



Cities XXL

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Cities XXL

autor: Dawid "Kthaara" Zgud

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-174-1

Producent Focus Home Interactive, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne i oznaczenia	4
Mapa i oznaczenia	4
Miasto	6
Handel	7
Pierwsze kroki	8
Mapa	8
Początki miasta	10
Rozwój metropolii	12
Zdobywanie populacji	12
Zależności towarowe	15
Specjalizacja miasta	17
Handel	20
Być Ekspertem	23
Tryb ekspercki	23
Zmiany na lepsze - mody	25
Cities XXL - wymagania sprzętowe	26

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

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

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

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Jeśli zawsze nurtowały cię uczucia ludzi osiedlających się w jakichś odludnych miejscach i zakładających nową miejscowość gra *Cities XXL* pozwoli ci je poczuć. Zostań fundatorem i założycielem jednego z największych miast. Burmistrz niestety nie żyje jak pączek w maśle. Jest administratorem, dobroczyńcą, sędzią i "tym złym" w jednym, gdyż nigdy nie dogodzisz każdemu. W ramach wyzwania czekają na ciebie dziesiątki problemów do rozwiązania, setki potrzeb ludzi do zaspokojenia, miliony dolarów do wydania. I budżet, który zawsze musi wyjść dodatni.

Poradnik porusza następujące tematy:

- **Porady ogólne** - w tym dziale poradnika znajdziesz rady, aby szybko pojąć podstawy gry, rozwiązać często pojawiające się problemy lub po prostu urozmaicić sobie czas.
- **Pierwsze kroki** - ta część opisze, jak zacząć. Jak wybrać odpowiednią mapę, jak zaplanować rozwój oraz określić jego dalsze kierunki.
- **Rozwój metropolii** - miasto to nie tylko zespół budynków. To także ludzi i ich zajęcia. Dbając o rozwój miasta należy obrać odpowiednie kierunki rozwoju. Co w dłuższej perspektywie doprowadzi do większych zysków.
- **Handel** - miścina to żyjący organizm. Bardzo rzadko jest tak, by organizm poradził sobie bez wsparcia z zewnątrz. Nie wszystkie mapy dostarczają odpowiednich zasobów i handel jest integralną częścią takiej wielkiej gry.
- **Ekspert i mody** - ten rozdział poda inne ważne i ciekawe informacje, jak tryb ekspercki, w którym masz dostępne wszystkie budynki od razu lub mody, których warto używać.

Dawid "Kthaara" Zgud (www.gry-online.pl)

Porady ogólne i oznaczenia

Mapa i oznaczenia

Oznaczenia

W poradniku użyto następujących oznaczeń:

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

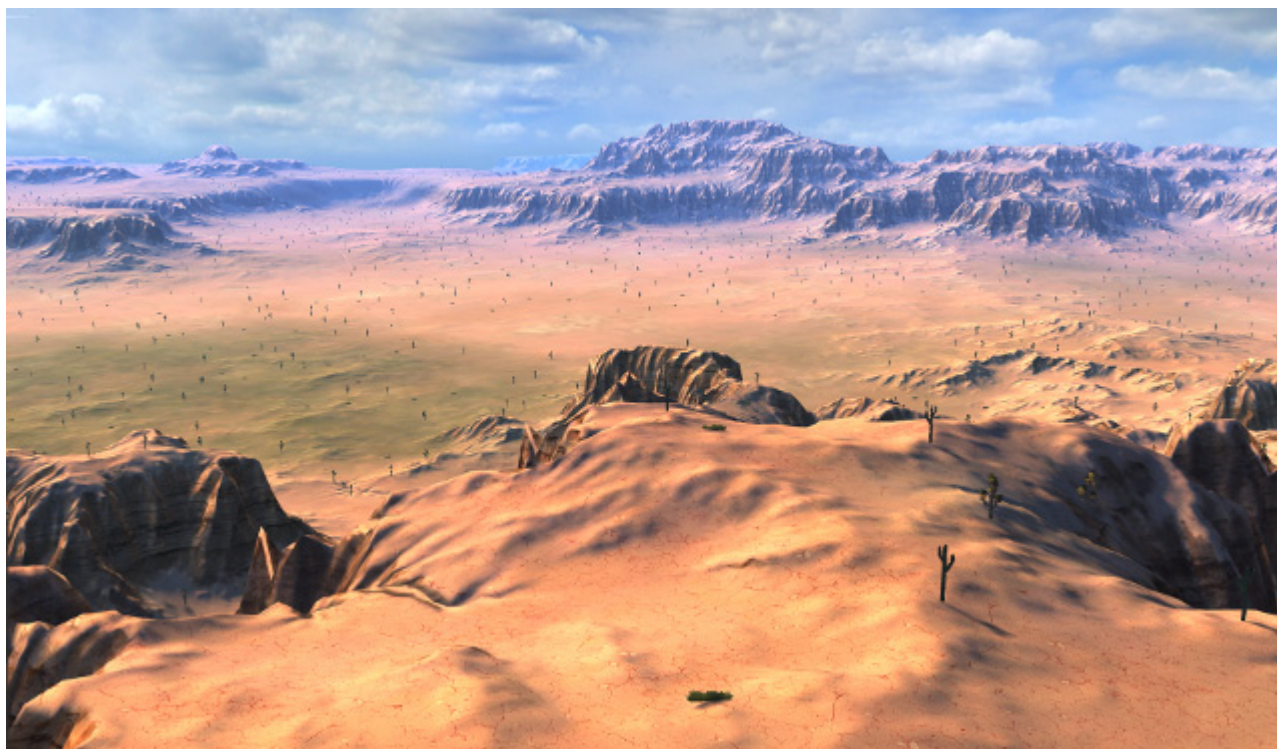
Kolor **Brązowy** - Budynki i stałe struktury.

