



CITIES SKYLINES

Руководство пользователя



Руководство пользователя

Cities: Skylines

Содержание

Содержание	1
Добро пожаловать в Cities: Skylines	3
Краткое руководство	3
Системные требования	4
Управление мышью	5
Команды клавиш по умолчанию	5
Общее управление	5
Скорость игры	6
Главное меню	6
Модификации игры	7
Начало новой игры	7
Интерфейс	8
1) Области	8
2) Этапы	8
3) Игровое время	8
4) Название города	9
5) Советник	9
6) Потребности зонирования	9
7) Банковский баланс	9
8) Панели городских служб	9
9) Население и счастье	10
10) Бульдозер	10
11) Режим свободной камеры	10
12) Информационные обзоры	10
13) Чирпер	11
14) Меню паузы	11
Строительство города	11
Дороги	11

Зоны и постройки	13
Энергетика	15
Водопровод и канализация	17
Утилизация отходов	17
Здравоохранение и безопасность	18
Образование	18
Общественный транспорт	18
Украшение города	19
Обеспечение процветания города	19
Этапы и разблокировка	20
Горожане	20
Экономика	22
Политики	23
Ценность земли и привлекательность города	23
Улучшение зданий	23
Заброшенные и сгоревшие здания	24
Природные ресурсы	24
Загрязнение и шум	26
Внешние связи	26
Туристы	27
Уникальные сооружения	27
Монументы	28
Редактор	29
Обслуживание покупателей	29
Создатели	30
Colossal Order Ltd.	30
Ulysses Graphics	31
Команда Paradox Cities: Skylines	32
Paradox Interactive AB	32
Производственная команда	33
Команда управления брэндом	33
Маркетинг и связи с общественностью	34
Продажи	34

Добро пожаловать в Cities: Skylines



В *Cities: Skylines* вам предстоит создать собственный город. Этот градостроительный симулятор имеет масштабную карту и предоставляет бесконечную свободу в городе, который каждый раз раскрывает новые районы, ресурсы и технологии для исследования и постоянно бросает игроку новые вызовы.

Вы можете построить собственный город, назначая зоны, прокладывая дороги, водопровод и линии электропередачи, чтобы заложить фундамент для растущей инфраструктуры вашего будущего мегаполиса. Вам предстоит управлять всеми отраслями развития города – от здравоохранения и безопасности до образования и промышленности. Устанавливая правила для политики и экономики города, вы можете привести его к процветанию и превратить в город своей мечты – или кошмара.

Управление городом – захватывающее испытание, и мы поможем вам начать этот путь!

Краткое руководство

Начать игру можно в 10 простых шагов, следуя приведенным ниже инструкциям:

- 1) В главном меню выберите "Новая игра".
- 2) Выберите карту.
- 3) Начните строительство города с дороги, выбрав в меню внизу экрана инструмент "Дорога".
- 4) Проложите дорогу, соединив ее с шоссе. Начните прокладывать дорогу, щелкнув левой кнопкой мыши в выбранной точке карты. Разместите дорогу, щелкнув левой кнопкой мыши еще раз.
- 5) Распределите участки для жилых домов, коммерческих зданий и промышленных объектов с помощью инструмента "Зоны". В назначенных зонах сразу же создаются здания.
- 6) Выберите инструмент "Электричество", чтобы построить городскую электростанцию. Электрическая сеть отображается в виде голубой области вокруг зданий и электростанций.

СОВЕТ: для передачи электричества на большие расстояния постройте линии электропередачи.

- 7) Рядом с источником воды постройте водонасосную станцию.
- 8) Проложите от насосной станции сеть водопровода, чтобы обеспечить город свежей водой.
- 9) Чтобы сливать сточные воды, постройте отводную трубу и подсоедините ее к водопроводной сети.
- 10) Продолжайте расширять свой город, строя новые дороги и назначая вдоль них новые зоны. По мере роста вашего города будут открываться новые службы. По мере появления новых служб вы сможете строить новые свалки, чтобы избавляться от мусора, школы, чтобы обеспечивать образование для жителей и лечебные учреждения для поддержания здоровья горожан. Полицейские участки и пожарные депо будут охранять город от разгула преступности и пожаров.

Системные требования

Минимальные: при использовании системы указанной конфигурации или лучше, игра сможет идти с удовлетворительным качеством графики.

Рекомендуемые: при использовании системы данной конфигурации или лучше, игра будет идти с максимальным качеством графики при необходимой частоте обновления экрана.

	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система	Microsoft Windows XP/Vista/7/8/8.1 (64-разрядная) или OSX Snow Leopard 10.6.3 Ubuntu 12.04 (64-разрядная)	Microsoft Windows 7/8/8.1 (64-разрядная) или OSX Snow Leopard 10.6.3 или новее Ubuntu 14.10 (64-разрядная)
Процессор	Intel Core 2 Duo, 3.0GHz AMD Athlon 64 X2 6400+, 3.2GHz	Intel Core i5-3470, 3.20GHz AMD FX-6300, 3.5Ghz
Оперативная память	4 ГБ	6 ГБ
Свободное пространство на диске	4 ГБ	4 ГБ
Видеокарта	nVIDIA GeForce GTX 260, 512 МБ или ATI Radeon HD 5670, 512 МБ (Не поддерживает интегрированные графические процессоры Intel HD Graphics)	nVIDIA GeForce GTX 660, 2 ГБ или AMD Radeon HD 7870, 2 ГБ (Не поддерживает интегрированные графические процессоры Intel HD Graphics)
DirectX (только для Windows)	9.0c	11.0

Управление мышью

ДЕЙСТВИЕ	WINDOWS	OS X
Переместить курсор	Перемещение мыши или использование трекпада	Перемещение мыши или использование трекпада
Выбрать предмет/нажать на кнопку	Левая кнопка мыши	Левая кнопка мыши
Управление камерой	Перемещение от края экрана	Перемещение от края экрана
Вращение камеры	Удерживая среднюю кнопку мыши, перемещать мышь влево или вправо	Удерживая среднюю кнопку мыши, перемещать мышь влево или вправо
Изменение масштаба обзора	Колесико мыши (вверх = приближение, вниз = отдаление)	Колесико мыши (вверх = приближение, вниз = отдаление)
Изменение угла обзора	Удерживая среднюю кнопку мыши, перемещать мышь вверх или вниз	Удерживая среднюю кнопку мыши, перемещать мышь вверх или вниз
Снять текущее выделение	Правая кнопка мыши	Правая кнопка мыши
Построить дорогу	Щелкнуть левой кнопкой мыши – переместить мышь – снова щелкнуть левой кнопкой мыши	Щелкнуть левой кнопкой мыши – переместить мышь – снова щелкнуть левой кнопкой мыши

Команды клавиш по умолчанию

В Cities: Skylines команды клавиш можно переназначить в меню "Настройки".

Общее управление

	WINDOWS	OS X
Управление камерой	W/A/S/D/	W/A/S/D/
Вращение камеры вправо/влево	Q/E	Q/E
Изменение угла обзора	HOME/END	FN + курсор влево/FN + курсор вправо
Изменение масштаба обзора	Z/X	Z/X
Выход из открытого меню или инструмента	ESC	ESC
Жилое зонирование (низкая плотность)	4	4
Жилое зонирование (высокая плотность)	5	5

Коммерческое зонирование (низкая плотность)	6	6
Коммерческое зонирование (высокая плотность)	7	7
Промышленное зонирование	8	8
Деловое зонирование	9	9
Очистка зон	0	0
Инструмент "Бульдозер"	B	B
Снимок экрана	F11 (снимок экрана в Steam – F12)	F11 (снимок экрана в Steam – F12)
Меню паузы	ESC	ESC

Скорость игры

	WINDOWS	OS X
Пауза	Пробел	Пробел
Обычная (x1)	1	1
Быстрая (x2)	2	1
Самая быстрая (x4)	3	1

Главное меню

Главное меню содержит следующие опции:

- ПРОДОЛЖЕНИЕ – нажав на эту кнопку, вы можете мгновенно возобновить последнюю игру. Эта опция доступна, только если игра была ранее начата и было произведено сохранение.
- НОВАЯ ИГРА – начало новой игры.
- ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ – открывает список сохраненных игр. Выберите нужное сохранение и нажмите "Загрузить", чтобы начать игру.
- ИНСТРУМЕНТЫ – открывает меню различных редакторов и инструментов для модификации существующих объектов или создания собственного контента.
- ОПЦИИ – открывает меню различных настроек игры, таких как графика, звук и геймплей.
- ВЫХОД – выход из игры.
- УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ PARADOX – вход в учетную запись Paradox или создание новой.
- ЛЕНТА НОВОСТЕЙ – показывает последние новости издателя и разработчика, касающиеся *Cities: Skylines*.
- МАГАЗИН – ссылка на магазин с дополнительным платным контентом для *Cities: Skylines*.
- МАСТЕРСКАЯ STEAM – здесь вы можете загружать из Мастерской Steam модификации игры и делиться собственным контентом.

