



CITIES SKYLINES

PODREĆZNIK GRACZA



Podręcznik gracza

Cities: Skylines

Spis treści

Spis treści

Spis treści	1
Witamy w grze Cities: Skylines	4
Szybki start	4
Wymagania systemowe	5
Sterowanie myszą	6
Domyślne skróty klawiaturowe	6
Sterowanie ogólne	6
Prędkość gry	7
Menu główne	7
Mody	7
Rozpoczęcie nowej gry	8
Interfejs gracza	9
1) Obszary	9
2) Kamienie milowe	9
3) Czas gry	9
4) Nazwa miasta	10
5) Doradca	10
6) Zapotrzebowanie na rejony	10
7) Stan konta	10
8) Panele usług miejskich	10
9) Populacja i zadowolenie	11
10) Buldożer	11
11) Tryb swobodnej kamery	11
12) Widoki informacyjne	11
13) Ćwierkacz	12
14) Menu pauzy	12

Budowanie miasta	12
Drogi	12
Budowa drogi	12
Drogi jednokierunkowe	14
Rejony i budynki	14
Zagęszczenie rejonów	15
Tworzenie rejonów	15
Przekształcanie rejonów	15
Budynki	15
Budynki usług miejskich	16
Dostawa prądu	16
Sieć i linie energetyczne	17
Woda i ścieki	18
Zagospodarowanie odpadów	18
Likwidowanie wysypisk	18
Opróżnianie wysypisk	18
Opieka zdrowotna i bezpieczeństwo	19
Opieka zdrowotna	19
Usługi pogrzebowe	19
Bezpieczeństwo pożarowe	19
Policja i przestępczość	19
Edukacja	19
Transport publiczny	19
Tworzenie linii transportu publicznego	20
Elementy ozdobne	20
Rozwój miasta	20
Kamienie milowe i odblokowywanie nowych funkcji	21
Mieszkańcy	21
Wiek	22
Edukacja	22
Zdrowie	22
Zadowolenie	22
Ekonomia	23
Dochód/wydatki	23
Podatki	23
Budżet usług miejskich	23

Pożyczki	23
Przepisy	24
Wartość gruntu i atrakcyjność miasta	24
Rozbudowa budynków	24
Porzucone i spalone budynki.....	25
Zasoby naturalne	25
Lasy (przemysł leśny).....	26
Żyzna gleba (przemysł rolniczy).....	26
Ropa (przemysł naftowy)	26
Złoże rud (przemysł górniczy).....	26
Zanieczyszczenie i hałas	26
Połączenia zewnętrzne.....	27
Turyści	27
Budynki unikatowe.....	28
Odblokowywanie budynków unikatowych	28
Tworzenie budynku unikatowego	29
Arcydzieła architektury.....	29
Wymogi budowy Arcydzieł architektury	29
Edytor	30
Obsługa klienta.....	30
Twórcy gry	31
Colossal Order Ltd	31
Zespół Paradox Cities: Skylines.....	33
Paradox Interactive AB	33
Zespół produkcyjny	34
Zespół ds. zarządzania marką	34
Marketing i wizerunek firmy	35
Sprzedaż.....	35

Witamy w grze Cities: Skylines



W grze *Cities: Skylines* tworzysz swoje własne miasto. Edytor budowy miasta obejmuje dużą mapę i zapewnia nieograniczone możliwości tworzenia w otwartym świecie, oferując do odkrywania nowe tereny, zasoby i technologie oraz ciągle stawiając gracza przed nowymi wyzwaniami.

Możesz zbudować własne miasto, projektując drogi, rejony, wodociągi oraz linie energetyczne, aby stworzyć fundamenty dla rozwijającej się infrastruktury swojego miasta. Pod Twoją kontrolą znajdzie się służba zdrowia, bezpieczeństwo, edukacja, przemysł i wiele więcej. Określając własne zasady rządzące polityką i ekonomią miasta, możesz sprawić, że przerodzi się ono w miasto z Twoich snów – lub najgorszych koszmarów.

Zarządzanie miastem to ekscytujące wyzwanie, a my jesteśmy tutaj, aby pomóc Ci rozpocząć przygodę!

Szybki start

Aby rozpocząć grę, wystarczy wykonać 10 prostych kroków zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- 1) Wybierz opcję „Nowa gra” z głównego menu.
- 2) Wybierz mapę.
- 3) Zaczynaj budować swoje miasto, wybierając narzędzie Drogi z menu u dołu ekranu.
- 4) Wyznacz drogę łączącą się z autostradą. Możesz zacząć kreślić drogę, klikając lewym przyciskiem myszy wybrany punkt na mapie. Zbuduj drogę, klikając ponownie lewym przyciskiem myszy.
- 5) Określ rejony mieszkalne, handlowe i przemysłowe za pomocą narzędzia Tworzenie rejonów obok narzędzia Drogi. Budynki są tworzone w przypisanych rejonach, gdy tylko zostaną ustalone.
- 6) Wybierz narzędzie Elektryczność, aby zbudować elektrownię dla swojego miasta. Sieć elektryczna jest wyświetlana na mapie jako jasnoniebieski obszar wokół budynków i elektrowni. **WSKAZÓWKA:** Możesz budować linie energetyczne, aby dostarczać prąd do bardziej oddalonych miejsc.

- 7) Zbuduj stację wodociągową w pobliżu źródła wody.
- 8) Narysuj sieć wodociągów biegnących od stacji wodociągowej, aby zaopatrzyć miasto w świeżą wodę.
- 9) Zbuduj rurę ściekową i podłącz ją do sieci wodociągów, aby móc odprowadzać ścieki.
- 10) Rozbuduj swoje miasto, tworząc więcej dróg i przypisując im nowe rejony wedle potrzeb. Wraz z rozwojem Twojego miasta odblokowane zostaną nowe usługi. Gdy tylko te nowe funkcje będą dostępne, buduj wysypiska śmieci (aby zagospodarować odpady, placówki lecznicze w celu dbania o zdrowie swoich mieszkańców) oraz szkoły (aby zapewnić ludziom wykształcenie). Oddziały policji i straży pożarnej ochronią Twoje miasto przed przestępczością i pożarami.

Wymagania systemowe

Minimalne: Gra jest grywalna z grafiką o wystarczającej jakości przy wykorzystaniu systemu o specyfikacjach odpowiadających lub przewyższających specyfikacje podane poniżej.

Zalecane: Gra działa z grafiką o pełnej jakości i w żądanej częstotliwości wyświetlania klatek przy wykorzystaniu systemu o specyfikacjach odpowiadających lub przewyższających specyfikacje podane poniżej.

	Minimalne	Zalecane
System operacyjny	Microsoft Windows XP/Vista/7/8/8.1 (64-bitowy) OSX Snow Leopard 10.6.3 Ubuntu 12.04 (64-bit)	Microsoft Windows 7/8/8.1 (64-bitowy) OSX Snow Leopard 10.6.3 lub późniejsze wersje Ubuntu 14.10 (64-bit)
Procesor	Intel Core 2 Duo, 3.0GHz or AMD Athlon 64 X2 6400+, 3.2GHz	Intel Core i5-3470, 3.20GHz or AMD FX-6300, 3.5Ghz
Pamięć systemowa	4 GB RAM	6 GB RAM
Miejsce na dysku twarde	4 GB	4 GB
Karta graficzna	nVIDIA GeForce GTX 260, 512 MB RAM lub ATI Radeon HD 5670, 512 MB RAM (Nie obsługuje zintegrowanych układów graficznych Intel)	nVIDIA GeForce GTX 660, 2 GB RAM lub AMD Radeon HD 7870, 2 GB RAM (Nie obsługuje zintegrowanych układów graficznych Intel)
DirectX (tylko Windows)	9.0c	11.0

Sterowanie myszą

W GRZE	WINDOWS	OS X
Ruch wskaźnikiem	Mysz/panel dotykowy	Mysz/panel dotykowy
Wybór obiektu/aktywacja przycisku	Lewy przycisk myszy	Lewy przycisk myszy
Ruch kamerą	Przewijanie na krawędziach	Przewijanie na krawędziach
Obrót kamerą	Środkowy przycisk myszy (przytrzymanie) + ruch myszą w lewo i prawo	Środkowy przycisk myszy (przytrzymanie) + ruch myszą w lewo i prawo
Przybliżenie kamery	Kółko przewijania (w górę = przybliżenie, w dół = oddalenie)	Kółko przewijania (w górę = przybliżenie, w dół = oddalenie)
Przechylenie kamery w górę/w dół	Środkowy przycisk myszy + ruch myszą w górę i w dół	Środkowy przycisk myszy + ruch myszą w górę i w dół
Anulowanie bieżącego wyboru	Prawy przycisk myszy	Prawy przycisk myszy
Budowa drogi	Lewy przycisk myszy (kliknięcie) + ruch myszą + lewy przycisk myszy (kliknięcie)	Lewy przycisk myszy (kliknięcie) + ruch myszą + lewy przycisk myszy (kliknięcie)

Domyślne skróty klawiaturowe

W grze Cities: Skylines masz możliwość spersonalizowania skrótów klawiszowych w menu Opcje.

