

SimCity

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

SimCity

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Jak zacząć?	4
Budżet	21
Populacja	27
Strefy	29
Podstawy	29
Proporcje	34
Mieszkańcowa	42
Komercyjna	47
Przemysłowa	50
Zadowolenie	55
Tabele zadowolenia	60
Nietypowe powody niezadowolenia	69
Drogi i transport	74
Budynki autobusowe	81
Budynki tramwajowe	85
Budynki kolejowe	90
Budynki komunikacji wodnej	92
Budynki lotnicze	93
Energia	95
Budynki	98
Woda	108
Budynki	112
Administracja	114
Budynki	117
Ścieki	122
Budynki	124
Śmieci	126
Budynki	128
Straż pożarna	131
Budynki	134
Zdrowie	137
Budynki	139
Policja	142
Budynki	144
Edukacja	148
Budynki	154
Parki	161
Budynki	164
Specjalizacje miast	169
Wydobycie i handel	169
Budynki – kopalnictwo	182
Budynki - wiertnictwo	188
Budynki - handel	192
Budynki – elektronika	197
Turystyka i hazard	200
Budynki – turystyka	204
Budynki - hazard	208
Region	218
Wielkie Dzieła	221
Katastrofy	227
Tabele zatrudnienia	231

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

Wprowadzenie

SimCity to spadkobierca zasłużonego i sławnego cyklu gier ekonomicznych, który swoimi korzeniami sięga aż do lat osiemdziesiątych zeszłego wieku. Symulacje spod tej marki od zawsze cechowały się bardzo dużym stopniem skomplikowania, bo odtwarzały obraz miasta we wszystkich jego aspektach. Nie inaczej jest i z najnowszą odsłoną serii, która może stanowić nie lada wyzwanie dla współczesnych graczy. Właśnie dla nich stworzono niniejszy poradnik, w którym zawarto wszystkie informacje niezbędne do prowadzenia efektywnej i przyjemnej rozgrywki.

Poradnik zawiera:

- Szereg informacji i porad dotyczących rozbudowy miasta i regionu;
- Rozwiązania najczęstszych problemów;
- Opisy budynków i ich optymalnego wykorzystania;
- Obszerne i kompetentne porady dotyczące specjalizacji;
- Sugestie dotyczące zabawy z innymi graczami;
- Tabele z zestawieniami najważniejszych danych, również tych ukrytych;
- Triki pozwalające na łatwe i bezproblemowe oszukanie gry;
- Instrukcje dotyczące odblokowywania katastrof;

W tekście zastosowano poniższe oznaczenia kolorystyczne:

Zielony – postaci, jednostki i grupy społeczne;

Brazowy – budynki i ich ulepszenia;

Niebieski – surowce;