Модификации игры

В состав игры входят готовые модификации, с помощью которых можно разнообразить геймплей. Вдобавок к стандартным вы можете загружать дополнительные модификации из Мастерской Steam. Также, через Мастерскую Steam можно делиться собственными модификациями.

- НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕНЬГИ – игрок получает в распоряжение бесконечную сумму денег.
- ОТКРЫТЬ ВСЕ – эта модификация делает все разблокируемые объекты этапов доступными с начала игры. Модификация не открывает уникальные сооружения и монументы, но при этом открывает все уровни уникальных сооружений.
- ТЯЖЕЛЫЙ РЕЖИМ – более сложный режим для опытных игроков.
 - Стоимость строительства +25%
 - Сниженные потребности в зонах
 - Расходы на содержание +25%

Начало новой игры



Начиная новую игру, вы можете выбрать карту, определяющую общие черты климата и природы местности. В описании каждой карты указаны ее связи с внешним миром, имеющиеся природные ресурсы и другие важные параметры. В состав игры входят всего несколько карт, но в меню "Инструменты" имеется Редактор карт, который позволит вам создавать и редактировать карты самостоятельно.

Помимо карты вы также можете задать использование левостороннего движения и изменить название города.

Интерфейс



1) Области

Переключение между обзорами области и игры.

Карта города состоит из квадратных участков, называемых *области*. Первую область вы получите бесплатно, а остальные будут открываться позже на определенных этапах игры.

2) Этапы

Нажмите кнопку "Этапы", чтобы открыть соответствующую панель.

На панели "Этапы" перечислены условия для разблокировки следующего этапа. Пройденные этапы можно просмотреть, нажав на стрелку рядом с полосой прогресса.

Также ход выполнения этапа можно отслеживать по кнопке "Этапы". По мере выполнения условий следующего этапа кнопка будет по часовой стрелке заполняться зеленым цветом.

3) Игровое время

По умолчанию время в игре *Cities: Skylines* течет со скоростью одна неделя в минуту. Текущая дата в игре отображается на панели "Время". Там же вы можете регулировать скорость течения времени.

Совет: также вы можете изменять скорость игры с помощью клавиш 1, 2 и 3 и включать/выключать паузу с помощью клавиши ПРОБЕЛ.

- ИГРА/ПАУЗА – пауза или возобновление текущей игры.
- ИГРОВОЕ ВРЕМЯ – отображает дату в игровом мире.
- УСКОРЕНИЕ ВРЕМЕНИ – время внутри игры может идти с различной скоростью. Обычной, быстрой и очень быстрой. По сравнению с "Обычной" скоростью "Быстрая" ускоряет ход времени в два раза, а "Очень быстрая" – в четыре.

4) Название города

Здесь отображается название города, а нажав на небольшую кнопку с символом информации, вы можете просмотреть подробные сведения о вашем городе.

5) Советник

С помощью кнопки "Советник" можно включать и выключать отображение Советника.

Панель советника отображает полезную информацию и советы касательно используемых инструментов и функций.

6) Потребности зонирования

Полоса потребности в зонах показывает, какие зоны необходимы для поддержания баланса экономики и благосостояния города.

Для промышленности требуются рабочие и покупатели производимых товаров, горожанам для повседневной жизни нужны вещевые и продуктовые магазины, а коммерческим организациям – клиенты, которые покупали бы их продукты и услуги. Дисбаланс в распределении зон будет приводить к безработице, банкротствам и общему росту недовольства в обществе. Это, в свою очередь, приведет к тому, что здания начнут пустеть, а население станет уменьшаться. Чем больше заполнена полоса потребности в зонах, тем большая нужда в зонах этого типа наблюдается в городе.

Каждая зона обозначается цветом:

- ЗЕЛЕНый = жилые зоны (низкой и высокой плотности)
- СИНИЙ = коммерческие зоны (низкой и высокой плотности)
- ЖЕЛТЫЙ = промышленные и деловые зоны (объекты промышленности и офисы)

7) Банковский баланс

Банковский баланс отображает доступные средства, еженедельный бюджет доходов и расходов.

8) Панели городских служб

Панели городских служб включают в себя все ключевые инструменты для строительства города и обеспечения безопасности и удовлетворенности горожан. По мере роста вашего города будут открываться новые городские службы. Вы можете просмотреть требования для разблокировки службы, щелкнув по ней или наведя на нее курсор. К городским службам относятся следующие панели:

- ДОРОГИ – панель "Дороги" используется для строительства дорог.
- ЗОНИРОВАНИЕ – с помощью этой панели задаются и перераспределяются зоны.
- РАЙОНЫ – панель "Районы" позволяет управлять районами и их промышленными специализациями.
- ЭНЕРГЕТИКА – панель "Энергетика" позволяет строить линии электропередачи и электростанции.
- ВОДОПРОВОД И КАНАЛИЗАЦИЯ – панель "Водопровод и канализация" используется для обеспечения города свежей водой и средствами удаления сточных вод.
- ОТХОДЫ – панель "Отходы" содержит опции для управления утилизацией отходов.
- ЗДРАВООХРАНЕНИЕ – панель "Здравоохранение" используется для обеспечения города медицинскими учреждениями, а также для захоронения умерших.

- ПОЖАРНАЯ СЛУЖБА – панель "Пожарная служба" позволяет обеспечивать пожарную безопасность в городе.
- ПОЛИЦИЯ – панель "Полиция" помогает контролировать криминальную обстановку в городе.
- ОБРАЗОВАНИЕ – панель "Образование" содержит различные опции по предоставлению образования для горожан.
- ОБЩЕСТВЕННЫЙ ТРАНСПОРТ – панель "Общественный транспорт" позволяет управлять различными видами общественного транспорта.
- УКРАШЕНИЕ – с помощью панели "Украшение" вы можете украсить свой город и сделать его более приятным для жителей.
- УНИКАЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ – на панели "Уникальные сооружения" вы можете выбрать доступные уникальные сооружения и разместить их в городе.
- МОНУМЕНТЫ – эти сооружения представляют собой вершину развития городских служб. Стройте монументы для своего города, используя эту панель.
- ЭКОНОМИКА – с этой панели можно управлять экономикой города, регулируя налогообложение, бюджеты городских служб и привлекая заемные средства.
- ПОЛИТИКИ – на панели "Политики" можно задать политики для города и отдельных районов.

9) Население и счастье

Счетчик населения отображает численность горожан в вашем городе и текущее направление прироста населения.

Рядом со счетчиком населения располагается значок счастья, который отображает общее настроение и благосостояние горожан.

10) Бульдозер

Режим "Бульдозер" можно включить или выключить с помощью одноименной кнопки. Когда этот режим активен, остальные инструменты и панели выключаются.

Когда в игре включен режим бульдозера, вы можете уничтожать дороги, здания и другие постройки, щелкая по нужным объектам левой кнопкой мыши. Если вы уничтожаете дорогу или здание, которое только что построили, то стоимость объекта будет возвращена.

11) Режим свободной камеры

С помощью этой кнопки вы можете включать и выключать режим свободной камеры. Когда данный режим активен, вы можете неограниченно перемещать камеру и управлять видом.

Интерфейс игры при этом скрывается. Вернуться в нормальный режим игры можно, нажав клавишу ESC.

12) Информационные обзоры

Информационные обзоры предоставляют сведения о различных городских службах, ресурсах, а также о проблемах города, таких как пожарная безопасность, ценность земли и загрязнение. Информационный обзор сменяет стандартный обзор карты и выделяет в городе объекты выбранной сферы.

Некоторые информационные обзоры имеют вкладки со сведениями по различным аспектам выбранной сферы. Например, обзор "Образование" содержит отдельные вкладки для начального, среднего и высшего образования.