Sterowanie ogólne

	WINDOWS	OS X
Ruch kamerą	W/A/S/D/	W/A/S/D/
Obrót kamery w prawo/lewo	Q/E	Q/E
Przechylenie kamery w górę/w dół	HOME/END	FN + kursor w lewo/FN + kursor w prawo
Przybliżenie kamery	Z/X	Z/X
Wyjście z bieżącego menu lub narzędzia	ESC	ESC
Narzędzie Rejon mieszkalny (małe zagęszczenie)	4	4
Narzędzie Rejon mieszkalny (duże zagęszczenie)	5	5
Narzędzie Rejon handlowy (małe zagęszczenie)	6	6
Narzędzie Rejon handlowy (duże zagęszczenie)	7	7

Narzędzie Rejon przemysłowy	8	8
Narzędzie Rejon biurowy	9	9
Narzędzie Przekształcanie rejonów	0	0
Narzędzie Buldożer	B	B
Zrzut ekranu	F11 (Zrzut ekranu Steam F12)	F11 (Zrzut ekranu Steam F12)
Menu pauzy	ESC	ESC

Prędkość gry

	WINDOWS	OS X
Pauza	Spacja	Spacja
Normalna (x1)	1	1
Szybka (x2)	2	1
Najszybsza (x4)	3	1

Menu główne

Menu główne zawiera następujące opcje:

- **KONTYNUUJ** – Możesz bezzwłocznie wrócić do ostatniej sesji gry, wybierając „Kontynuuj”. Ta opcja jest dostępna dopiero, gdy uprzednio zapisano stan gry.
- **NOWA GRA** – Rozpoczyna nową grę.
- **WCZYTAJ GRĘ** – Otwiera listę zapisanych gier. Wybierz zapisaną grę z listy, a następnie kliknij „Wczytaj”, aby uruchomić grę.
- **NARZĘDZIA** – Narzędzia obejmują różnorodne edytory i narzędzia do modyfikowania istniejących obiektów lub tworzenia własnych treści.
- **OPCJE** – Opcje obejmują różne ustawienia gry, np. grafiki, dźwięku lub rozgrywki.
- **WYJŚCIE** – Wyjście z gry.
- **KONTO PARADOX** – Zaloguj się na swoje konto Paradox lub stwórz nowe.
- **KANAŁ INFORMACYJNY** – Wyświetla najnowsze wiadomości od wydawcy i deweloperów związanych z grą *Cities: Skylines*.
- **SKLEP** – Łączy do sklepu oferującego płatne treści do gry *Cities: Skylines*.
- **WARSZTAT STEAM** – W tym miejscu masz możliwość pobierania modów i przesyłania swoich treści do Warsztatu Steam.

Mody

Gra dostarczana jest z gotowymi modami, z których można korzystać, aby wprowadzić modyfikacje do rozgrywki. Dodatkowo możesz pobrać więcej modów z Warsztatu Steam. W Warsztacie Steam możesz także dzielić się modami stworzonymi przez siebie.

- **NIEOGRANICZONE FUNDUSZE** – Gracz ma do dyspozycji nieograniczoną ilość pieniędzy.

- ODBLOKUJ WSZYSTKO – Odblokowuje wszystkie obiekty typu Kamienie milowe. Ten mod nie odblokowuje budynków unikatowych ani Arcydział architektury, ale odblokowuje wszystkie poziomy budynków unikatowych.
- TRYB TRUDNY – Tryb dla doświadczonych graczy o większym poziomie trudności.
 - Koszty budowy +25%
 - Zmniejszone zapotrzebowanie na rejony
 - Koszty utrzymania +25%

Rozpoczęcie nowej gry



Rozpoczynając nową grę, możesz wybrać mapę, która określa klimat i cechy terenu. Informacje o mapie zawierają dane dotyczące połączeń zewnętrznych, zasobów naturalnych i innych ważnych cech mapy. Gra oferuje kilka map, a w menu Narzędzia dostępny jest Edytor map, który służy do tworzenia własnych map lub edytowania istniejących.

Oprócz wyboru mapy możesz zdecydować się na wprowadzenie ruchu lewostronnego lub nadać nazwę swojemu miastu.

Interfejs gracza



1) Obszary

Możesz przełączać widok pomiędzy Widokiem obszaru a Widokiem gry.

Mapa miasta składa się z kwadratów zwanych *obszarami*. Pierwszy obszar otrzymujesz za darmo, a kolejne będą odblokowywane w późniejszym czasie po osiągnięciu określonych kamieni milowych.

2) Kamienie milowe

Aby otworzyć panel Kamieni Milowych, kliknij przycisk Kamienie milowe.

W panelu Kamieni Milowych zawarte zostały wymogi oraz elementy odblokowujące kolejny kamień milowy. Osiągnięte kamienie milowe można przeglądać, klikając ikony strzałek obok paska postępu.

Pasek postępu kamieni milowych można również wyświetlić, klikając przycisk Kamienie milowe. Kolejne segmenty przycisku będą oznaczane na zielono w miarę, jak będziesz zbliżać się do osiągnięcia kolejnego kamienia milowego.

3) Czas gry

Czas w grze *Cities: Skylines* płynie w domyślnym tempie, gdzie jeden tydzień w grze równa się jednej minucie rozgrywki. Bieżącą datę w grze możesz sprawdzić w panelu Czas. Możesz również zmienić ustawienia upływu czasu w grze. *Wskazówka: Możesz użyć klawiszy 1, 2 i 3, aby zmienić prędkość gry oraz spacji, aby zatrzymać/wznowić grę.*

- GRAJ/ZATRZYMAJ – Zatrzymuje lub wznawia grę.
- CZAS GRY – Wyświetla datę w grze.

- PRZYSPIESZ UPŁYW CZASU – W grze dostępne są trzy ustawienia prędkości upływu czasu. Normalna, szybka i bardzo szybka. Prędkość szybka jest dwukrotnie szybsza od normalnej, za to bardzo szybka jest od niej szybsza czterokrotnie.

4) Nazwa miasta

Klikając na mały przycisk informacyjny obok nazwy miasta, możesz uzyskać więcej informacji o swoim mieście.

5) Doradca

Możesz włączać i wyłączać widoczność Doradcy, klikając na przycisk Doradca.

Gdy panel Doradcy jest widoczny, wyświetla informacje i wskazówki na temat aktywnego narzędzia lub opcji.

6) Zapotrzebowanie na rejony

Paski zapotrzebowania na rejony wskazują, które rejony są wymagane, aby utrzymać w równowadze ekonomię i dobrobyt Twojego miasta.

Przemysł potrzebuje robotników i ludzi kupujących ich towary, obywatele potrzebują sklepów, aby zaspokoić swoje codzienne potrzeby, a przedsiębiorstwa potrzebują klientów, którzy będą nabywać ich produkty i usługi. Brak równowagi w tworzeniu rejonów będzie prowadzić do bezrobocia, bankructwa i ogólnego niezadowolenia, co z kolei sprawi, że obywatele zaczną opuszczać swoje mieszkania i/lub pojawi się ujemny przyrost naturalny. Im większa część paska zapotrzebowania na rejony jest wypełniona, tym istnieje większa potrzeba rejonów danego typu.

Każdy rejon oznaczony jest kolorem:

- ZIELONY = Rejony mieszkalne (małe i duże zagęszczenie)
- NIEBIESKI = Rejony handlowe (małe i duże zagęszczenie)
- ŻÓŁTY = Rejony przemysłowe i biurowe (przemysł i biura)

7) Stan konta

Stan konta wyświetla Twoje dostępne fundusze, tygodniowy dochód oraz budżet wydatków.

8) Panele usług miejskich

Panele usług miejskich obejmują wszystkie narzędzia potrzebne do budowania miasta i zagwarantowania bezpieczeństwa oraz satysfakcji mieszkańców. Niektóre usługi miejskie są odblokowywane w miarę rozwoju miasta. Wymogi dotyczące każdej z usług możesz znaleźć, klikając lub najeżdżając na element menu. Usługi miejskie obejmują następujące panele:

- DROGI – Panel Drogi jest używany do budowania dróg.
- TWORZENIE REJONÓW – Za pomocą tego panelu można tworzyć lub anulować rejony.
- DZIELNICE – Panel Dzielnic służy do zarządzania dzielnicami oraz ich specjalizacjami przemysłowymi.
- ELEKTRYCZNOŚĆ – Panel Elektryczność zawiera opcje budowania linii energetycznych i elektrowni.
- WODA I ŚCIEKI – Panel Woda i ścieki służy do zaopatrywania miasta w świeżą wodę oraz do odprowadzania ścieków.
- ODPADY – Panel Odpady obejmuje opcje zarządzania wywozem śmieci.

- OPIEKA ZDROWOTNA – Panel Opieka zdrowotna może być wykorzystywany do zaopatrywania miasta w usługi medyczne, a także pogrzebowe.
- STRAŻ POŻARNA – Panel Straż pożarna jest używany do zapewniania bezpieczeństwa pożarowego w mieście.
- POLICJA – Panel Policja jest używany do walki z przestępczością w mieście.
- EDUKACJA – Panel Edukacja obejmuje różne opcje mające na celu zapewnianie wykształcenia dla mieszkańców.
- TRANSPORT PUBLICZNY – Panel Transport publiczny zawiera opcje zarządzania różnymi trybami transportu publicznego.
- ELEMENTY OZDOBNE – Ten panel umożliwi upiększenie miasta, aby uczynić z niego przyjemne miejsce dla mieszkańców.
- BUDYNKI UNIKATOWE – Za pomocą tego panelu możesz wybrać i postawić w swoim mieście budynki unikatowe.
- ARCYDZIEŁA ARCHITEKTURY – Arcydzieła architektury reprezentują usługi miejskie najwyższego poziomu. W tym panelu możesz tworzyć Arcydzieła architektury dla Twojego miasta.
- EKONOMIA – Z panelu Ekonomia możesz zarządzać ekonomią swojego miasta, ustanawiając podatki, określając budżet na usługi miejskie i biorąc pożyczki.
- PRZEPISY – Przepisy obowiązujące w mieście i poszczególnych dzielnicach są ustanawiane za pomocą panelu PRZEPISY.