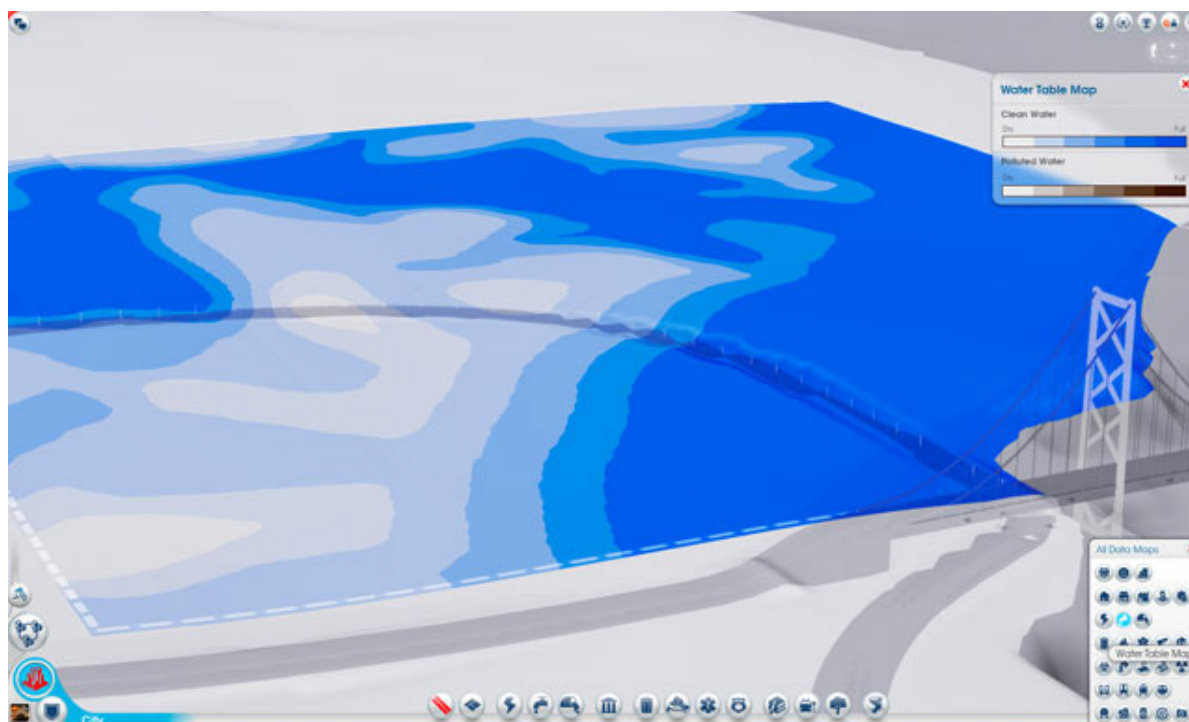
Pomarańczowy – elementy interfejsu i ikony.

Zastosowane w poradniku symbole simeona "\$" oznaczają zamożność obywateli lub budynków: \$ – bieda, \$\$ – przeciętna zamożność, \$\$\$ – bogactwo

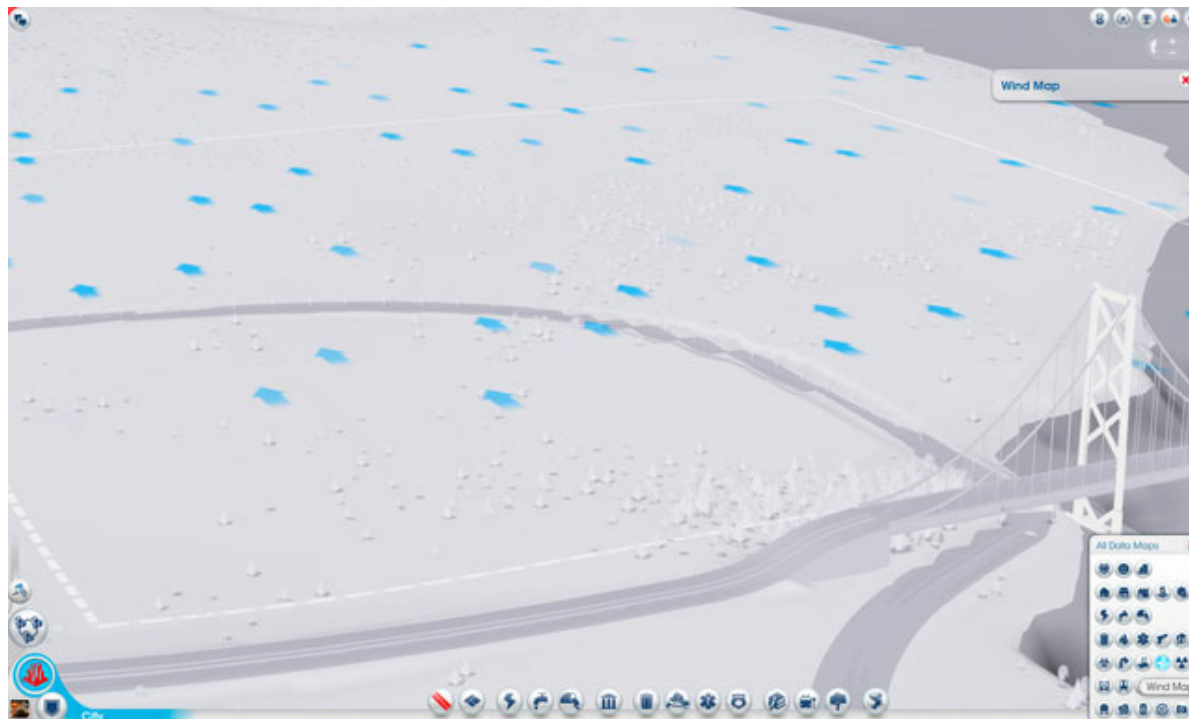
Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

Jak zacząć?