Информационные обзоры полезны не только для контроля за покрытием служб, сетей водоснабжения и электропередачи на карте, но также позволяют предугадать возможные проблемы или растущие нужды в городе.

13) Чирпер

"Чирпер" – это внутриигровая социальная сеть, которая показывает, о чем болтают ваши горожане. Сообщения могут касаться различных событий и происшествий в городе, но также могут отражать настроения горожан и то, что они думают про различные составляющие жизни города, такие как политики или городские службы.

Следите за сообщениями в Чирпере – они могут дать ценные ключи к благополучию ваших жителей.

14) Меню паузы

При открытии меню паузы игра приостанавливается, и появляются следующие опции:

- СОХРАНИТЬ ИГРУ – открывает окно для сохранения текущей игры. Вы можете сохранить игру, перезаписав ее поверх прежней, или создать новое сохранение, указав для него имя.
- ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ – открывает список сохраненных игр. Выберите нужное сохранение и нажмите "Загрузить игру", чтобы начать игру.
- ОПЦИИ – открывает меню различных настроек графики, звука и геймплея. Здесь также имеется опция сброса настроек игры на параметры по умолчанию.
- ВЫХОД – выход из игры и возврат в главное меню.

Строительство города

Чтобы начать строить инфраструктуру городских служб или здания, выберите нужный раздел на панели городских служб. Будут открыты дополнительные опции, касающиеся выбранной городской службы. Например, панель "Дороги" содержит инструменты для и опции для строительства дорог, а панель "Энергетика" – для строительства линий электропередачи и электростанций.

Дороги

Дороги представляют собой самый простой элемент в строящемся городе, но при этом самый важный. Существует несколько различных типов дорог, и все они служат, главным образом, для двух целей: транспортного сообщения и зонирования.

Некоторые типы дорог больше подходят для жилых массивов, другие – для более скоростного движения и тяжелого транспорта. Некоторые труднопроходимые дороги даже не позволяют распределять зоны рядом с ними. Также, более широкие дороги создают большой шум и снижают ценность земли вокруг них.

Строительство дороги

Дороги можно прокладывать с помощью инструмента "Дороги". Существует четыре опции для прокладки дорог. Также можно включить расположение дорог автоматически вдоль сетки зоны.

- ПРЯМАЯ ДОРОГА – инструмент "Прямая дорога" позволяет прокладывать дороги только по прямой.
- ИЗОГНУТАЯ ДОРОГА – с помощью инструмента "Изогнутая дорога" можно прокладывать изгибающиеся и поворачивающие дороги. При создании изогнутой дороги первым щелчком левой кнопкой мыши создается точка, вокруг которой будет изгибаться дорога, а вторым щелчком – прокладывается сама дорога.

- ПРОИЗВОЛЬНАЯ ДОРОГА – инструмент "Произвольная дорога" позволяет прокладывать как прямые, так и изогнутые дороги.
- УЛУЧШЕНИЕ ДОРОГИ – инструмент "Улучшение дороги" позволяет изменять тип существующих дорог. Здания городских служб и другие перекрывающиеся объекты могут препятствовать улучшению дорог.

Чтобы построить прямую дорогу, щелкните левой кнопкой мыши на начальной точке и перетяните курсор в конечную точку, затем еще раз щелкните левой кнопкой. Отменить строительство дороги можно, щелкнув правой кнопкой мыши.



Щелкните левой кнопкой мыши в точке начала дороги



Спланируйте расположение дороги, перетягивая конечную точку.

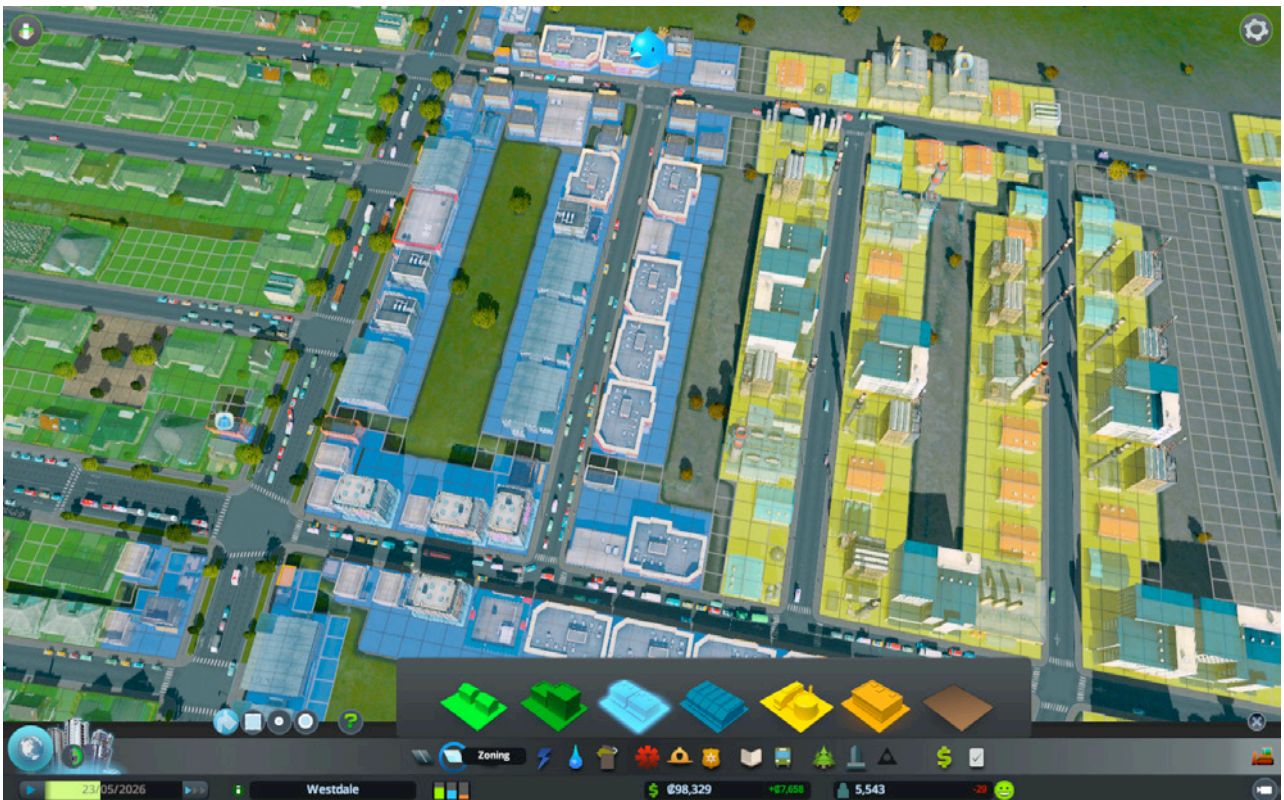


Снова щелкните левой кнопкой мыши в точке окончания дороги. Дорога построена, а вокруг нее отображается сетка зонирования.

Дороги с односторонним движением

Некоторые дороги имеют одностороннее движение и допускают движение транспорта только в одном направлении. Направление, в котором прокладывается дорога, также определяет направление движения. Транспорт будет двигаться от начальной к конечной точке дороги.

Зоны и постройки



Зоны позволяют определять, где строить жилые дома, магазины и заводы. После того как пустой зоне назначается тип, в ней с течением времени автоматически строятся соответствующие здания.

Типы зон разделяются на четыре категории, соответствующие типам построек, которые там будут создаваться:

- **ЖИЛАЯ** – в жилых зонах создается жилье для людей.
- **КОММЕРЧЕСКАЯ** – в коммерческих зонах будут размещаться магазины и другие объекты, торгующие товарами, произведенными в промышленных зонах.
- **ПРОМЫШЛЕННАЯ** – промышленные зоны создают рабочие места, а также товары для коммерческих зон.
- **ДЕЛОВАЯ** – деловые зоны создают рабочие места, не создающие загрязнение, для горожан высокого технического уровня, но при этом производят малый объем товаров.

Плотность зон

Для жилых и коммерческих зон существуют различные плотности. В зависимости от типа зоны плотность по-разному влияет на соответствующие сферы. В целом, более плотные зоны имеют более высокую эффективность, но при этом могут иметь дополнительные влияния. Например: жилые зоны низкой плотности привлекательны для семей с детьми, а зоны с высокой плотностью – для молодых людей. Коммерческие зоны высокой плотности могут обслужить больше клиентов.