9) Populacja i zadowolenie

Licznik populacji wskazuje liczbę mieszkańców Twojego miasta oraz bieżący trend demograficzny.

Obok licznika populacji znajduje się ikona zadowolenia wskazująca na ogólne zadowolenie i samopoczucie mieszkańców.

10) Buldożer

Tryb Buldożera można włączyć i wyłączyć za pomocą przycisku Buldożer. Gdy tryb Buldożera jest aktywny, inne narzędzia i panele są dezaktywowane.

Gdy gra ustawiona jest na tryb Buldożera, możesz burzyć drogi, budynki oraz inne elementy infrastruktury, najeżdżając wskaźnikiem myszy na obiekt i klikając lewy przycisk myszy. Gdy burzysz budynek lub drogę, które dopiero zostały zbudowane, otrzymasz zwrot kosztów ich budowy.

11) Tryb swobodnej kamery

Za pomocą tego przycisku możesz włączać i wyłączać tryb swobodnej kamery. Gdy tryb swobodnej kamery jest włączony, możesz w nieograniczony sposób przesuwać widok.

Gdy tryb ten jest włączony, interfejs gracza zostaje ukryty. Naciskając klawisz ESC, możesz powrócić do normalnego trybu gry.

12) Widoki informacyjne

Widoki informacyjne oferują dane na temat różnych usług miejskich, zasobów oraz aspektów, takich jak bezpieczeństwo pożarowe, wartość gruntu oraz stopień zanieczyszczenia. Aktywny widok informacyjny zmienia widok mapy, uwydatniając wybrane zagadnienie.

Dla pewnych widoków informacyjnych dostępne są zakładki, które przedstawiają różne aspekty wybranego widoku. Przykładowo widok informacyjny Edukacja obejmuje osobne zakładki dla szkół podstawowych, średnich oraz uniwersytetów.

Widoki informacyjne przydają się nie tylko do śledzenia na mapie stanu usług, wodociągów i linii elektrycznych, ale również do przewidywania potencjalnych problemów lub rosnących potrzeb miasta.

13) Ćwierkacz

Ćwierkacz to usługa mediów społecznościowych, która wyświetla wiadomości w formie „ćwierków” od Twoich mieszkańców. Ćwierki mogą zawierać informacje na temat przeszłych i bieżących wydarzeń w mieście, a także odzwierciedlać nastroje i opinie mieszkańców na temat różnych kwestii, takich jak prawo lub usługi miejskie.

Obserwuj na bieżąco aplikację Ćwierkacz, ponieważ może być ona źródłem cennych wskazówek na temat samopoczucia mieszkańców Twojego miasta.

14) Menu pauzy

Otwarcie menu Pauzy zatrzyma grę. Zawiera ono następujące opcje:

- ZAPISZ GRĘ – Otwiera panel do zapisu bieżącej gry. Możesz zapisać grę, nadpisując starą grę lub tworząc nowy zapis i nadając mu unikatową nazwę.
- WCZYTAJ GRĘ – Ta opcja otwiera listę zapisanych gier. Wybierz zapisaną grę, a następnie kliknij „Wczytaj grę”, aby ją uruchomić.
- OPCJE – Opcje obejmują różne ustawienia np. grafiki, dźwięku lub rozgrywki. Istnieje również opcja resetowania gry do ustawień domyślnych.
- WYJŚCIE – Zamyka grę i powraca do Menu głównego.

Budowanie miasta

Aby tworzyć infrastrukturę miasta lub budynki, wybierz odpowiednią usługę z panelu Usługi miejskie. W ten sposób otwarte zostaną opcje powiązane z wybraną usługą miejską. Przykładowo panel „Drogi” zawiera narzędzia i opcje potrzebne do budowania dróg, a panel „Elektryczność” obejmuje opcje wykorzystywane do tworzenia linii energetycznych lub różnorodnych elektrowni.

Drogi

Drogi są nie tylko najbardziej podstawowym, ale i najważniejszym narzędziem tworzenia miasta.

Dostępnych jest kilka różnych rodzajów dróg, które służą do realizacji dwóch głównych celów: tworzenia ruchu drogowego oraz rejonów.

Niektóre rodzaje dróg są odpowiednie dla rejonów mieszkalnych, a inne nadają się na potrzeby szybszego i większego ruchu. Tworzenie rejonów w pobliżu niektórych większych dróg nie jest dozwolone. Dodatkowo większe drogi generują większe natężenie hałasu i zmniejszają wartość gruntu w pobliżu.

Budowa drogi

Drogi można kreślić za pomocą narzędzia Drogi. Istnieją cztery różne opcje wyznaczania dróg. Istnieje również opcja przeciągnięcia dróg do siatki rejonu.

- DROGA PROSTA – To narzędzie umożliwia tworzenie dróg jedynie w linii prostej.
- DROGA KRĘTA – Za pomocą tego narzędzia możesz tworzyć drogi z zakrętami i wygięciami. Tworząc krętą drogę, pierwsze kliknięcie lewym przyciskiem myszy stworzy punkt używany do wygięcia drogi, a drugie takie kliknięcie zbuduje drogę.
- DROGA DOWOLNA – To narzędzie umożliwia tworzenie prostych oraz krętych dróg.

- **ROZBUDUJ DROGĘ** – Za pomocą tego narzędzia możesz rozbudować istniejące drogi i tworzyć z nich drogi innego typu. Budynki usług miejskich oraz inne nachodzące obiekty mogą uniemożliwiać rozbudowę dróg.

Aby stworzyć prostą drogę, kliknij najpierw lewym przyciskiem myszy punkt początkowy, przeciągnij kursor, aby zaplanować umiejscowienie drogi, a następnie kliknij ponownie, aby ją zbudować. Możesz anulować budowę drogi za pomocą prawego przycisku myszy.



Kliknij lewym przyciskiem myszy punkt początkowy.



Zaplanuj umiejscowienie drogi, przeciągając punkt końcowy za pomocą kursora myszy.

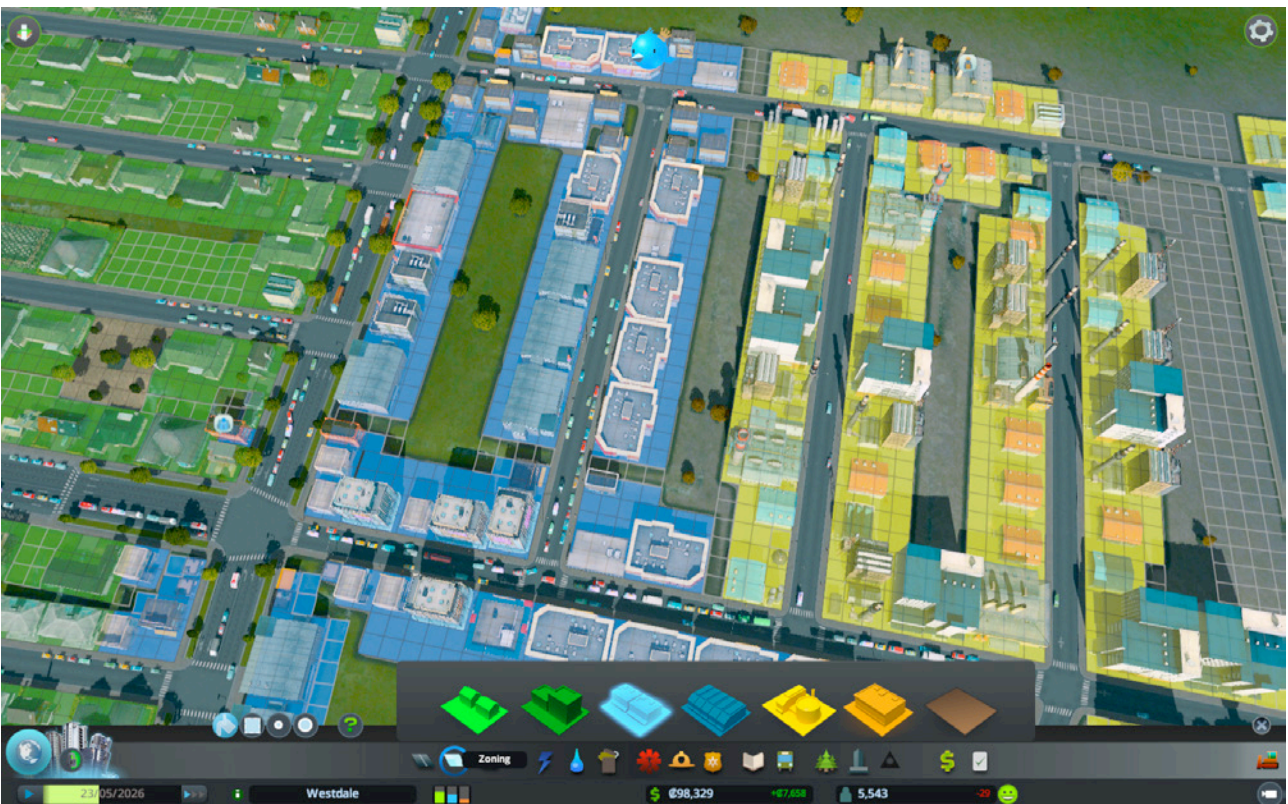


Kliknij ponownie lewym przyciskiem myszy punkt końcowy. Droga jest utworzona, a obok niej wyświetlona zostaje siatka rejonów.

Drogi jednokierunkowe

Niektóre drogi są jednokierunkowe i umożliwiają ruch tylko w jednym kierunku. Kierunek, w którym kreślona jest droga, określa również kierunek ruchu. Ruch będzie odbywać się od punktu początkowego do punktu końcowego.