Kolor **Zielony** - Strefy.

Kolor **Pomarańczowy** - Infrastruktura i zasoby.

Kolor **Niebieski** - Elementy interfejsu.

Mapa



Wybór mapy jest najważniejszym miernikiem stopnia trudności gry. Przeczytaj poniższe rady, jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś by ułatwić lub utrudnić sobie grę.

1. Jeśli chcesz zbudować miasto **nie męcząc się zbytnio** wybierz mapę z płaskim terenem. Takimi dobrymi mapami są równiny, płaskowyże, delty i półwyspy. Na tych mapach dominują płaskie tereny, dobre warunki mają rolnicy i czasem turyści. Zwykle nie ma tutaj natomiast ropy.
2. Dla graczy, którzy chcą, by miasto **stawiało im wyzwania**, polecana mapa powinna zawierać góry lub inne urozmaicenie terenu. Dobrymi przykładami są właśnie góry, pustynie i archipelagi. Część z nich zawiera duże **złoża ropy**, część postawi na **turystykę**, rzadko natomiast występuje tu woda i tereny rolnicze.
3. Niezależnie od mapy na każdej znajdziesz **kawałki płaskie i strome**. Staraj się **budować miasto na płaskich terenach**, z dala od gór. Na stromiznach nie da się za bardzo budować dróg, musisz znaleźć odpowiedni kąt najazdu. Czasem jednak na szczytach znajdziesz interesujące zasoby jak ropę czy tereny żyzne.