Промышленные и деловые зоны не имеют разделений по плотности. Вместо этого эти зоны восполняют потребности в промышленных зонах, но по разным аспектам.

Зонирование

Чтобы возвести в городе новые здания, сначала необходимо проложить дорогу, вокруг которой можно будет создать зоны. После постройки дороги воспользуйтесь инструментом "Зоны", чтобы выбрать необходимый тип зоны из доступных. Существует три базовых инструмента для зонирования: "Заполнение", "Рамка" и "Кисть".

- **ЗАПОЛНЕНИЕ** – инструмент "Заполнение" позволяет назначать зоны целым областям.
- **РАМКА** – с помощью инструмента "Рамка" можно выделить прямоугольную область, и все клетки зон в пределах этого выделения будут отнесены к выбранной зоне.
- **КИСТЬ** (два размера) – инструменты "Кисть" позволяют производить зонирование, "окрашивая" пустые клетки.

Очистка зон

Назначенные зоны можно снова делать пустыми с помощью очистки. Очистка зон производится с помощью опции "Очистка" на панели зонирования или щелчком правой кнопки мыши по зоне. Также можно очищать зоны с постройками на них. Существующие здания будут постепенно заменены новыми, соответствующими выбранному типу зоны.

Здания

После того как пустой области была назначена зона, она постепенно заполняется зданиями. Здания могут быть различных размеров и они выглядят соответственно типу зоны, в которой располагаются.

Вы можете выбрать любое здание, чтобы просмотреть информацию о нем и его обитателях.

Информация о здании зависит от его типа.

- **Общая информация**
 - Название и тип здания
 - Статус здания (более подробную информацию можно получить, наведя курсор на значок статуса)
- **Информация о жилых зданиях**
 - Уровень здания и советы по его улучшению (кроме зданий городских служб)
 - Количество жильцов
 - Уровень образования жильцов

- Распределение жильцов по возрасту
- **Информация о коммерческих и промышленных зданиях**
 - Уровень здания и советы по его улучшению (кроме зданий городских служб)
 - Работники
 - Уровень образования работников
 - Доступные вакансии

Здания городских служб

Большинство зданий городских служб необходимо строить на зонах вдоль дорог. Выберите здание из доступных и разместите его на карте. Выбрав здание городской службы, перед тем как размещать его, можно по цвету дорог определить его рабочую площадь покрытия. Подсвеченные зеленым дороги указывают, что выбранная служба будет доступна в данной области, а подсвеченные красным – что служба не сможет попасть в данную часть города.

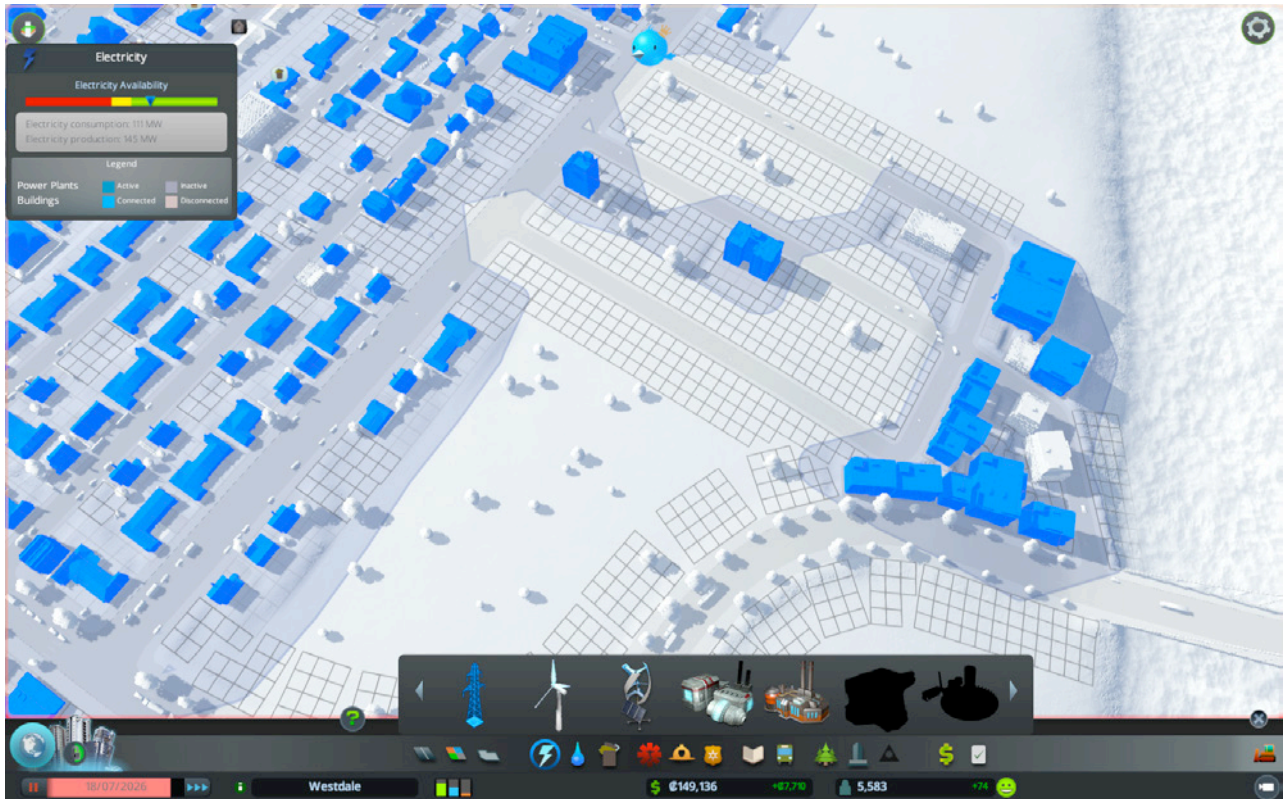
- **Информация о зданиях городских служб**
 - Название и тип здания
 - Статус здания (более подробную информацию можно получить, наведя курсор на значок статуса)
 - Рабочее состояние
 - Описание
 - Расходы на содержание (в неделю)
 - Мощность / эффективность (автопарк, хранение сырья, выходная мощность, объемы приема воды и т.д.)
 - Количество техники в работе (мусоровозы, пожарные машины, патрульные автомобили и т.д.)

Энергетика

Городу требуется электричество, и предоставить его могут различные электростанции. Обычно электростанции вызывают загрязнение почвы и подземных вод, а также шумовое загрязнение, и это стоит учитывать при выборе места их размещения.

Некоторые электростанции, такие как ветровые установки и гидроэлектростанции, вырабатывают энергию за счет ветра и воды. Их выходная мощность зависит от скорости ветра и потока воды, поэтому, чтобы добиться от них максимальной эффективности, следует тщательно выбирать места их строительства. Потенциальная выходная мощность указывается рядом с постройкой, при ее размещении.

