10
Średnie miasto	13
Duże miasto	15
Miejskie problemy	17
Inicjatywa obywatelska – Narzędzia Mojego Sima	19

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 GRY-Online.
www.gry-online.pl

Wstęp

Bycie burmistrzem to niełatwa sprawa. Jednak dzięki *SimCity 4* możemy zasmakować takiego życia i zobaczyć czy uda się zbudować krainę mlekiem i miodem płynącą...

W niniejszym poradniku zostaną poruszone następujące tematy:

- Porady ogólne – w tym dziale poradnika znajdziesz szybkie porady, aby zrozumieć podstawy gry, rozwiązać częste problemy lub po prostu urozmaicić sobie czas spędzony jako burmistrz.
- Narzędzia boskie – ta część opisze, co zrobić z mapą, by gra nabrała odpowiedniego odcienia. Chcesz mieć prostą piaskownicę? A może przeprawę przez góry? Tutaj znajdziesz odpowiedź na te pytania.
- Narzędzia Burmistrza – tutaj czeka na ciebie jeden z wielu udanych wariantów stworzenia kwitnącej metropolii. Jeśli masz problem dotyczący życia simów, ten rozdział jest odpowiedni dla ciebie.
- Narzędzia Moich Simów – gdy wprowadzisz swoich simowych przyjaciół do swojego miasta dostaniesz od nich całą masę informacji. Tutaj możesz zarządzać simami oraz ich dodawać i eksmitować ze swojego miasta.

Uwaga: Poradnik jest pisany z założeniem, że przeszedłeś wszystkie samouczki i orientujesz się w najważniejszych opcjach **Panelu Narzędzi boskich** i **Panelu burmistrza**.

Legenda

W poradniku użyłem następujących oznaczeń:

Kolor **Czarny** – ważne informacje i odwołania do obrazków.

Kolor **Brazowy** – Budynki i stałe struktury.

Kolor **Zielony** – Strefy.

Kolor **Pomarańczowy** – Infrastruktura.

Kolor **Niebieski** – Elementy interfejsu.

Dawid „Kthaara” Zgud (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

T e r e n



Teren jest głównym miernikiem stopnia trudności gry, pomijając ilość pieniędzy na starcie. Jeśli chcesz ułatwić lub utrudnić sobie grę poniższe punkty są dla ciebie.

- Jeśli chcesz zbudować miasto **nie męcząc się zbytnio** wybierz mapę z płaskim terenem lub doprowadź za pomocą narzędzi boskich wybrany teren do odpowiadającego ci stanu.
- Dla graczy, którzy chcą, by miasto **stawiało im wyzwania**, polecany teren powinien być urozmaicony – zawierać góry, doliny i zbiorniki wodne.
- Zawsze, kiedy przekształcasz mapę kliknij od czasu do czasu na **narzędzie wyrównania krawędzi** – spowoduje to dopasowanie krawędzi mapy do otaczających terenów. Jeśli różnice są duże dotknięte zostaną większe tereny. Lepiej zrobić to przed założeniem miasta – później możemy narazić się na gigantyczne straty jeśli zbudowaliśmy coś przy krawędzi.

M i a s t o



To główna część rozgrywki. Spędzisz w niej naprawdę mnóstwo czasu więc oto kilka porad na początek:

- Krokami milowymi w rozwoju miasta są **progi ilości mieszkańców**: **0** dla niskiej gęstości zabudowy, **1100** dla średniej gęstości i **26000** dla wysokiej gęstości zabudowy.
- Nigdy, wręcz przenigdy nie doprowadzaj do sytuacji by twój **budżet zamykał się ze sporym deficytem na okres dłuższy niż kilka miesięcy**. Można się przez to wpędzić w ogromną pułapkę finansową, co doprowadzi w szybkim tempie do naszego bankructwa. W grze da się **pożyczyć pieniądze** więc bankructwo nie oznacza w większości przypadków przegranej, lecz jest to środek po który należy sięgać jedynie w ostateczności.
- Najważniejszy wskaźnik na **Panelu burmistrza**: to **MHP** – skrót od **Mieszkalna-Handlowa-Przemysłowa**. Dzięki niemu dowiesz się czego simowie potrzebują – rozwój jakich stref jest im na rękę.
- Nie przyjmuj propozycji budowy budynków specjalnych od razu, chyba że koszt ich utrzymania i budowy wynosi **0\$**. Dla przykładu **Ratusz** kosztuje **17000 simoleonów** i dodatkowych **280 miesięcznie**. Wydatek jednorazowy może być ciosem dla budżetu miasta, które tego nie przetrzyma. Wszystkie z tych budynków znajdziesz w zakładce **Nagrody**.

- „Nagrodami” są także budynki, które mają na celu **załatwienie naszych dziur budżetowych**. Przystawaj na te propozycje tylko wtedy gdy nie masz żadnych szans na dopięcie budżetu aktualnymi środkami. Budynki te, pomimo tego iż mogą zostać pozostawione same sobie, mają bardzo **negatywny wpływ na nasze miasto** – zanieczyszczają tereny wokół i zniechęcają zarówno mieszkańców jak i inwestorów.
- **Zawsze staraj się rosnać „wszerz” zanim będziesz chciał rosnać „wzwyż”**. Innymi słowy staraj się wykorzystać dość płaski teren by budować wiele nowych **stref niskiej gęstości**. Taka strategia zapewnia mniejsze koszty związane z rozwojem miasta, co jest wynikiem braku inwestycji w **kanalizacje** i **wodociągi**, bowiem strefy niskiej gęstości wymagają wyłącznie prądu.
- Staraj się **nie budować budynków użyteczności publicznej zbyt wcześnie**. Jedynymi budynkami, które powinny pojawiać się od początku są **Szkoły** coraz wyższych stopni – pozwoli to na uzyskanie zaawansowanego przemysłu w ciągu kilkunastu lat. **Szpital**, **Straż pożarna** i **Posterunek Policji** powinny się pojawić dopiero w fazie średniego miasta.
- Rozwiązaniem problemu ogromnej ilości samochodów najczęściej jest **komunikacja miejska**. Dobrze jest ustawiać **Przystanki autobusowe** – im więcej ludzi z nich korzysta tym większy mamy z nich dochód, lecz bogatsi chcą lepszych środków transportu publicznego.

God Mode – Narzędzia boskie

T e r e n - z a b a w a



Jeśli chcesz aby budowa miasta była możliwie prosta najlepszym terenem jest płaska równina. Naturalnym regionem zaimplementowanym w grze do takich celów są **Regiony Londyn, Berlin i po części także New York**. Te regiony są płaskie, i zawierają w większości oczka wodne i rzeki. Można się także pokusić o likwidację takich atrakcji za pomocą **narzędzi terraformowania**, by dostać całkowicie płaski teren. Jednakże dobrym pomysłem jest zostawienie kilku oczek – pozwolą na rekreację Simów, kiedy założysz już miasto oraz na zbudowanie portu – jeśli woda dociera do brzegu mapy.