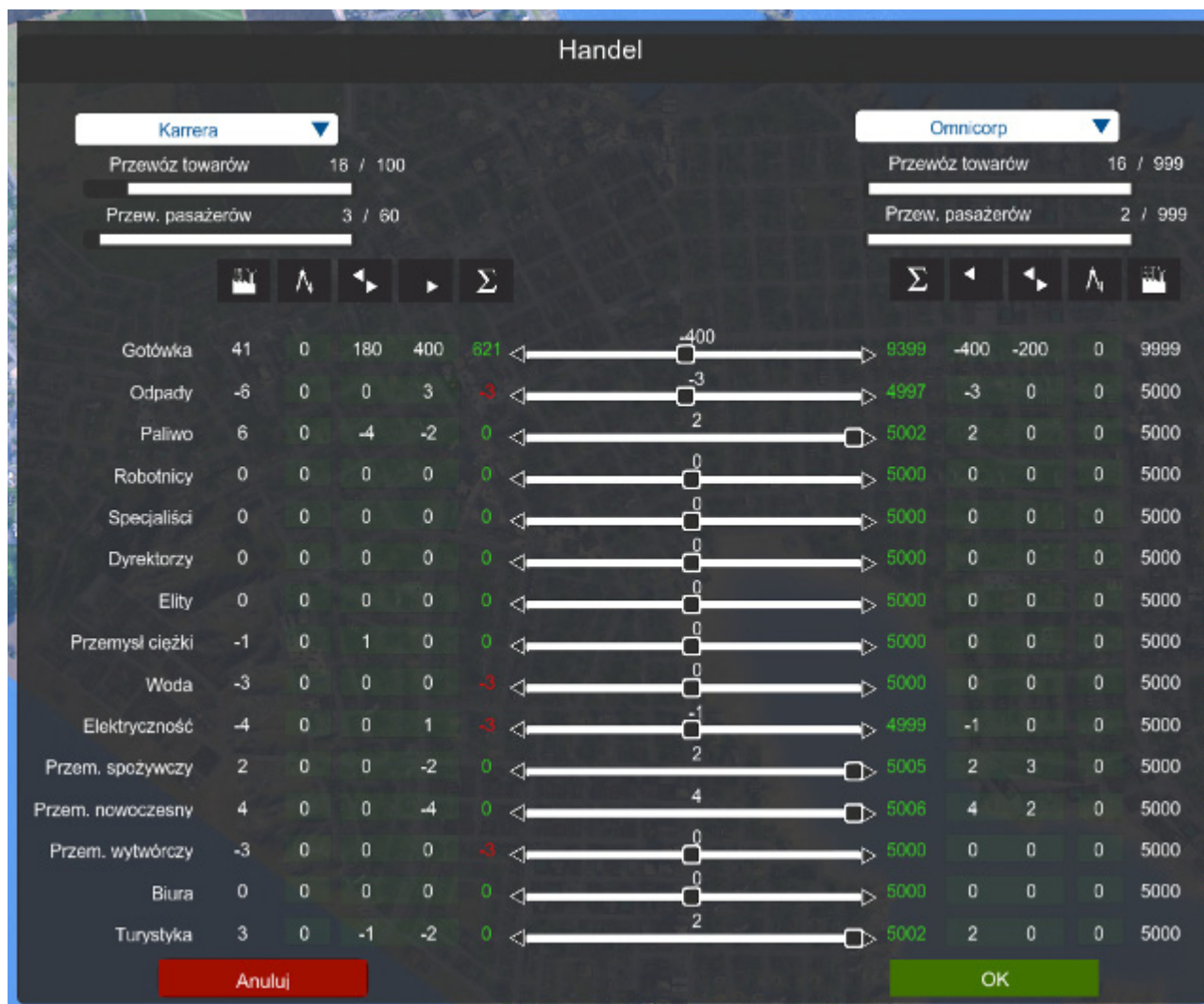
Miasto



Przekształcenie kawałka terenu w kwitnącą metropolię jest nie lada wyczynem. Oto kilka porad jak tego dokonać.

1. W grze **nie posiadasz dostępu do wszystkich elementów od razu. Aby odblokować kolejne strefy czy budynki musisz pokazać, że dobrze administrujesz miastem i sprowadzasz nowych mieszkańców. Progami są okrągłe liczby jak 1000, 5000, 10000, 25000...**
2. **Nigdy, wręcz przenigdy nie doprowadzaj do sytuacji by twój budżet zamykał się ze sporym deficytem.** Można się przez to wpędzić w ogromną pułapkę finansową, co doprowadzi w szybkim tempie do bankructwa miasta. Próbuje **wyrównać budżet handlem z Omnicorpem** lub wyburz najbardziej kosztowne budynki jeśli możesz. Traktuj pożyczki jako ostateczność.
3. **Zawsze staraj się rosnać "wszerz" zanim będziesz chciał rosnać "wzwyż".** Innymi słowy staraj się wykorzystać dość płaski teren by budować wiele nowych **stref niskiej gęstości**. Jednak uważaj, gdyż **nie da się ulepszać stref** - to znaczy, aby na miejscu **strefy niskiej gęstości** móc postawić **strefy średniej gęstości** będziesz musiał wyburzyć poprzednie budynki. Poza tym **działki wysokiej gęstości** zajmują więcej miejsca!
4. Staraj się **nie budować budynków użyteczności publicznej zbyt wcześnie. Postaw je dopiero wtedy gdy ludzie zaczną się ich domagać i nie stawiaj ich zbyt gęsto. Budując je miej na uwadze zaspokojenie potrzeb - elity nie będą chodzić na boisko by pokopać piłkę tylko wybiorą się na golf.**
5. Rozwiązaniem problemu ogromnej ilości samochodów i korków najczęściej jest **komunikacja miejska**. Stawiając **zajezdnie** i prowadząc **linie autobusowe** można wydatnie poprawić możliwości komunikacyjne miasta. **Jednak elity nie postawią nogi w takim środku transportu i nawet metro ich nie przekona.**

Handel



Handel jest nieodłączną częścią budżetu miasta. Już po kilku dziesięciu minutach gry będziesz miał możliwość sprzedania nadwyżek i potrzebę kupna niedoborów.

1. **Miasto w swoich zabudowaniach produkuje pewne dobra** jak Paliwo, Prąd, Wodę, towary Przemysłu ciężkiego czy Usługi biurowe. Samo je zużywa lecz zwykle **produkuje nadwyżki**, które można sprzedać zarabiając gotówkę.
2. Czasem miasto niedomaga na pewnych polach, na przykład na pustyni nie będzie wody i trzeba ją będzie dokupywać. Staraj się jednak pokrywać jak najwięcej braków w samym mieście, np. gdy **brakuje usług biurowych** postaw dodatkowe **działki na biurowce**.
3. **Wymiana dokonuje się w postaci tzw. żetonów**. Produkcja żetonów powinna być głównym celem specjalizacji miasta położonego w specyficznych miejscach na kuli ziemskiej.