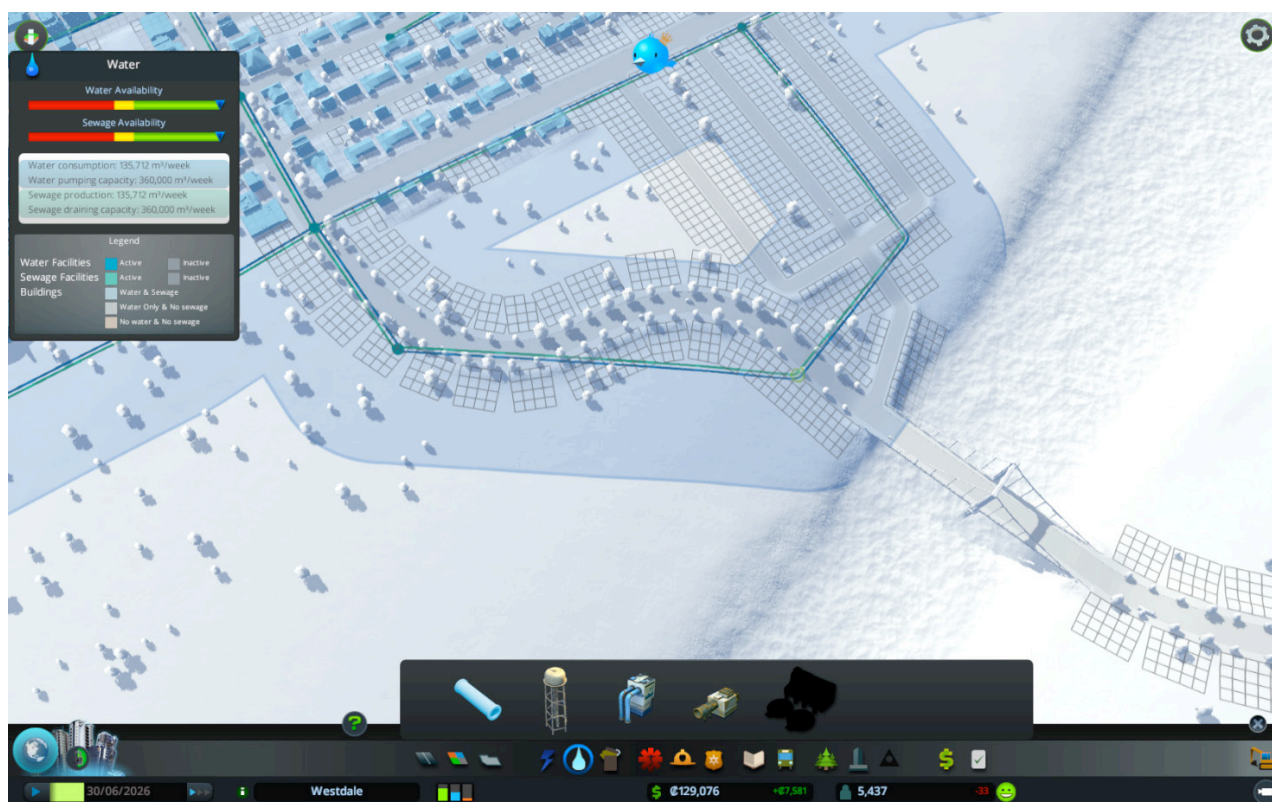
Сеть электроснабжения и линии электропередачи



Здания поддерживают сеть электроснабжения вокруг них. При включении обзора "Энергетика" городских служб или аналогичного информационного обзора электросеть отображается в виде голубой области вокруг зданий.

В обычной ситуации электричество можно передавать на короткие расстояния просто от здания к зданию. Но иногда необходимо передать его на большие расстояния, и для этого понадобятся линии электропередачи. Электролинии находятся на панели "Энергетика" в меню городских служб. Чтобы создавать неразрывные линии электропередачи, возводите их в пределах сетей электроснабжения.

Водопровод и канализация



Жителям города и городским службам, чтобы сохранять здоровье и правильно функционировать, требуется свежая вода, а также средства отвода сточных вод. Не забывайте строить водонасосные станции, чтобы горожане не использовали загрязненную воду, потому что это будет приводить к проблемам со здоровьем.

Подключайте водонасосные станции к сети водопровода, чтобы обеспечивать город свежей водой. Также, чтобы отводить сточные воды, вам понадобится построить отводную трубу и подсоединить ее к водопроводной сети. При включении обзора "Вода" городских служб или аналогичного информационного обзора линии водопровода и покрытая ими область подсвечиваются голубым цветом.

Утилизация отходов

Здания в вашем городе производят отходы, и их нужно утилизировать. Чтобы избавляться от отходов, городу необходима свалка или утилизационный завод.

По мере роста города могут понадобиться дополнительные свалки и/или утилизационные заводы. Помните также, что мусоровозы для перемещения по городу и сбора отходов используют дороги. Затрудненный трафик на дорогах и большие расстояния будут замедлять сбор отходов и могут привести к накоплению мусора.

Устранение свалки

Нельзя уничтожить свалку, если она заполнена отходами. Свалку можно очистить, но пока производится устранение отходов со свалки, она не может принимать новые. Пока свалка очищается, отходы доставляются на утилизационные заводы или другие незаполненные свалки.

Очищение свалки

Когда свалка заполнится, можно переключить ее в режим очищения. Мусоровозы начнут перевозить отходы на утилизационный завод или, если он не построен, на другие свалки.

Здравоохранение и безопасность

Обеспечение здоровья и безопасности жителей города очень важно, если вы хотите, чтобы людям нравилось жить в вашем городе.

Здравоохранение

Учреждения здравоохранения, такие как медицинские клиники и больницы, будут поддерживать здоровье ваших горожан и лечить заболевших. Медицинские учреждения имеют машины скорой помощи, которые будут доставлять больных в клиники и больницы для лечения. Если скорая помощь в данный момент недоступна, горожане будут пытаться дойти до ближайшего медучреждения пешком.

Ритуальные услуги

В городе, полном жизни, смерть будет неизбежно приходить к больным и престарелым. Умерших необходимо перевозить на кладбища и в крематории для проведения всех необходимых ритуалов. Кладбища и крематории обеспечивают город катафалками, которые перевозят мертвых в одно из этих учреждений. Если спустя некоторое время тело так и не забрали с места смерти, все здание в итоге будет покинуто.

Когда на кладбище заканчиваются места, его можно освободить таким же образом, как и свалку. При включении режима очищения катафалки доставляют тела в крематорий или, если он не построен, на другие кладбища.

Пожарная безопасность

В истории человечества немало случаев, когда пожары уничтожали целые города. Чтобы уберечь город от пожаров, нужны пожарные депо и станции. Происшествия неизбежно случаются, и именно поэтому пожарники необходимы.

Пожарные депо и станции снижают уровень пожарной опасности в городе, потому что в их распоряжении всегда имеются пожарные машины для быстрого реагирования в экстренных случаях.

Полиция и преступность

Безработица и общее недовольство в обществе провоцируют рост преступности. Полиция необходима для поддержания закона и порядка в городе. Она будет способствовать соблюдению законов, борясь с преступностью и разбираясь с дорожно-транспортными происшествиями.

Полицейские службы повышают благосостояние горожан и снижают уровень преступности в городе.

Образование

Школы предоставляют образование для детей и молодежи. Уровень образования определяет степень улучшений, которые можно производить со зданиями в городе.

- **Начальные школы** обучают маленьких детей, предоставляя жителям базовое образование.
- **Средние школы** предназначены, главным образом, для подростков и выпускают хорошо образованных горожан, работающих в сферах промышленности и бизнеса.
- **Университеты** предоставляют образование для молодежи и взрослых и выпускают высокообразованных горожан для нужд промышленности и бизнеса.

Общественный транспорт

Общественный транспорт обслуживает горожан и снижает количество личного транспорта на дорогах. Это приводит к уменьшению заторов на дорогах и позволяет технике городских служб и коммерческому транспорту легче перемещаться по городу.

К общественному транспорту относятся автобусы, метро, поезда, корабли и самолеты. Хорошо налаженная система общественного транспорта приносит прибыль за счет продажи билетов. Тем не менее, транспорт требует планирования и понимания того, как потоки людей перемещаются в городе. Крупные транспортные сети и инфраструктуры также стоят много денег, особенно метро и поезда, которым для функционирования требуется обширная техническая база.

На панели "Общественный транспорт" в разделе городских служб расположены соответствующие здания, например, автобусные депо и станции метро. Также, каждый тип транспорта имеет специальный инструмент для прокладки маршрутов.

В гуще дорожного движения автобусы способны обслуживать лишь небольшое количество пассажиров, в то время как подземное метро может быстро перевозить большие массы людей. В дополнение к автобусам и метро вы можете строить железнодорожные станции, чтобы способствовать перевозке большего числа туристов и товаров. Порты и аэропорты работают в основном как поезда, но лучше влияют на коммерческие перевозки и туризм.

Создание транспортного маршрута

Для размещения автобусных остановок, а также станций метро и поездов используется инструмент "Маршрут". Чтобы сделать дополнительную автобусную остановку, просто щелкните в любой точке на маршруте.

Маршрут общественного транспорта должен быть кольцевым, т.е. конечная точка должна быть соединена с начальной.

