

SimCity Społeczności

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

SimCity Societies

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne i odniesienia do rozdziałów	4
Ministrowiczek	5
Początki	6
Projektowanie miasta	9
Układ ulic	10
Wpływ budynków na otoczenie	11
Ekonomiczne konsekwencje rozmieszczania budynków	15
Gospodarowanie przestrzenią	17
Praca i populacja	18
Obiekty i rozrywka	20
Pracownicy	21
Dzieci	22
Warunkowanie	23
Problemy	24
Zanieczyszczenie	24
Zarobki i wydatki	25
Bezdomność i pijaństwo	26
Akcje specjalne budynków	28
Simowie specjali	33
Możliwości budynków	36
Akcesoria	38

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

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



W p r o w a d z e n i e

Witaj w poradniku do *SimCity: Społeczności* - piątej części serii o budowie miasta. Choć ta odsłona jest zdecydowanie najmniej skomplikowana ze wszystkich, zawiera kilka elementów, które wymagają dość szczegółowego objaśnienia. Mam nadzieję, że niniejszy poradnik rozwieje wszelkie wątpliwości dotyczące mechaniki rozgrywki i zasad rządzących metropoliami.

Większość zagadnień jest ze sobą ściśle powiązana, toteż w różnych częściach poradnika znajdziesz odniesienia do innych rozdziałów, omawiających problemy pośrednio związane z interesującymi Cię kwestiami.

Jeżeli dopiero zaczynasz swoją przygodę ze *Społecznościami*, radzę przeczytać najważniejsze działy, tj. **Początki** i **Projektowanie miasta**. Jeśli w trakcie zabawy pojawią jakieś pytania, poszukaj na nie odpowiedzi w pozostałych rozdziałach lub zadaj je w systemie komentarzy.

Dział **Porady ogólne i odniesienia do rozdziałów** spełnia niejako rolę przewodnika po innych działach. Znajdziesz w nim gotowe rozwiązanie swojego problemu lub wskazówkę, do którego rozdziału poradnika zajrzeć, by odszukać potrzebne informacje.

Mam nadzieję, że poradnik odpowie na wszelkie pytania. Życzę miłej, relaksującej zabawy z nowym *SimCity*!

Porady ogólne i odniesienia do rozdziałów

- Buntujący się Simowie zamykają się w budynkach, przez co te nie mogą funkcjonować (np. biura są nieczynne przez kilkanaście godzin). Podobnie jest, gdy jakaś budowla staje w płomieniach – po akcji gaśniczej taka struktura nie funkcjonuje przez jakiś okres. Można sprawić, że czas ten zostanie skrócony. Więcej na ten temat znajdziesz w rozdziale **Akcje specjalne budynków**;
- By móc gasić budynki, musisz nie tylko postawić remizę, ale także mieć środki pieniężne na wysłanie strażaków do akcji. Więcej na ten temat w rozdziale **Akcje specjalne budynków**;
- Istnieje wiele typów miast. Niektóre mają charakter przemysłowy, inne są stylizowane na wielkie kapitalistyczne metropolie, a jeszcze inne przywodzą na myśl totalitarny koszmar, rodem z powieści Orwella. Pomimo różnych stylów, mechanizm rozgrywki się nie zmienia. Zawsze są Simów, ich domy, miejsca pracy oraz obiekty, w których zaspokajają swoje potrzeby. Różnią się one praktycznie tylko rodzajem wykorzystywanych zasobów oraz sposobem postępowania z Simami. Większość miast dąży do maksymalizowania ich zadowolenia, tylko autorytarne miasta dążą do wyrównywania nastrojów społeczności. Nazywamy to **Warunkowaniem**;
- Nie istnieje coś takiego jak najlepszy typ miasta. Każdy styl metropolii rządzi się swoimi prawami, a tych nie da się jednoznacznie określić jako dobre lub złe. Inaczej jest z poziomem trudności. Najtrudniej prowadzi się miasto autorytarne, gdyż w takiej miejscowości samopoczucie Simów nigdy nie wzrasta, tylko utrzymywane jest na takim samym, średnim poziomie;
- Każdy budynek jest opisany wieloma współczynnikami, ikonkami, liczbami, itd. Jeśli nie wiesz, co one oznaczają, najeżdżaj na nie myszką, by wyświetlić okienko z informacjami. Wszystko, co może się wydać niejasne, jest w grze opisane. Jeśli jednak nadal masz problemy ze zrozumieniem czegoś, polecam Twojej uwadze rozdziały **Możliwości budynków** oraz **Simowie specjaliści**;
- Pamiętaj, że wydatki wynikają głównie z budowania kolejnych budynków. Jeśli brakuje Ci Simoleonów, po prostu wstrzymaj się z rozbudową miasta. Pieniądze z już zarabiających miejsc pracy powinny wkrótce wpłynąć do skarbca, co pozwoli na stawianie kolejnych budowli. Jeśli jednak potrzebujesz Simoleonów natychmiast (bo, np. trzeba wysłać strażaków do akcji), włącz pauzę i sprawdź, czy któryś z budynków nie ma aktywnej akcji, polegającej na dodaniu kwoty paru tysięcy (w rozdziale **Akcje specjalne budynków** jest to opisane dokładniej). Jeśli żadna budowla nie ma takiej akcji, rozważ wyburzenie czegoś. Standardowo poprzez wyburzanie odzyskuje się połowę kwoty włożonej w postawienie budynku. Wartość ta może jednak ulegać zmianom, ale o tym szerzej w podrozdziale **Wpływ budynków na otoczenie**;
- Jeśli planujesz rozbudowę miasta, staraj się umieszczać w nim wszystko – budynki mieszkalne, miejsca pracy oraz obiekty rozrywkowe. Pozwoli to uniknąć dysproporcji, w wyniku których powstałoby bezrobocie lub społeczne niezadowolenie;
- Simowie pracują tylko wtedy, gdy mają gdzie spać (dzięki temu nie chorują!), a także, gdy są zrelaksowani. Do relaksacji służą takie obiekty jak: sklepy, kina, bary, szkoły, muzea itd. Pamiętaj – bez rozrywki Sim jest niezadowolony i nie dość że unika pracy, to na dodatek nie pozwala pracować innym, gdyż przerywa działalność biur i fabryk;
- Staraj się zawsze mieć w mieście więcej miejsc pracy niż pracowników. Bezrobotni Simowie – podobnie jak pracujący – przesiadują w obiektach, zajmując miejsce tym, którzy działają na rzecz miasta. Po co utrzymywać darmozjadów?