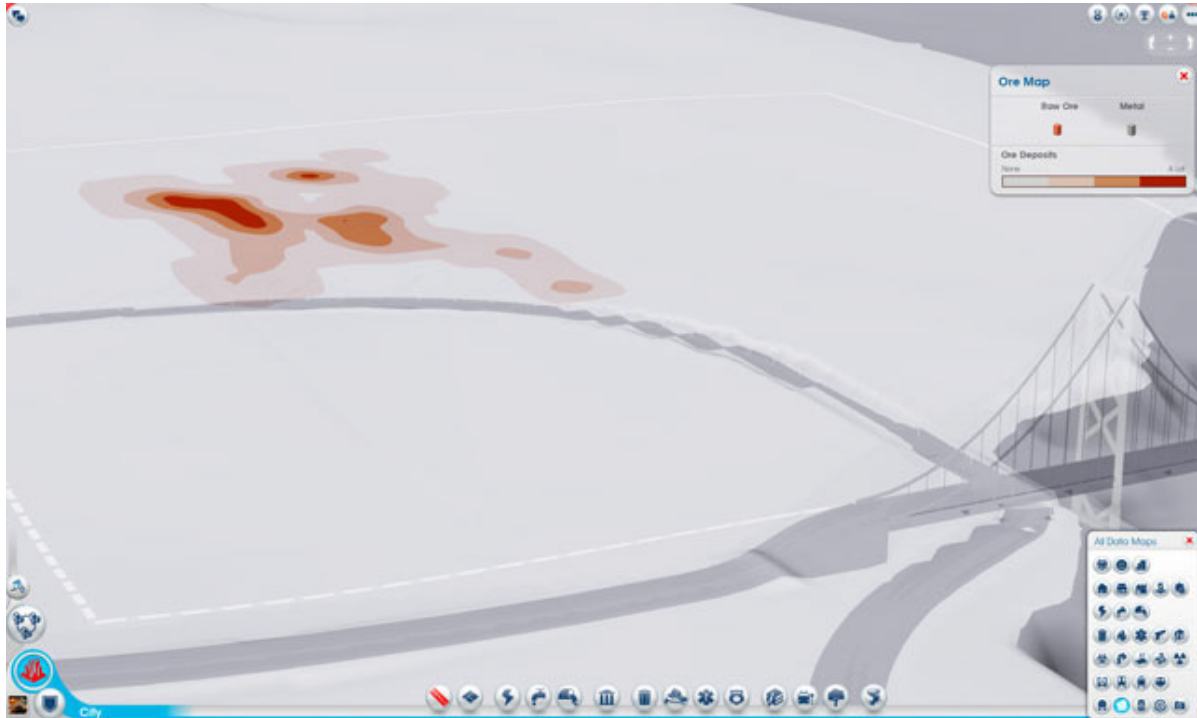
Po wybraniu lokacji, na której zamierzamy wybudować miasto, musimy dokładnie przyjrzeć się okolicy. Musimy zbadać dosłownie wszystkie elementy zastanego środowiska – bo od umiejscowienia poszczególnych źródeł zależy rozplanowanie całej metropolii. W pierwszej kolejności trzeba zlokalizować wszystkie ujęcia **wody**, jakie znajdują się pod powierzchnią ziemi, korzystając z **filtru wody** dostępnego z prawej strony interfejsu (screen poniżej). Na polach oznaczonych niebieskim kolorem będziemy w przyszłości budować **wieżę ciśnień [Water Tower]** i **pompy wodne [Water Pumping Station]**. Należy oddzielić je od **stref przemysłowych** i wszystkich „brudnych” budynków, które mogłyby zanieczyścić **wodę** (patrz rozdział: **Woda**).