Украшение города

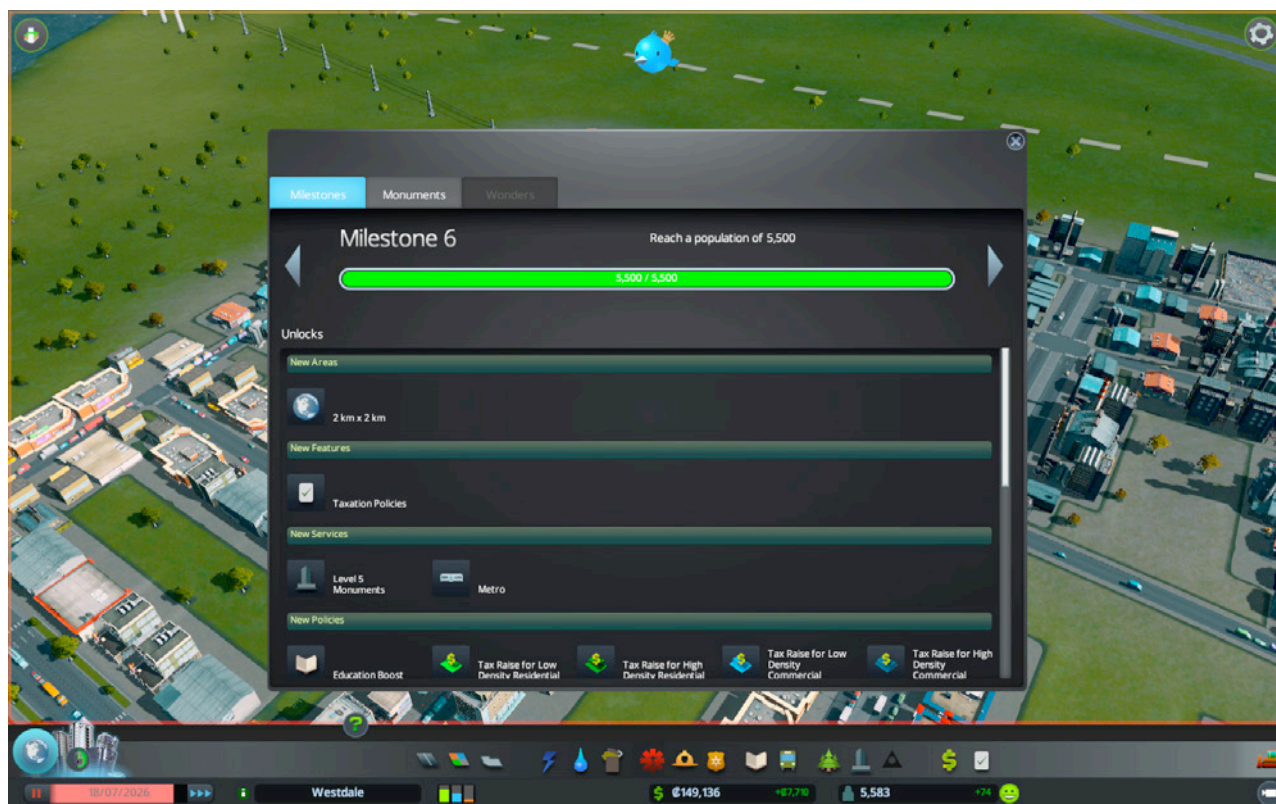
Город можно украсить, разместив в нем парки, площади, дорожки, тротуары и деревья. Они сделают ваш город более красивым и приятным местом для жизни и посещения. А это поможет повысить ценность земли и благосостояние жителей и привлечь больше иностранных туристов. Украшения можно добавлять и в исключительно эстетических целях, чтобы "залатать" пустые точки в городе и придать ему немного нарядности.

Чтобы добавить украшения, выберите необходимое в меню "Украшение" и разместите в городе. Тротуары и дорожки прокладываются так же, как дороги.

Обеспечение процветания города

Чаще всего, одного лишь добавления зданий в город недостаточно для того, чтобы он развивался. Вы должны управлять бюджетом города, обеспечивать рост населения, чтобы переходить на новые этапы, и заботиться о жителях, поддерживая их здоровье и чувство благополучия.

Этапы и разблокировка



По мере роста вашего города вы будете переходить на новые этапы, которые будут открывать новые службы, здания, зоны и области.

- **Новые службы** позволяют добавлять в город новые здания служб. Обычно, при разблокировке новой службы вы получаете доступ к базовым зданиям соответствующего типа. Позже вы сможете открывать новые здания служб. Новые здания обычно предоставляют более эффективные средства управления городом.
- **Новые зоны** включают в себя жилые, коммерческие и деловые зоны более высокой плотности.
- **Уникальные сооружения** представляют собой знаменательные строения, каждое из которых имеет собственные условия разблокировки.
- Когда открывается **новая область**, вы можете расширить свой город, купив один из прилегающих участков через обзор "Область". В некоторых областях могут иметься шоссе, вода и/или природные ресурсы. К концу игры можно разблокировать до девяти областей.

Горожане

Ваш город будет пустым без жителей, которые, в числе прочего, предоставляют рабочую силу для промышленности, специалистов для различных городских служб и клиентов для магазинов.

Чтобы поддерживать рост населения города, нужно следить за здоровьем и образованием горожан и их общим благополучием. Здоровые, образованные и довольные жители являются стержнем эффективного развития города.

Каждый житель имеет ряд характеристик, которые позволяют определить его потребности и вклад в жизнь вашего города.

Возраст

Возраст человека влияет на его потребность в различных городских службах. Дети больше нуждаются в здравоохранении и образовании, чем взрослые. Пожилым горожанам тоже необходимы службы здравоохранения, а также полицейские и пожарные службы.

Молодежь и взрослые составляют костяк рабочей силы вашего города.

Образование

Уровень образования горожан влияет на накопление мусора, а также на использование воды и электричества. Также от образования зависит общий технический уровень города, который, в свою очередь, влияет на улучшение зданий. Поэтому хорошо образованные жители позволяют создавать более развитые службы и промышленность.

Здоровье

Здоровье жителей влияет на их продолжительность жизни и эффективность на работе. Слабое здоровье увеличит нагрузку на ваши службы здравоохранения и отрицательно скажется на благополучии горожан.

Развитые службы здравоохранения и утилизации отходов и свежая вода положительно влияют на здоровье горожан. И напротив: шум, выбросы, загрязненная вода и высокий уровень преступности снижают здоровье жителей, в итоге приводя их к болезни и нетрудоспособности.

Счастье

Уровень счастья горожан влияет на то, сколько денег они тратят, а также на трудовую занятость и уровень преступности. Крайне низкое благополучие жителей приведет к тому, что они начнут покидать город из-за плохих условий жизни.

Вы можете влиять на счастье горожан, обеспечивая безопасность и предоставляя образование и возможности для отдыха.

Полицейские и пожарные службы, парки и площади, школы, электрические коммуникации – лишь немногие из факторов, повышающих счастье горожан. Пожары и низкий уровень здоровья отрицательно влияют на счастье.



Управление экономикой – важная составляющая успешного руководства городом. С помощью панели "Экономика" вы можете регулировать налогообложение и бюджет, а также брать кредиты, когда заканчиваются собственные средства.

Доходы / расходы

На этой панели отображается структура ваших доходов и расходов, а также баланс средств.

Налоги

Для разных зон можно устанавливать разные налоги. Более низкие налоги повышают уровень счастья и вероятность улучшения зданий. Более высокие налоги снижают уровень счастья в зоне, а также могут снизить ее эффективность или вынудить жителей уехать из города.

Налогообложение для разных зон будет открываться по мере того, как будут становиться доступными новые зоны.

Бюджет городских служб

Вы можете устанавливать бюджет для разных городских служб. Более высокий бюджет обеспечивает больше ресурсов и повышает эффективность службы. На практике это подразумевает улучшенную эффективность или производительность служб, меньший уровень выбросов, большее количество машин скорой помощи, полицейских и пожарных расчетов и т.д.

Кредиты

Если у вас на счету мало денег, а нужно строить новые городские службы, вы можете взять кредит, чтобы сразу получить средства. Кредит, с процентами, необходимо постепенно выплачивать.

Политики



Вы можете выбрать политики, которые влияют на город и районы, из заданного списка. Политики имеют как положительные, так и отрицательные эффекты. Например, запрет курения повысит здоровье горожан, но также снизит их уровень счастья. Для разных районов города можно устанавливать разные политики, чтобы город выглядел и функционировал разнообразно. Задать политики можно, открыв панель "Политики" и выбрав нужный район.

Ценность земли и привлекательность города

Ценность земли отражает общий рейтинг города; привлекательность указывает на желание туристов посетить город.

На ценность земли влияют различные факторы, как положительно, так и негативно. Игрок может активно повышать ценность земли, размещая парки и площади, которые делают город более привлекательным, а также создавая городские службы, повышающие благополучие жителей в области.