M i n i s t w n i c z e k

Poniższe określenia używane są zarówno w grze, jak i w niniejszym poradniku.

Akcesorium – przedmiot nabywany przez Sima. Powoduje wzrost poziomu samopoczucia przez określony czas;

Buntownik – Sim w najgorszym z możliwych nastroju. Buntownik ma to do siebie, że jest gotów przerywać działalność niektórych budowli na kilkanaście godzin;

Dziecko – najmłodszy Sim w rodzinie. Charakteryzuje się brakiem własnego samopoczucia, lecz mimo to może odwiedzać obiekty. Gdy taka sytuacja ma miejsce, wzrasta ogólny poziom samopoczucia całej rodziny;

Obiekt – budynek, w którym Simowie się relaksują, uczą, leczą lub resocjalizują. Do obiektów zaliczamy bary, szkoły, muzea, sklepy, kina, szpitale i więzienia. Wszystkie te budynki wywierają wpływ na samopoczucie Sima;

Ozdoby – pomniki, parki, telebimy i place zabaw. Nie służą bezpośrednio zadowalaniu Simów. Ozdoby są stosunkowo tanimi źródłami takich (głównie) zasobów, jak: kreatywność, produktywność i władza. Ponadto, zajmują niewiele miejsca i mogą pozytywnie wpływać na budynki znajdujące się w najbliższym otoczeniu;

Rodzina – grupa Simów wyróżniająca się tym samym nazwiskiem;

Sim – obywatel Twojego miasta;

Simoleony – waluta obowiązuująca w świecie SimCity;