Rejony i budynki



Rejony umożliwiają określenie, gdzie budowane będą domy, sklepy i fabryki. Gdy do pustego obszaru zostanie przypisany typ rejonu, z czasem automatycznie zaczną tam powstawać określone budynki.

Typy rejonów są podzielone na cztery kategorie w oparciu o rodzaje budynków, które będą tam powstawać:

- MIESZKALNE – Rejony mieszkalne zapewniają domy dla mieszkańców.
- HANDLOWE – W rejonach handlowych powstają sklepy oraz inne obiekty sprzedające towary wyprodukowane w rejonach przemysłowych.
- PRZEMYSŁOWE – Rejony przemysłowe oferują ludziom pracę oraz dostarczają towary dla rejonów handlowych.
- BIUROWE – Rejony biurowe oferują stanowiska pracy dla mieszkańców o wyższym poziomie specjalizacji technologicznej, które nie generują zanieczyszczeń, lecz produkują niewielką ilość towarów.

Zagęszczenie rejonów

Rejony mieszkalne i handlowe mogą mieć różne zagęszczenie. Zagęszczenie, w zależności od typu rejonu, wywiera różny wpływ. Ogólnie rzecz biorąc, rejon o większym zagęszczeniu pracują wydajniej w porównaniu do tych o niższym zagęszczeniu, lecz znaczące mogą być także inne czynniki. Przykładowo: rejon mieszkalny o małym zagęszczeniu przyciągają rodziny z dziećmi, za to rejon mieszkalny o dużym zagęszczeniu są bardziej atrakcyjne dla ludzi młodych. Rejony handlowe o większym zagęszczeniu mogą obsłużyć większą liczbę klientów niż te o mniejszym zagęszczeniu.

Rejony przemysłowe i biurowe nie mają oddzielnych klas zagęszczenia. Oba wliczane są do zapotrzebowania na rejon przemysłowy, lecz działają w inny sposób.

Tworzenie rejonów

Aby dodać nowe budynki do swojego miasta, musisz najpierw zbudować drogę, przy której będzie można stworzyć rejon. Po zbudowaniu drogi, możesz wybrać narzędzie Tworzenie rejonów, a następnie żądany typ rejonu. Dostępne są trzy podstawowe narzędzia Tworzenia rejonów: wypełnienie, ramka, pędzel.

- WYPEŁNIENIE – Narzędzie Wypełnienie umożliwia przypisanie rejonu do całego obszaru.
- RAMKA – Za pomocą narzędzia Ramka możesz narysować obszar w kształcie kwadratu, przypisując tym samym wszystkie komórki na tym obszarze do wybranego typu rejonu.
- PĘDZEL (dwa rozmiary) – Narzędzia Pędzel umożliwiają przypisanie rejonu poprzez „zamalowanie” pustych komórek.

Przekształcanie rejonów

Przypisane rejonu można zmienić z powrotem na puste poprzez przekształcenie. W tym celu należy skorzystać z opcji „Przekształcanie rejonów” dostępnej w opcjach rejonu w panelu Tworzenie rejonów lub kliknąć rejon prawym przyciskiem myszy. Przekształcenie rejonu można przeprowadzić także poprzez tworzenie w nim budynków. Istniejące budynki będą stopniowo zastępowane przez budynki należące do nowego typu rejonu.

Budynki

Po przypisaniu typu rejonu do pustego obszaru stopniowo zaczną wypełniać go budynki. W grze istnieją budynki o różnej wielkości i wyglądzie, które różnią się w zależności od typu rejonu, w którym są tworzone.

Możesz wybierać pojedyncze budynki i zapoznawać się z informacjami na temat obiektów oraz ich mieszkańców. Informacje na temat budynków będą różnić się w zależności od ich rodzaju.

- **Informacje ogólne**
 - Nazwa i typ budynku
 - Status budynku (więcej informacji można uzyskać po najechnięciu na ikonę statusu)
- **Informacje na temat budynków mieszkalnych**
 - Poziom budynków i wskazówki dotyczące ich rozbudowy (nie dotyczy budynków usług miejskich)
 - Liczba mieszkańców

- Poziom wykształcenia mieszkańców
- Struktura wiekowa mieszkańców
- **Informacje na temat budynków handlowych i przemysłowych**
 - Poziom budynków i wskazówki dotyczące ich rozbudowy (nie dotyczy budynków usług miejskich)
 - Pracownicy
 - Poziom wykształcenia pracowników
 - Dostępne stanowiska

Budynki usług miejskich

Większość budynków usług miejskich musi być tworzona w pobliżu dróg. Wybierz budynek z opcji i umieść go na mapie. Po wybraniu budynku usług miejskich kolory dróg określają obszary, na których możliwe jest jego postawienie. Zielone drogi oznaczają, że usługa jest dostępna na tym obszarze, a czerwone drogi wskazują, że ta usługa nie może powstać w tej części miasta.

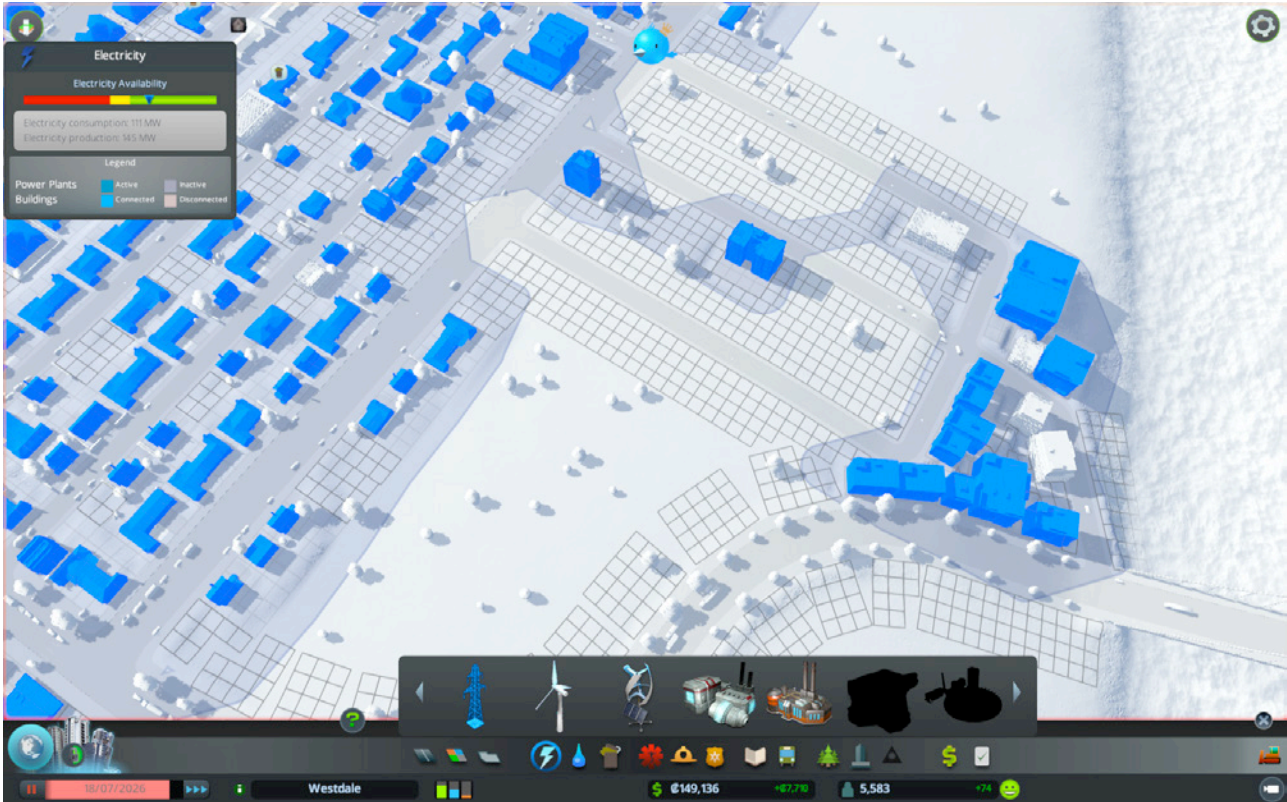
- **Informacje na temat budynków usług miejskich**
 - Nazwa i typ budynku
 - Status budynku (więcej informacji można uzyskać po najechaniu na ikonę statusu)
 - Status operacyjny
 - Opis
 - Koszt utrzymania/tydzień
 - Pojemność/produktywność (pojazdy, przechowywanie surowców naturalnych, ilość produkowanej energii, pobór wody itp.)
 - Liczba pojazdów służbowych (śmieciarek, wozów strażackich, radiowozów policyjnych itp.)

Dostawa prądu

Twoje miasto potrzebuje elektryczności, którą mogą dostarczać różne rodzaje elektrowni. Elektrownie generują zanieczyszczenie środowiska oraz zwiększają hałas, co warto wziąć pod uwagę podczas wyboru miejsca ich budowy.

Niektóre elektrownie, np. wiatrowe lub wodne, pozyskują energię ze źródeł takich jak wiatr czy płynąca woda. Ilość wytwarzanej przez nie energii elektrycznej zależy od prędkości wiatru lub wody, należy więc dobrze przemyśleć ich umiejscowienie, aby móc wykorzystać ich pełen potencjał. W trakcie stawiania elektrowni możesz zobaczyć potencjalną ilość energii, którą może wytworzyć.