W drugiej kolejności wypada zbadać kierunek wiatru (screen poniżej). Zdecyduje on o tym, w którą stronę poleci dym z fabrycznych kominów. **Strefy przemysłowe** oraz inne budynki wydzielające zanieczyszczenia powietrza należy umieszczać jak najbliżej granicy miasta – tak aby smog był zwiewany poza mapę. Trzeba przy tym brać poprawkę na to, że kierunek wiatru potrafi się nieznacznie zmienić – czasem nawet o kilkadziesiąt stopni w ciągu tygodnia.



Następnym krokiem jest zlokalizowanie miejsc, w których występują surowce naturalne – **węgiel**, **ruda** oraz **ropa** (screen poniżej). Właśnie w tych punktach powstaną stosowne **kopalnie** oraz **szyby naftowe**, niezbędne przy specjalizacji wydobywczej i pozwalające miastu na handlowanie cennymi zasobami. Aby je zobaczyć, wystarczy włączyć odpowiednie **filtry** z prawej strony interfejsu.



Dysponując tymi podstawami, musimy zastanowić się nad kierunkiem rozwoju miasta. Chcemy skupić się na wydobywaniu surowców, czy postawić na turystykę? A może nie powinniśmy specjalizować się w żadnej konkretnej dziedzinie, lecz po prostu zbudować dobrze prosperujące miasto, handlujące **prądem**, **wodą** i innymi podstawowymi zasobami? Decyzja nie jest łatwa i zależy od wielu czynników.

Zacznijmy od tego, że jeśli miasto posiada jakiegokolwiek surowce naturalne, to należy je bezlitośnie eksploatować. **Węgiel**, **ruda** i **ropa** pozwalają na uzyskanie bardzo wysokich zysków z handlu, a w dalszej perspektywie – na tworzenie bardziej zaawansowanych produktów, takich jak **plastik** czy **procesory**. Oczywiście wiąże się to z zanieczyszczeniem środowiska, ale nie jest ono aż tak uciążliwe, aby przekreślić otrzymywane profity. W większości przypadków jest to najlepszy z możliwych wyborów.

Na turystykę oraz hazard można zdecydować się w sytuacji, w której miasto nie dysponuje żadnymi naturalnymi zasobami i ma tranzytowe położenie – czyli droga dojazdowa przebiega przez nie, a nie obok niego. Wskazana jest również bliskość akwenów wodnych (**turyści** podróżują na **statkach wycieczkowych** i **promach**) oraz połączenie kolejowe, gwarantujące znaczny przepływ ludzi z regionu i ze świata.

Brak jakiegokolwiek specjalizacji jest na ogół nieopłacalny: zyski wyciągane z handlu podstawowymi dobrami nie są zbyt wysokie, a potencjał ulega zmarnowaniu. Jeśli tworzymy pierwsze miasto w regionie, to takie rozwiązanie jest w zasadzie strzałem w stopę – w okolicy nie będzie nikogo, kto mógłby od nas cokolwiek kupić. Dlatego należy się wyspecjalizować.



Rozważmy wszystko na konkretnym przykładzie.

Przykład: Jak pokazano na powyższym screenie, w mieście **Czarnów** występują bogate złoża wszystkich zasobów naturalnych – **węgla** [1] i **rudy** [2] na północy, a **ropy** [3] na wschodzie. **Wody** jest sporo na wschodnim wybrzeżu, gdzie znajduje się rzeka [4]. Wiatr wieje na północ, więc przemysł należy umiejscowić jak najbliżej północnej granicy miasta [5]. Optymalna wydaje się specjalizacja wydobywcza, więc właśnie na niej oprzemy rozwój miasta. Inwestycja w turystykę byłaby intratna (z racji bliskości jeziora, tranzytowego położenia miasta oraz bliskości kolei) ale górnictwo jest zwykle bardziej zyskowne.