Загрязнения и преступность относятся к факторам, которые ухудшают благополучие и благосостояние горожан и негативно влияют на ценность земли.

Ценность земли напрямую влияет на уровень зданий.

Улучшение зданий

Жилые, коммерческие и промышленные зоны составляют значительную часть города. Они содержат дома, торговые и деловые районы и служат источником доходов для города. Если ценность земли и качество жизни в целом увеличиваются (благодаря образованию и различным городским службам), уровень зданий будет расти. По мере улучшения здания становятся больше, привлекательнее и эффективнее.

Высокоуровневые жилые здания способны разместить больше людей, чем их более простые варианты. Коммерческие зоны, улучшаясь, становятся более гибкими, предлагая новые возможности для отдыха и совершения покупок, а также начинают отвечать запросам более состоятельных горожан. Улучшенные промышленные зоны способны производить большее количество товаров, что, в свою очередь, повышает доход от налогов. Высокоуровневая промышленность также производит меньше выбросов.

Каждая зона имеет собственные требования для улучшения:

- **Жилые зоны** зависят от уровня образования жителей и ценности земли.
- **Промышленные и коммерческие зоны** зависят от уровня образования жителей и количества городских служб поблизости.

Заброшенные и сгоревшие здания

Иногда, из-за плохих условий жизни или негативных экономических ситуаций, здания становятся заброшенными. К причинам покидания зданий относятся избыток мусора, недостаток электроснабжения или недостаточное количество рабочих или клиентов.

В случае пожара, здание может сгореть дотла, если пожарная машина не может вовремя добраться до места происшествия.

Заброшенные и сгоревшие здания снижают ценность земли вокруг них, так как они не обеспечивают места для жилья и не производят никаких товаров. Заброшенные и сгоревшие здания можно снести бульдозером, чтобы снять их отрицательные эффекты на местность.

Если заброшенные здания не сносить, то их снова займут не раньше, чем через 4 недели внутриигрового времени. Сгоревшие здания нужно сносить, чтобы освобождать площади под новые застройки.

Природные ресурсы



На картах могут располагаться природные ресурсы, такие как леса, плодородные земли, нефть и залежи руды. Вы можете пользоваться этими ресурсами, создавая на их промышленные зоны и выбирая соответствующие специализации в меню "Район" городских служб.

После применения политики в промышленной зоне будут появляться новые здания, меняя ее внешний вид. Например, промышленные зоны со специализацией "Нефтяная промышленность" будут заполняться нефтяными насосами и комплексами по переработке нефти, а в зонах со специализацией "Лесное хозяйство" будут появляться леса и лесопилки.

Промышленная специализация, если в зоне имеются соответствующие природные ресурсы, будет приносить дополнительный доход от налогов.

Каждый природный ресурс и связанная с ним специализация имеют свои преимущества и недостатки.

Тип ресурса	Возобновляемый	Доход от налогов (по сравнению с обычной промышленной зоной)	Уровень загрязнения (по сравнению с обычной промышленной зоной)	Требования (по сравнению с обычной промышленной зоной)
Нефть	Нет	+35%	+30%	Требует на 15% больше электричества
Руда	Нет	+20%	+20%	Требует на 10% больше электричества
Лес	Да	+10%	+7%	Требует на 7% больше электричества
Плодородные земли	Да	+10%	Не загрязняет почву, превращает всю использованную свежую воду в сточную	Требует на 25% больше воды

Лес (лесная промышленность)

Леса относятся к возобновляемым природным ресурсам и обеспечивают среднее увеличение доходов от налогов, но также немного увеличивают уровень загрязнения.

Плодородные земли (сельское хозяйство)

Плодородные земли являются возобновляемым ресурсом, который приносит средний доход от налогов, не создавая при этом дополнительного загрязнения почвы. Однако сельскохозяйственная специализация требует больше свежей воды и создает больше сточных вод.

Нефть (нефтяная промышленность)

Нефть – это невозобновляемый источник, который значительно увеличивает доход от налогов, но при этом больше загрязняет почву и требует больше электричества.

Руда (горнорудная промышленность)

Руда относится к невозобновляемым природным ресурсам и создает большой доход от налогов, а также значительно загрязняет почву, хотя и меньше, чем нефтяная промышленность. Горнорудная промышленность требует больше электричества, чем обычная.

Загрязнение и шум

Кроме мусора и сточных вод на окружающую среду также негативно влияют загрязнение почвы и шум, причиной которых в основном становятся промышленные зоны, утилизация отходов (например, создание свалок), плотный трафик и электростанции.

Загрязнение почвы и шум распространяются в определенном радиусе вокруг соответствующей постройки, и если под их влияние попадают близлежащие жилые области, здоровье жителей там будет снижаться. Чтобы не допустить такой ситуации жилые зоны следует располагать на отдалении от источников загрязнения, но при этом не настолько далеко, чтобы людям было сложно добираться на работу.

Уровень загрязнения можно снижать при помощи определенных политик, повышая уровень промышленных зданий, а также выбирая здания, создающие меньше загрязнения (например, ветровые установки вместо угольной электростанции).

Отслеживать уровень загрязнения можно через соответствующие информационные обзоры, а также с помощью визуальных подсказок в городе. Объекты промышленности загрязняют среду вокруг себя, а стоки – воду.

Внешние связи



Внешние связи способствуют эффективности промышленной и коммерческой зон, так как они приводят из соседних городов новых клиентов. Промышленность получает больше мест для сбыта своих товаров, что повышает производительность и продажи, тем самым принося городу больше доходов от налогов. Коммерческие районы получают больше клиентов в виде туристов, повышая продажи и наращивая прибыли.

Внешние связи можно создавать, строя железнодорожные станции, порты и аэропорты.

- Чтобы сделать внешнюю связь, используя **Поезд**, необходимо проложить железнодорожные пути до края карты или соединить их с уже существующими, ведущими до края карты.

- Для создания внешней связи через **Порт** требуется водный путь к краю карты.
- **Аэропорт** создает внешние связи автоматически и без всяких ограничений.

Туристы

Туристы представляют собой временных жителей, которые тратят в городе деньги, но не требуют базовых служб или собственного жилья. Туризм повышает доходы от налогов в коммерческих зонах, так как гости города проживают в отелях, едят в ресторанах и тратят деньги в магазинах и бутиках.

Количество туристов, которые посещают город, определяется доступным общественным транспортом и внешней привлекательностью города. Для развития туризма в вашем городе:

- Следите за тем, чтобы транспортная система была достаточно развита, чтобы перевозить туристов
- Добавляйте уникальные сооружения
- Поддерживайте высокую ценность земли
- Поддерживайте высокий уровень счастья горожан

Уникальные сооружения



Уникальные сооружения – это единственные в своем роде здания и достопримечательности, которые открываются в качестве награды за выполнение некоторых специальных требований в игре. Уникальные сооружения в основном выполняют роль достопримечательностей для горожан и туристов, но также увеличивают ценность земли и создают рабочие места для горожан.

Они разделяются на культурные сооружения, такие как стадионы и концертные залы, и достопримечательности из реального мира, такие, как, например, Статуя Свободы. Возведение в городе такого сооружения повышает число туристов, посещающих город каждую неделю. Большая часть культурных сооружений имеет свою демографическую аудиторию: стадионы посещают в

основном жители трудового возраста и студенты, а концертные залы – образованные горожане трудового возраста и пожилые люди. Независимо от демографической аудитории, все уникальные сооружения также привлекают и небольшое количество людей из других групп населения.

Разблокировка уникальных сооружений

Требования для разблокировки уникальных сооружений представляют собой положительные или отрицательные достижения в игре – например, произвести определенное количество товаров или достичь уровня преступности 90% и т.д. После разблокировки уникального сооружения его можно построить. Одновременно можно иметь только одно такое сооружение. В свою очередь, построенные уникальные здания открывают доступ к монументам. Уникальные сооружения бывают малые и большие, и, как правило, большие разблокировать сложнее, чем малые.

После того как уникальное сооружение открывается, оно больше не привязывается к своим требованиям, и его можно будет построить в любой момент.

Строительство уникального сооружения

Чтобы построить уникальное сооружение, вам необходимо разблокировать его и оплатить стоимость. Уникальное сооружение размещается в городе таким же образом, как и любое здание городской службы.