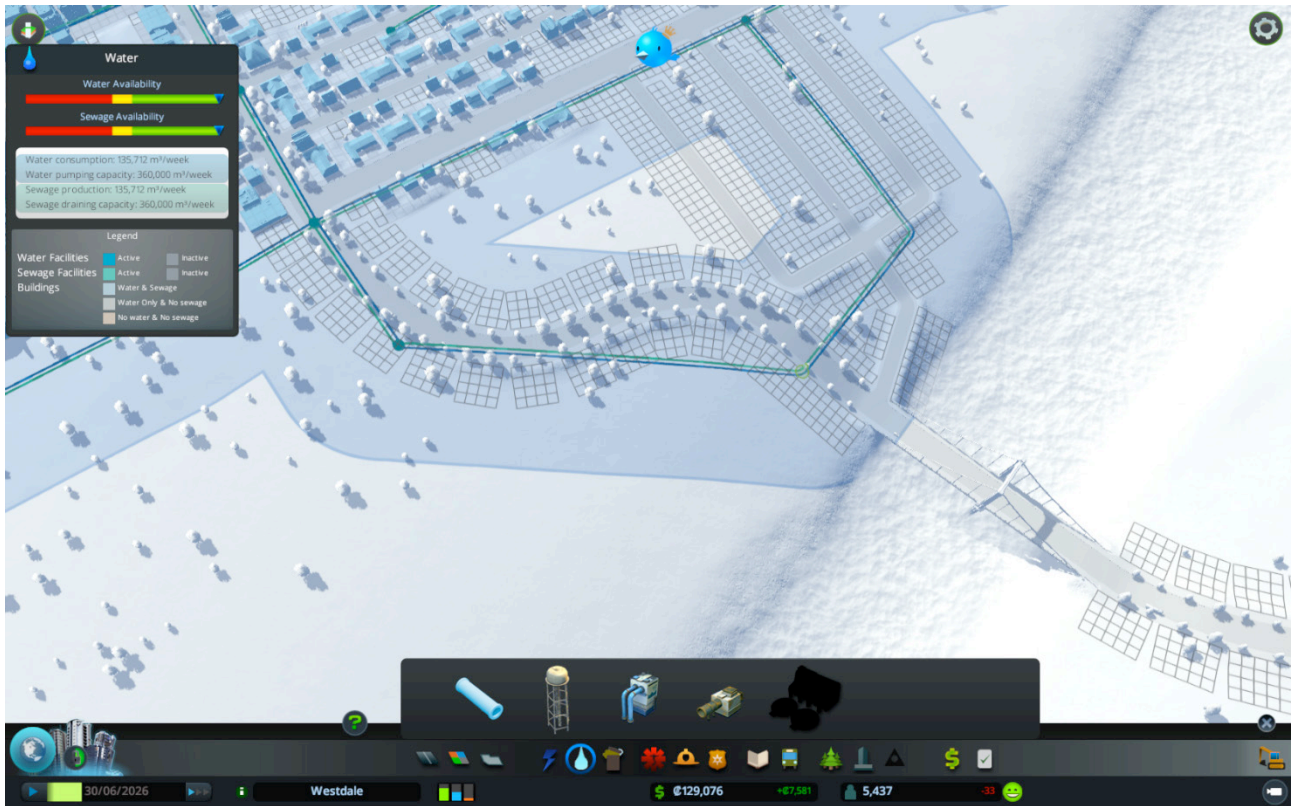
Sieć i linie energetyczne



Budynki wspierają sieć energetyczną wokół nich. Jest ona wyświetlana na mapie jako jasnoniebieski obszar otaczający budynki w panelu Elektryczność w Usługach miejskich lub widoku informacyjnym.

Zwykle elektryczność rozprowadzana jest od budynku do budynku na krótkich dystansach. Czasami jednak konieczne jest dostarczenie prądu do bardziej oddalonych miejsc, co umożliwiają linie energetyczne. Linie energetyczne można znaleźć w panelu Elektryczność w Usługach miejskich. Stawiaj linie energetyczne w granicach sieci energetycznych, aby móc je połączyć.

Woda i ścieki



Aby usługi miejskie mogły funkcjonować w prawidłowy sposób, a Twoi mieszkańcy zachować dobry stan zdrowia potrzebna jest świeża woda i sposób na pozbywanie się ścieków. Pamiętaj o stawianiu stacji wodociągowych tak, aby nie pobierały one zanieczyszczonej wody, gdyż będzie skutkowało to problemami zdrowotnymi mieszkańców.

Buduj stacje wodociągowe podłączone do sieci wodociągów, aby zaopatrywać swoje miasto w świeżą wodę. Musisz stworzyć rury ściekowe i podłączyć je do sieci wodociągów, aby móc odprowadzać ścieki. Wodociągi oraz obszar objęty siecią wyświetlane są jako jasnoniebieski obszar wokół wodociągów w widoku Woda w Usługach miejskich lub w widoku informacyjnym.

Zagospodarowanie odpadów

Budynki w Twoim mieście produkują śmieci, którymi należy się zająć. W tym celu Twoje miasto potrzebuje wysypiska lub spalarni.

W miarę rozbudowy miasta będziesz potrzebować większej liczby wysypisk i/lub spalarni, aby być w stanie zagospodarować śmieci. Należy pamiętać, że śmieciarki korzystają z dróg, aby poruszać się po całym mieście i zbierać śmieci. Korki lub długie dystanse spowolnią proces zbierania śmieci, co może sprawić, że zaczną się gromadzić.

Likwidowanie wysypisk

Nie możesz wyburzyć wysypiska buldożerem, jeśli nie jest puste. Wysypisko można opróżnić, jednak w czasie opróżniania nie może ono przyjmować nowych dostaw. Podczas opróżniania wysypiska śmieci transportowane są do innych pustych wysypisk lub spalarni.

Opróżnianie wysypisk

Gdy wysypisko jest pełne, możesz przełączyć je w tryb opróżniania. Śmieciarki zaczną transportować odpady do spalarni lub innego wysypiska, jeśli spalarnia nie jest dostępna.

Opieka zdrowotna i bezpieczeństwo

Zapewnienie swoim mieszkańcom zdrowia i bezpieczeństwa jest ważne, jeśli chcesz, aby chcieli mieszkać w Twoim mieście.

Opieka zdrowotna

Usługi opieki zdrowotnej, takie jak kliniki medyczne lub szpitale, zadbają o zdrowie Twoich mieszkańców oraz zajmą się chorymi. Dysponują one ambulansami, które będą transportować chorych do klinik i szpitali na leczenie. Jeśli w danej chwili nie ma dostępnego ambulansu, mieszkańcy sami spróbują dostać się do najbliższej kliniki lub szpitala.

Usługi pogrzebowe

W mieście tętniącym życiem po starszych i chorych mieszkańców przyjdzie w końcu także śmierć. Zmarłych należy przetransportować na cmentarz lub do krematorium, gdzie zajmą się nimi odpowiednie służby. Cmentarze i krematoria zaopatrują miasto w karawany, które transportują zmarłych do wyżej wspomnianych miejsc. Gdy zwłoki nie zostaną odebrane w ciągu określonego czasu, budynek po jakimś czasie zostanie opuszczony.

Gdy na cmentarzu zabraknie wolnego miejsca, może zostać opróżniony na tych samych zasadach co wysypisko. Po ustawieniu trybu opróżniania karawany zaczną transportować zwłoki do krematoriów lub innych cmentarzy, jeśli krematoria nie są dostępne.

Bezpieczeństwo pożarowe

W historii ludzkości pożary niekiedy zrównywały całe miasta z ziemią. Twoje miasto potrzebuje remiz i stacji straży pożarnej dla zapewnienia ochrony przed pożarami. Wypadki chodzą po ludziach, dlatego w mieście potrzebni są strażacy.

Remizy i stacje straży pożarnej zmniejszą ryzyko pożarowe w Twoim mieście, ponieważ do dyspozycji pozostaje pewna liczba wozów strażackich gotowych do akcji.

Policja i przestępczość

Bezrobocie oraz ogólne niezadowolenie panujące w mieście zwiększy przestępczość. W mieście potrzebne są służby porządkowe, które będą stać na straży prawa i strzec porządku. Policja egzekwuje prawo, walcząc z przestępczością i zajmując się wypadkami ulicznymi.

Oddziały policji zwiększą dobre samopoczucie mieszkańców, zmniejszając przy tym wskaźnik przestępczości.

Edukacja

Szkoły zapewniają edukację dzieciom, nastolatkom i młodym ludziom. Poziom wykształcenia wpływa na liczbę budynków w Twoim mieście, które mogą zostać rozbudowane.

- Do **szkół podstawowych** uczęszczają dzieci, zdobywając wykształcenie podstawowe.
- Do **szkół średnich** uczęszczają głównie nastolatki, którzy po ich ukończeniu, jako dobrze wykształceni pracownicy, mogą rozpocząć pracę w przemyśle lub biznesie.
- Na **uniwersytetach** studiuje młodzi ludzie, którzy po ich ukończeniu zdobywają wyższe wykształcenie i mogą pracować w przemyśle lub biznesie.

Transport publiczny

Transport publiczny jest przeznaczony dla mieszkańców i zmniejsza liczbę samochodów osobowych na drogach. Tym samym dzięki zmniejszeniu ruchu ulicznego ułatwia pojazdom usług miejskich oraz pojazdom transportu komercyjnego poruszanie się po mieście.

Transport publiczny składa się z autobusów, metra, pociągów, statków i samolotów. Dobrze rozwinięty system transportu publicznego generuje zyski ze sprzedaży biletów. Jednak wymaga również planowania i wiedzy, w jaki sposób masy poruszają się po mieście. Duże sieci transportowe oraz infrastruktura kosztują również sporo pieniędzy, zwłaszcza metra i pociągi, które wymagają rozległej infrastruktury.

W panelu Transport publiczny w Usługach miejskich dostępne są różne rodzaje budynków transportowych, takie jak zajezdnie autobusowe oraz stacje metra. Dla każdego typu transportu dostępne jest także narzędzie do kreślenia linii transportowych.

Autobusy, ograniczane przez ruch uliczny, przewożą mniejszą liczbę osób, za to metro może ominąć wszelki ruch, przemieszczając się pod ziemią i transportując większą liczbę pasażerów znacznie szybciej. Oprócz autobusów i metra możesz również zbudować stację kolejową, która umożliwi transport większej liczby turystów i towarów. Port oraz lotnisko działają na tej samej zasadzie co pociągi, lecz mają większy wpływ na transport towarów oraz turystykę.

Tworzenie linii transportu publicznego

Narzędzie kreślenia linii służy do tworzenia przystanków dla autobusów oraz stacji dla metra i pociągów. Dodatkowe przystanki autobusowe można stworzyć równie łatwo, klikając w dowolnym miejscu pośrodku linii.

Trasa linii transportu publicznego musi tworzyć pętlę, tj. jej punkt końcowy musi łączyć się z punktem początkowym.

Elementy ozdobne

Aby uatrakcyjnić swoje miasto, można stworzyć parki, place, ścieżki, chodniki i drzewa. Dzięki nim Twoje miasto stanie się pięknym i przyjemnym miejscem, w którym każdy chce mieszkać i osiedlić się na stałe. Zwiększają one także wartość gruntu oraz dobre samopoczucie mieszkańców i podnoszą atrakcyjność miasta dla turystów. Elementy ozdobne można dodawać również ze względów czysto estetycznych, aby zapełniać puste miejsca w mieście i dodać mu blasku.

Aby dodać element ozdobny, wybierz go z menu Elementy ozdobne i postaw w swoim mieście. Chodniki i ścieżki można kreślić w ten sam sposób co drogi.

Rozwój miasta

Samo dodawanie budynków nie wystarczy, aby Twoje miasto mogło się rozwijać. Musisz zarządzać budżetem, dbać o wzrost liczebności populacji (aby osiągać nowe kamienie milowe) oraz dbać o swoich mieszkańców, aby byli zdrowi i szczęśliwi.

Kamienie milowe i odblokowywanie nowych funkcji



W miarę rozbudowy miasta będziesz osiągać nowe kamienie milowe w zakresie populacji, które odblokowują nowe usługi, budynki, rejony i obszary.

- **Nowe usługi** umożliwiają dodanie nowych usług do Twojego miasta. Zazwyczaj po odblokowaniu nowej usługi masz dostęp do podstawowych usług tego typu. W późniejszym czasie możliwe będzie odblokowanie nowych budynków w zakresie określonych usług. Zazwyczaj nowe budynki umożliwiają bardziej wydajne zarządzanie miastem.
- **Nowe rejony** obejmują rejony mieszkalne o większym zagęszczeniu oraz rejony handlowe i biurowe.
- **Budynki unikatowe** obejmują różne znaczące budynki, każdy o innych wymogach umożliwiających odblokowanie.
- Po odblokowaniu **nowego obszaru** możesz kupić jeden z sąsiadujących obszarów w widoku Obszaru, aby poszerzyć swoje miasto. Niektóre obszary mogą mieć dostęp do autostrad, wody lub zasobów naturalnych. Do końca gry możesz odblokować łącznie dziewięć obszarów.

Mieszkańcy

Twoje miasto byłoby niczym bez mieszkańców, którzy są siłą roboczą w sektorze przemysłowym, specjalistami oferującymi różnorodne usługi miejskie, klientami sklepów i nie tylko.

Aby zapewnić rozwój miasta, musisz zadbać o zdrowie, wykształcenie i ogólne samopoczucie swoich mieszkańców. Zdrowi, wykształceni i zadowoleni mieszkańcy to klucz do wydajnego zarządzania miastem.

Każdy mieszkaniec ma odmienne cechy, które są wykorzystywane do pomiaru jego potrzeb oraz sposobu, w jaki może przydać się miastu.

Wiek

Wiek mieszkańca wpływa na jego potrzeby pod kątem różnych usług miejskich. Dzieci wymagają większej ilości usług zdrowotnych oraz edukacyjnych niż dorośli. Seniorzy również potrzebują większej ilości usług zdrowotnych, a także pomocy ze strony policji i straży pożarnej.

Młodzi ludzie i dorośli są podstawą siły roboczej miasta.

Edukacja

Poziom wykształcenia mieszkańców wpływa na gromadzenie odpadów, a także zużycie wody i elektryczności. Ma również wpływ na ogólny Poziom technologiczny Twojego miasta, który z kolei wpływa na sposób, w jaki rozbudowywane są budynki. Dlatego też dobrze wykształceni mieszkańcy umożliwiają stworzenie bardziej zaawansowanego przemysłu i usług w Twoim mieście.

Zdrowie

Zdrowie Twoich mieszkańców wpływa na długość ich życia oraz wydajność pracy. Słaby stan zdrowia obciąża opiekę zdrowotną oraz ma negatywny wpływ na samopoczucie mieszkańców.

Właściwa opieka zdrowotna, wywóz śmieci i świeża woda przyczyniają się do dobrego stanu zdrowia mieszkańców. Z drugiej strony duże natężenie hałasu, zanieczyszczenie, skażona woda i przestępczość osłabiają stan zdrowia mieszkańców, co może skutkować chorobami i niezdolnością do pracy.

Zadowolenie

Od zadowolenia mieszkańców zależy aktywność zawodowa, wskaźnik przestępczości oraz to, ile pieniędzy wydają. Bardzo niski stan zadowolenia będzie skutkować opuszczeniem miasta przez jego mieszkańców ze względu na złe warunki.

Zapewniając im bezpieczeństwo, sposoby na rekreację oraz edukację, możesz podwyższyć poziom zadowolenia.

Obecność policji i straży pożarnej, dostęp do parków, placów, szkół, elektryczności - to tylko kilka aspektów, które wpływają na zadowolenie mieszkańców. Na zadowolenie negatywnie wpływają natomiast pożary i słaby stan zdrowia.

Ekonomia



Dbanie o ekonomię miasta jest zasadniczą częścią pomyślnego zarządzania miastem. W tym zakresie możesz ustanawiać wysokość podatków oraz budżet w panelu Ekonomia oraz brać pożyczki, gdy zabraknie Ci funduszy.

Dochód/wydatki

W grze dostępna jest analiza dochodów i wydatków oraz bilans przepływu gotówki.

Podatki

Możesz ustanawiać wysokość podatków osobno dla różnych rejonów. Niższe podatki zwiększają zadowolenie oraz szansę na rozbudowę budynków. Wyższe podatki zmniejszają zadowolenie oraz mogą wpływać negatywnie na wydajność rejonów, a także wymuszać na mieszkańcach wyprowadzkę z miasta.

Opodatkowanie różnych rejonów jest odblokowywane stopniowo w miarę udostępniania kolejnych rejonów.

Budżet usług miejskich

Gra umożliwia Ci określenie budżetu na różnorodne usługi miejskie. Wyższy budżet zapewni więcej zasobów dla usług, zwiększając ich wydajność. W praktyce oznacza to zwiększoną pojemność oraz produktywność, mniej zanieczyszczeń, więcej ambulansów, radiowozów policyjnych, wozów strażackich itd.

Pożyczki

Gdy stan Twojego konta jest niski, a musisz stworzyć nowe usługi miejskie, możesz wziąć pożyczkę. Pożyczki mogą być spłacane przez dłuższy czas jednak są obciążone odsetkami.

Przepisy



Przepisy obowiązujące w Twoim mieście i jego dzielnicach możesz wybrać z określonej z góry listy. Przepisy mają efekty tak pozytywne, jak i negatywne. Przykładowo zakaz palenia polepszy stan zdrowia mieszkańców, lecz zmniejszy ogólne zadowolenie. Przepisy można określać osobno dla różnych dzielnic miasta, aby odróżnić je od siebie i pokazać ich niepowtarzalność.

Aby ustanowić przepisy dla dzielnicy, kliknij na nią po otwarciu panelu Przepisy.

Wartość gruntu i atrakcyjność miasta

Wartość gruntu odzwierciedla ogólną wartość miasta. Atrakcyjność miasta określa chęć turystów do przyjazdu.

Na wartość gruntu wpływają różne czynniki. Gracz może w sposób aktywny zwiększać wartość gruntu, tworząc parki i place, które uatrakcyjnią miasto oraz dodając usługi miejskie zwiększające dobre samopoczucie mieszkańców danego obszaru.

Zanieczyszczenie i przestępczość to przykłady czynników, które obniżają samopoczucie i dobrobyt mieszkańców, zmniejszając wartość gruntu.

Wartość gruntu ma bezpośredni wpływ na poziom budynków.

Rozbudowa budynków

Rejony mieszkalne, handlowe i przemysłowe stanowią dużą część miasta. Reprezentują domy, sklepy oraz miejsca pracy i stanowią źródło dochodów z podatków. Wraz z ogólnym zwiększeniem wartości gruntu i jakości życia poprzez różne usługi miejskie i edukację budynki będą rozbudowane, aby stworzyć obiekty wyższego poziomu. Rozbudowa sprawia, że budynki są większe, ładniejsze, a także bardziej wydajne.