Монументы



Монументы представляют собой вершину развития в *Cities: Skylines*. Монумент представляет собой сооружение городской службы, настолько развитое, что фактически покрывает нужды всего города в соответствующей сфере. Например, термоядерная энергоустановка производит бесконечную бесплатную энергию, а высокотехнологичная больница обеспечивает весь город бесплатными и неограниченными медицинскими услугами.

Требования для постройки монументов

Чтобы построить монумент, необходимо возвести все требуемые для него уникальные сооружения и открыть все девять областей карты. Если требования выполнены, монумент разблокируется, и его можно будет приобрести. Если одно из необходимых уникальных сооружений будет снесено или иным способом устранено из города, монумент снова станет недоступен.

После того как монумент построен, он сможет функционировать, даже если уникальное сооружение будет снесено. В городе может быть столько монументов, сколько сможет разблокировать пользователь.

Редактор



Cities: Skylines имеет встроенные инструменты для редактирования карт и внутриигровых объектов. Более подробную информацию о том, как пользоваться редактором, вы можете загрузить из мастерской Steam.

Обслуживание покупателей

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

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

Создатели



Colossal Order Ltd

Продюсер

Mariina Hallikainen

Гейм-дизайн

Karoliina Korppoo

Henri Haimakainen

Miska Fredman

Программирование

Antti Lehto

Damien Morello

Дополнительное программирование

Essi Suurkuukka

Timo Kellomäki

Графика

Antti Isosomppi

Hans Zenjuga

Henri Haimakainen

Suvi Salminen

Tony Kihlberg

Mikko Finneman



ULYSSES GRAPHICS

"Services of Art Creation"

Ulysses Graphics

Музыка

Jonne Valtonen

Jani Laaksonen

Звуковые эффекты

Tapio Liukkonen

Главный помощник

Emmi Hallikainen

Ассистенты

Szabolcs Sárosi (графика)

Nico Takeda (графика)

Janne Suhonen (графика)

David Rabineau (гейм-дизайн)

Благодарим всех, кто принимал участие в разработке Cities: Skylines в Colossal Order, Paradox Interactive и огромное спасибо нашим поклонникам за то, что помогли нам сделать игру лучше! Особая благодарность нашим друзьям и членам семей, а также всем тем, кто вдохновлял и поддерживал нас в идее создать классический градостроительный симулятор!



paradox[®]
I N T E R A C T I V E

Команда Paradox Cities: Skylines

Продюсеры

Andreas Renström
Karl Leino

Управление брэндом

Jakob Munthe

Маркетинг

Malin Söderberg

Продажи

Filip Sirc

Paradox Interactive AB

Президент

Fredrik Wester

Финансовый директор

Andras Vajlok

Директор по производству

Susana Meza Graham

Директор по инвестициям

John Hargelid

Исполнительный вице-президент по вопросам разработки игр

Johan Andersson

Исполнительный вице-президент по вопросам брэнда

Johan Sjöberg

Исполнительный вице-президент по вопросам развития бизнеса

Tobias Sjögren

Вице-президент по вопросам приобретения продуктов

Shams Jorjani

Вице-президент по вопросам маркетинга
Daniela Sjunnesson

Помощник руководителя
Anna Norrevik

Производственная команда

Старшие линейные продюсеры
Andreas Renström
Jörgen Björklund

Младшие линейные продюсеры
Peter Cornelius

Старший игровой продюсер
Joe Fricano

Старший мобильный продюсер
Florian Schwarzer

Игровые продюсеры
Staffan Berglén
Karl Leino
Ina Bäckström

Старший менеджер по контролю качества
Artur Foxander

Менеджер по контролю качества
Niklas Lundström

Специалисты по контролю качества
Johan Dorell
Tobias Viklund

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

Команда управления брендом

Бренд-менеджеры
Marco Behrmann
Robin Cederholm
Jakob Munthe

Директор по вопросам издательства
Tomas Härenstam

Вице-президент по вопросам мобильных платформ
Jónas Antonsson

Маркетинг и связи с общественностью

Менеджер по связям с общественностью
David Martinez

Продюсер по вопросам вещания
Matthijs Hoving

Продюсер по вопросам трейлеров и видео
Steven Wells

Старший менеджер по связям с общественностью и организации мероприятий
Anna Westerling

Помощник по связям с общественностью и организации мероприятий
Veronica Gunlycke

Менеджер по вопросам сообщества
Björn Blomberg

Менеджер по вопросам онлайн-маркетинга
Mats Wall

Специалист по вопросам приобретения продуктов
Ferruccio Cinquemani

Графический продюсер
Max Collin
Adam Skarin

Менеджер по социальным сетям и электронной почте
Malin Söderberg

Разработчики отдела связей с сообществом
John Rickne
Graham Murphy

Продажи

Менеджеры по продажам
Vic Bassey
Filip Sirc

Бизнес-разработчики
Sandra Neudinger
Daniel Lagergren

Службы онлайн-публикации и IT Paradox

Старший backend-разработчик
Christian Westman

Менеджер по аналитике и улучшению бизнеса
Brynjólfur Erlingsson

Backend-разработчики
Samuel Haggren
Alexander Altanis

Информационные технологии
Monika Nilimaa
Richard Lindkvist

Благодарим всех наших партнеров по всему миру, в особенности долговременных, а также огромное спасибо (крайнее по счету, но не по важности) всем членам форума, нашим производственным партнерам и сподвижникам, которые незаменимы для нашего успеха.

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

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler

Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Разрешение на использование, копирование, изменение, распространение и продажу данного программного обеспечения и сопутствующей документации для любых целей настоящим дается безвозмездно, при условии, что (i) приведенные выше отметки об авторских правах и данное разрешение присутствуют во всех копиях программного обеспечения и связанной с ним документации, и (ii) имя Сэма Леффлера (Sam Leffler) и название Silicon Graphics не используется ни в каких средствах массовой информации или рекламе касательно данного программного обеспечения без особого, предварительно данного письменного разрешения Сэма Леффлера и Silicon Graphics.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ НА УСЛОВИЯ "КАК ЕСТЬ" И БЕЗ ГАРАНТИЙ ЛЮБОГО РОДА, ЯВНЫХ, ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ИЛИ ПРОЧИХ, ВКЛЮЧАЯ, БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ, ЛЮБЫЕ ГАРАНТИИ ПРОДАВАЕМОСТИ ИЛИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ КАКИХ-ЛИБО ЦЕЛЕЙ.

НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ СЭМ ЛЕФФЛЕР (SAM LEFFLER) ИЛИ SILICON GRAPHICS НЕ МОГУТ БЫТЬ ОТВЕТСТВЕННЫ ЗА ЛЮБОЙ НАМЕРЕННЫЙ, СЛУЧАЙНЫЙ, КОСВЕННЫЙ ИЛИ СОПУТСТВУЮЩИЙ УЩЕРБ ЛЮБОГО РОДА ИЛИ ЛЮБОЙ УЩЕРБ, ВЫЗВАННЫЙ УТРАТОЙ ВОЗМОЖНОСТИ ЭКСПЛУАТАЦИИ, ДАННЫХ ИЛИ ПРИБЫЛИ, НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, БЫЛО ЛИ ПРЕДВАРИТЕЛЬНО СООБЩЕНО О ВОЗМОЖНОМ УЩЕРБЕ, НЕЗАВИСИМО ОТ ПРИЧИНЫ И ВИДА ОТВЕТСТВЕННОСТИ, ВЫТЕКАЮЩИХ ИЗ ИЛИ В СВЯЗИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИЛИ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬЮ ДАННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ.

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

Copyright (C) 1995-2013 Jean-Loup Gailly и Mark Adler

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

Copyrights (C) октябрь 2004, David Tschumperlé - GREYC UMR CNRS 6072, Image team.

Copyrights (C) январь->сентябрь 2004, David Tschumperlé.

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

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

Copyright © 2015 NVIDIA Corporation

Настоящим дается разрешение, безвозмездно, любому лицу приобрести копию данного программного обеспечения и сопутствующих файлов документации ("Программа"), чтобы использовать Программу неограниченно, включая, без ограничений, использование, копирование, изменение, объединение, публикацию, распространение, сублицензирование и/или продажу копий Программы, и разрешить перечисленное выше лицам, которым предоставляется Программа, при условии выполнения следующих условий:

указанная выше отметка об авторских правах и данное уведомление о разрешении включаются во все копии или значимые части Программы.

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

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