Budynek mieszkalny wysokiego poziomu oferuje miejsce zamieszkania dla większej liczby osób niż taki sam budynek o niższym poziomie. Rejony handlowe w miarę rozbudowy stają się bardziej różnorodne, oferując

mieszkańcom różne sklepy i możliwości spędzania czasu wolnego. Są także w stanie wyjść naprzeciw wymaganiom bardziej zamożnych mieszkańców. Zwiększając swój poziom, rejony przemysłowe są w stanie produkować większe ilości towarów, co z kolei zwiększa dochód z podatków. Zaawansowany przemysł zmniejsza również emisję zanieczyszczeń.

Każdy rejon ma własne wymogi umożliwiające rozbudowę:

- **Rejony mieszkalne** zależą od poziomu wykształcenia mieszkańców i wartości gruntu.
- **Rejony przemysłowe i handlowe** zależą od poziomu wykształcenia mieszkańców i ilości pobliskich usług miejskich.

Porzucone i spalone budynki

Zdarza się, że budynki zostają opuszczone ze względu na złe warunki życia lub sytuację biznesową. Budynki mogą być opuszczane m.in. z powodu nagromadzenia śmieci, braku elektryczności lub braku wystarczającej liczby pracowników lub klientów.

Czasami budynki mogą zostać doszczętnie spalone, jeśli straż pożarna nie zdąży ugasić pożaru.

Opuszczone i zniszczone budynki obniżają wartość gruntu wokół nich, ponieważ nie oferują przestrzeni mieszkalnej, ani nie produkują żadnych towarów. Takie budynki można zburzyć za pomocą buldożera, aby zlikwidować ich negatywne oddziaływanie na okolice.

Gdy opuszczone budynki nie zostaną zburzone, zostaną na nowo zamieszkałe, gdy w grze upłyną min. 4 tygodnie. Spalone budynki trzeba burzyć, aby zrobić miejsce na nowe.

Zasoby naturalne



Mapy zawierają naturalne zasoby takie jak lasy, żyzne gleby, ropa naftowa czy złoża rud. Możesz z nich korzystać, tworząc w miejscach ich występowania rejony przemysłowe i stosując odpowiednie specjalizacje przemysłowe w panelu Dzielnice w menu Usługi miejskie.

Po wybraniu specjalizacji w wybranym rejonie przemysłowym zaczną pojawiać się nowe budynki, zmieniając jego wygląd. Przykładowo w rejonach przemysłowych o specjalizacji Przemysł naftowy pojawiają się pompy i obiekty przetwórstwa ropy, natomiast w rejonach o specjalizacji Leśnictwo będą lasy oraz tartaki.

Specjalizacje przemysłowe przynoszą większe dochody z podatków od wyspecjalizowanych rejonów, jeśli mają dostęp do odpowiednich zasobów naturalnych.

Wszystkie rodzaje zasobów naturalnych oraz powiązanych specjalizacji mają swoje zalety i wady.

Rodzaj zasobu	Odnawialny	Dochód z podatków (w porównaniu do przemysłu ogólnego)	Emisja zanieczyszczeń (w porównaniu do przemysłu ogólnego)	Wymogi (w porównaniu do przemysłu ogólnego)
Ropa	Nie	+35%	+30%	Wymaga 15% więcej energii elektrycznej
Złoże rud	Nie	+20%	+20%	Wymaga 10% więcej energii elektrycznej
Las	Tak	+10%	+7%	Wymaga 7% więcej energii elektrycznej
Żyzna gleba	Tak	+10%	Nie emituje zanieczyszczeń, przemienia świeżą wodę w ścieki	Wymaga 25% więcej wody

Lasy (przemysł leśny)

Lasy stanowią odnawialne zasoby zwiększające nieznacznie dochody, lecz także zmniejszające odrobinę stopień zanieczyszczenia środowiska.

Żyzna gleba (przemysł rolniczy)

Żyzne gleby to odnawialne zasoby zwiększające nieznacznie dochody, które nie emitują zanieczyszczeń do gruntu. Za to specjalizacja Rolnictwo wymaga większej ilości wody i produkuje więcej ścieków.

Ropa (przemysł naftowy)

Ropa to ograniczony zasób, który istotnie zwiększa dochody, lecz znacząco zanieczyszcza grunt i wymaga większej ilości energii elektrycznej.

Złoże rud (przemysł górniczy)

Złoże rud to ograniczony zasób, który przynosi większy dochód i zwiększa zanieczyszczenie gruntu, lecz w mniejszym stopniu niż przemysł naftowy. Przemysł górniczy wymaga większej ilości energii elektrycznej niż zwykły przemysł.

Zanieczyszczenie i hałas

Oprócz śmieci i ścieków, negatywnymi czynnikami są także zanieczyszczenie gruntu i hałas, za które odpowiadają głównie rejonry przemysłowe, branża odpadów (np. wysypiska), ruch ciężarowy oraz elektrownie.

Zanieczyszczenie i hałas rozprzestrzeniają się w promieniu budynku, a jeśli dotrą do pobliskich rejonów mieszkalnych, osłabiają stan zdrowia ich mieszkańców. Aby temu zapobiec, rejonry mieszkalne należy

budować w wystarczającej odległości od źródła zanieczyszczeń i hałasu, lecz na tyle blisko, aby mieszkańcy mogli bez problemu dotrzeć do pracy.

Zanieczyszczenia i hałas można zredukować za pomocą określonych przepisów, rozbudowując budynki przemysłowe lub wybierając opcje o mniejszej emisji zanieczyszczeń (np. elektrownie wiatrowe zamiast węglowych).

Zanieczyszczenie i hałas można obserwować poprzez odpowiadające widoki informacyjne, lecz również wskazówki wizualne w mieście. Tereny wokół centrów przemysłowych będą brudne, za to ścieki będą zanieczyszczać wodę.

Połączenia zewnętrzne



Połączenia zewnętrzne zwiększą wydajność rejonów przemysłowych i handlowych ze względu na większą liczbę klientów z sąsiadujących miast. Obiekty przemysłowe będą mogły wysłać swoje towary do większej liczby lokalizacji, co zwiększy ich produktywność oraz sprzedaż, przynosząc miastu większy dochód z podatków. Rejony handlowe odwiedzi większa liczba klientów w postaci turystów, zwiększając sprzedaż i przynosząc dodatkowy zysk.

Połączenia zewnętrzne można tworzyć poprzez budowanie stacji kolejowych, portów lub lotnisk.

- Aby stworzyć połączenia zewnętrzne poprzez **koleje**, musisz zbudować tory prowadzące do krawędzi mapy lub połączyć je z istniejącymi torami, które prowadzą do krawędzi mapy.
- Połączenia zewnętrzne poprzez **port** wymagają stworzenia drogi wodnej do krawędzi mapy.
- **Lotnisko** zapewnia połączenia zewnętrzne w sposób automatyczny bez żadnych ograniczeń.

Turyści

Turyści to tymczasowi mieszkańcy, którzy wydają pieniądze w mieście, ale nie potrzebują podstawowych usług ani mieszkań. Turystyka zwiększa dochód z podatków pochodzący z rejonów komercyjnych, ponieważ turyści korzystają z hoteli, wydają pieniądze w sklepach i butikach oraz stołują się w restauracjach.

Liczba turystów odwiedzających miasto jest określana przez dostępny transport publiczny i atrakcyjność miasta. Aby wspierać turystykę w swoim mieście:

- Dbaj o wystarczający potencjał transportowy, aby móc przewozić turystów
- Dodawaj budynki unikatowe
- Utrzymuj wysoką wartość gruntu
- Dbaj o dobre samopoczucie mieszkańców

Budynki unikatowe



Budynki unikatowe to jedyne w swoim rodzaju obiekty i atrakcje, które są odblokowywane jako nagrody za spełnienie specjalnych wymogów w grze. Budynki unikatowe funkcjonują głównie jako atrakcje dla mieszkańców i turystów, lecz zwiększają także wartość gruntu i oferują miejsca pracy.

Budynki unikatowe obejmują obiekty kulturalne, takie jak stadiony i filharmonie, a także punkty orientacyjne, z którymi mamy do czynienia w prawdziwym świecie, takie jak Statua Wolności. Utworzenie takiego budynku w mieście zwiększy liczbę turystów cotygodniowo odwiedzających miasto. Większość obiektów kulturalnych ma docelową grupę: stadion odwiedzają głównie pracujący dorośli oraz studenci, podczas gdy do filharmonii chadzają wykształceni dorośli i seniorzy. Bez względu na grupę docelową wszystkie budynki unikatowe mają także pewną wartość rozrywkową dla innych mieszkańców.

Odblokowywanie budynków unikatowych

Wymogi umożliwiające odblokowanie Budynku unikatowego mogą obejmować zarówno pozytywne, jak i negatywne osiągnięcia w grze np. wyprodukowanie określonej ilości towarów lub osiągnięcie wskaźnika przestępczości równego lub przekraczającego 90%. Po odblokowaniu budynku unikatowego, możesz go zbudować. Jednocześnie możesz postawić tylko jeden budynek unikatowy danego rodzaju. Postawione budynki unikatowe odblokowują z kolei Arcydzieła architektury. Budynki unikatowe mogą być małe i duże. Według ogólnej zasady trudniej jest nabyć duży budynek.

Po odblokowaniu budynku unikatowego nie dotyczą go już wymogi i można go zbudować w każdej chwili.

Tworzenie budynku unikatowego

Aby stworzyć budynek unikatowy, musisz go odblokować i zapłacić jego koszt. Budynek należy wybrać i postawić w mieście tak samo, jak w przypadku wszystkich innych budynków usług miejskich.

Arcydzieła architektury



Arcydzieła architektury stanowią szczyt rozwoju w grze *Cities: Skylines*. Arcydzieło architektury to budynek usług miejskich, który jest tak zaawansowany, że w zasadzie spełnia potrzeby całego miasta w zakresie danej usługi. Przykładowo elektrownia termojądrowa oferuje darmowe, niewyczerpalne źródło energii, a wysoko wyspecjalizowany szpital zapewnia całemu miastu darmowy, nieograniczony dostęp do opieki zdrowotnej.

Wymogi budowy Arcydzieł architektury

Aby zbudować Arcydzieło architektury, musisz zbudować wszystkie wymagane budynki unikatowe oraz odblokować wszystkie dziewięć obszarów mapy. Po spełnieniu wymogów Arcydzieła architektury zostają odblokowane i można je nabyć. Po zburzeniu jakiegokolwiek wymaganego budynku unikatowego lub zlikwidowaniu go w inny sposób, Arcydzieła architektury zostaną ponownie zablokowane.

Po zbudowaniu Arcydzieła architektury może ono istnieć nawet po zlikwidowaniu budynku unikatowego. W mieście można postawić tyle Arcydzieł architektury, ile gracz będzie w stanie odblokować.

Edytor



Gra Cities: Skylines oferuje wiele narzędzi do personalizacji map i obiektów. Szczegółowe instrukcje korzystania z tych narzędzi można pobrać z Warsztatu Steam.

Obsługa klienta

<http://forum.paradoxplaza.com/>

<http://www.skylineswiki.com/>

Twórcy gry



Colossal Order Ltd

Producent

Mariina Hallikainen

Projekt gry

Karoliina Korppoo

Henri Haimakainen

Miska Fredman

Programowanie

Antti Lehto

Damien Morello

Dodatkowe programowanie

Essi Suurkuukka

Timo Kellomäki

Grafika

Antti Isosomppi

Hans Zenjuga

Henri Haimakainen

Suvi Salminen

Tony Kihlberg

Mikko Finneman



ULYSSES GRAPHICS

"Services of Art Creation"

Ulysses Graphics

Muzyka

Jonne Valtonen

Jani Laaksonen

Efekty dźwiękowe

Tapio Liukkonen

Pomocnik firmy Colossal Order

Emmi Hallikainen

Stażyści

Szabolcs Sárosi (grafika)

Nico Takeda (grafika)

Janne Suhonen (grafika)

David Rabineau (projekt gry)

Dziękujemy wszystkim osobom zaangażowanym w tworzenie gry Cities: Skylines w Colossal Order, Paradox Interactive oraz całej naszej społeczności, która pomogła nam w jej ulepszeniu! Specjalne podziękowanie kierujemy także w stronę przyjaciół i rodzin deweloperów oraz wszystkich osób, które nas inspirowały i wspierały na drodze do stworzenia nowej wersji klasycznej gry symulacyjnej!



paradox[®]
I N T E R A C T I V E

Zespół Paradox Cities: Skylines

Producenci

Andreas Renström
Karl Leino

Zarządzanie marką

Jakob Munthe

Marketing

Malin Söderberg

Sprzedaż

Filip Sirc

Paradox Interactive AB

Dyrektor naczelny

Fredrik Wester

Dyrektor finansowy

Andras Vajlok

Dyrektor generalny

Susana Meza Graham

Dyrektor działu informatyki

John Hargelid

Wiceprezes wykonawczy ds. rozwoju gry

Johan Andersson

Wiceprezes wykonawczy ds. marki

Johan Sjöberg

Wiceprezes wykonawczy ds. rozwoju biznesowego

Tobias Sjögren

Wiceprezes ds. pozyskiwania produktu

Shams Jorjani

Wiceprezes ds. marketingu
Daniela Sjunnesson

Asystent wykonawczy
Anna Norrevik

Zespół produkcyjny

Starszy producent liniowy
Andreas Renström
Jörgen Björklund

Młodszy producent liniowy
Peter Cornelius

Starszy producent gry
Joe Fricano

Starszy producent zawartości mobilnej
Florian Schwarzer

Produceni gry
Staffan Berglén
Karl Leino
Ina Bäckström

Starszy kierownik ds. zapewnienia jakości
Artur Foxander

Kierownik ds. zapewnienia jakości
Niklas Lundström

Specjaliści ds. zapewnienia jakości

Johan Dorell
Tobias Viklund

Testerzy jakości

Emil Andersson
Erik Elgerot
Niklas Ivarsson
Anna Ström
Kajsa Falck
Malin Furöstam
Pontus Anehäll
Victor Järnberg
Henrik von Warnstedt

Zespół ds. zarządzania marką

Kierownicy marki
Marco Behrmann

Robin Cederholm
Jakob Munthe

Dyrektor wydawniczy
Tomas Härenstam

Wiceprezes ds. zawartości mobilnej
Jónas Antonsson

Marketing i wizerunek firmy

Kierownik ds. wizerunku firmy
David Martinez

Producent ds. zawartości strumieniowej
Matthijs Hoving

Producent filmów i zwiastunów
Steven Wells

Starszy kierownik ds. wizerunku firmy i wydarzeń
Anna Westerling

Asystent ds. wizerunku firmy i wydarzeń
Veronica Gunlycke

Kierownik ds. społeczności
Björn Blomberg

Kierownik ds. marketingu internetowego
Mats Wall

Specjalista ds. pozyskiwania użytkowników
Ferruccio Cinquemani

Producent graficzny
Max Collin
Adam Skarin

Kierownik ds. mediów i e-mailów
Malin Söderberg

Kierownicy ds. społeczności
John Rickne
Graham Murphy

Sprzedaż

Kierownicy ds. sprzedaży
Vic Bassey
Filip Sirc

Specjaliści ds. rozwoju biznesu
Sandra Neudinger
Daniel Lagergren

Internetowe usługi wydawnicze Paradox i dział informatyki

Starszy deweloper back-end
Christian Westman

Kierownik ds. wywiadu gospodarczego i analityki
Brynjólfur Erlingsson

Deweloperzy back-end
Samuel Haggren
Alexander Altanis

Informatycy
Monika Nilimaa
Richard Lindkvist

Dziękujemy wszystkim naszym partnerom na całym świecie, w szczególności tym wieloletnim. Specjalne podziękowania kierujemy również w stronę wszystkich członków forum, partnerów operacyjnych i osób, które nas wspierały i bez których nasz sukces nie byłby możliwy.

<http://www.remotesensing.org/libtiff/>

Wszelkie prawa zastrzeżone (c) 1988-1997 Sam Leffler

Wszelkie prawa zastrzeżone (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Zezwala się na kopiowanie, modyfikowanie i sprzedaż niniejszego Oprogramowania i jego dokumentacji bez opłaty do jakichkolwiek celów pod warunkiem, że (i) powyższa nota o prawach autorskich i pozwoleniu na wykorzystanie będzie zamieszczana na wszystkich kopiach Oprogramowania i powiązanej dokumentacji, i (ii) imię Sama Lefflera oraz nazwa Silicon Graphics nie zostaną użyte do celów reklamowych lub marketingowych w odniesieniu do Oprogramowania bez jasnej, wcześniejszej, pisemnej zgody Sama Lefflera i Silicon Graphics.

OPROGRAMOWANIE JEST DOSTARCZANE „TAK JAK JEST” BEZ JAKICHKOLWIEK GWARANCJI, WYRAŹNYCH LUB DOROZUMIANYCH, W TYM, BEZ OGRANICZEŃ, GWARANCJI CO DO PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ ORAZ PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONYCH CELÓW.

W ŻADNYM WYPADKU SAM LEFFLER ANI SILICON GRAPHICS NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY WYJĄTKOWE, PRZYPADKOWE, POŚREDNIE LUB WTÓRNE ANI JAKIEKOLWIEK SZKODY WYNIKAJĄCE Z NIEMOŻNOŚCI UŻYTKOWANIA, UTRATY DANYCH LUB ZYSKÓW, BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY BYLI UPRZEDZENI O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD LUB TEŻ NIE, ANI TEŻ JAKIEKOLWIEK INNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI WYNIKAJĄCEJ Z UŻYTKOWANIA LUB DZIAŁANIA TEGO OPROGRAMOWANIA.

<http://www.zlib.net/>

Wszelkie prawa zastrzeżone (C) 1995-2013 Jean-Loup Gailly and Mark Adler

<http://cimg.sourceforge.net/>

Wszelkie prawa zastrzeżone (C) Od października 2004, David Tschumperlé - GREYC UMR CNRS 6072, Image team.

Wszelkie prawa zastrzeżone (C) Styczeń->wrzesień 2004, David Tschumperlé.

Wszelkie prawa zastrzeżone (C) 2000->2003, David Tschumperlé - INRIA Sophia-Antipolis. Odyssée group.

<https://code.google.com/p/nvidia-texture-tools/>

Wszelkie prawa zastrzeżone© 2015 NVIDIA Corporation

Każdej osobie, która nabyła kopię tego oprogramowania oraz powiązanych plików dokumentacji („Oprogramowanie”) przyznane zostaje pozwolenie na bezpłatne korzystanie z Oprogramowania bez ograniczeń, w tym, między innymi, prawo do wykorzystania, kopiowania, modyfikowania, scalania, publikowania, rozpowszechniania, udzielania sublicencji i/lub sprzedawania kopii Oprogramowania oraz udzielania na to pozwolenia osobom, którym zostaje dostarczone Oprogramowanie, zgodnie z następującymi warunkami:

Powyzsza nota o prawach autorskich i pozwoleniu na wykorzystanie będzie zamieszczana na wszystkich kopiach lub znaczących fragmentach Oprogramowania.

<http://www.ijg.org/>

<http://www.libpng.org/pub/png/libpng.html>