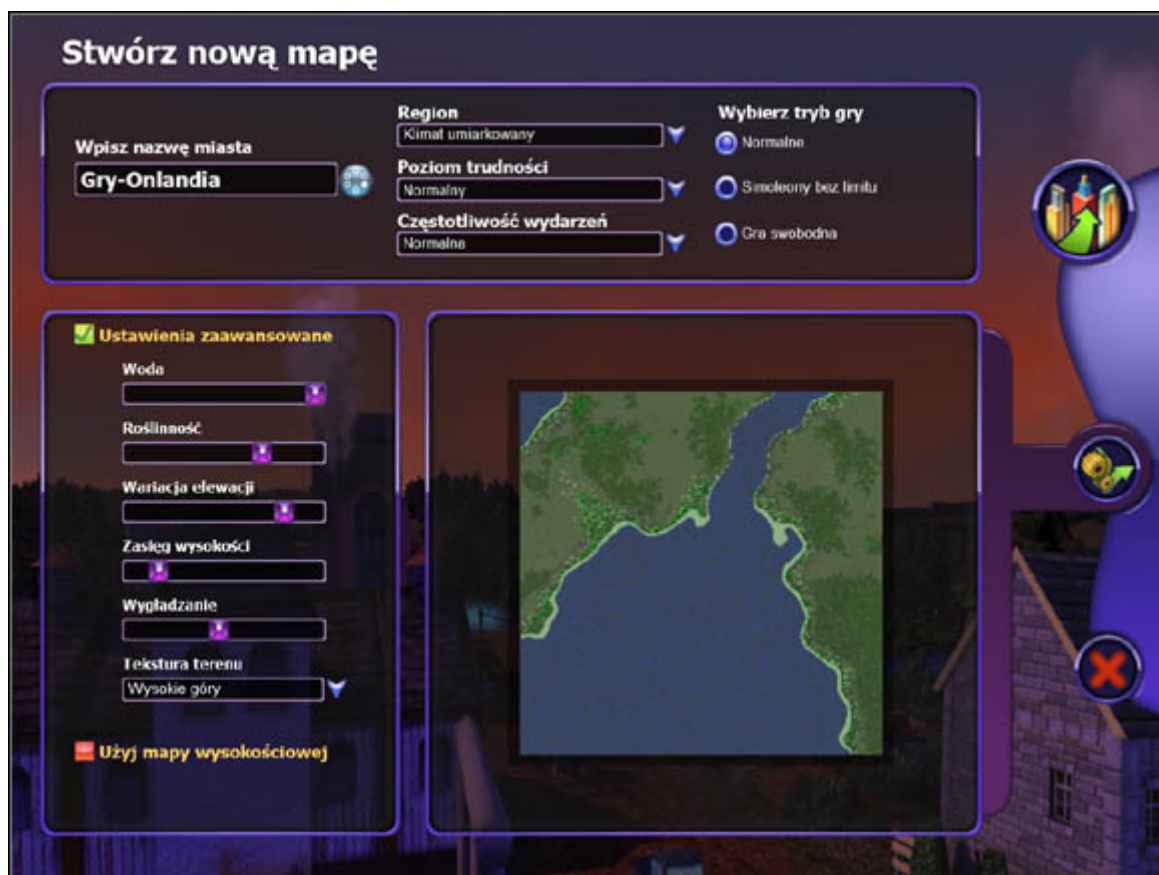
Warunkowanie – zdolność obiektu do wyrównywania samopoczucia Simów do tego samego, średniego poziomu. Zarówno buntownicy jak i ekstatycy stają się tylko (lub aż) zadowoleni;

Zasób – surowiec wykorzystywany w społecznościach. Istnieje sześć zasobów: produktywność, dobrobyt, kreatywność, duchowość, władza i wiedza;

Zdarzenia losowe – wydarzenia, których moment wystąpienia trudno przewidzieć, a na które gracz może mieć częściowy wpływ. Jeśli miasto generuje dużo zanieczyszczeń, istnieje wysokie ryzyko występowania takich zdarzeń jak susza czy tsunami. Są jednak i takie wydarzenia, na które gracz nie ma wpływu, np. krach na giełdzie.

P o c z ą t k i

Zabawę zaczynamy od założenia miasta. Wybieramy jego nazwę, ukształtowanie terenu oraz pozostałe cechy dotyczące celów, poziomu trudności, ilości pieniędzy, itd.



Ustalamy (przynajmniej pobieżnie), gdzie będziemy rozwijać dzielnicę przemysłową (z generującymi zanieczyszczenia zakładami i elektrowniami), gdzie znajdują się większe ośrodki mieszkaniowe, większe obiekty (np. stadion, tor wyścigowy). Chodzi o to, by budynki źle wpływające na otoczenie były odseparowane od miejsc często odwiedzanych przez Simów. Więcej na temat wpływu struktur na sąsiedztwo - w podrozdziale **Wpływ budynków na otoczenie**.

Kolejnym krokiem jest wybranie typu naszej metropolii. Jest ich kilka – przemysłowy, autorytarny, kapitalistyczny, cyberpunkowy, romantyczny itd. Gdy już to zrobimy, warto włączyć pauzę i wydać wszystkie dostępne pieniądze na skonstruowanie pierwszych ulic, mieszkań, zakładów pracy i obiektów rozrywkowych (oczywiście w nawiązaniu do wcześniej ustalonego planu miasta). Naturalnie staramy się, by miejscowość miała wszystkich zasobów pod dostatkiem, a różnica między liczbą miejsc pracy a liczbą pracowników była jak najmniejsza. Tak się składa, że pieniądze wydaje się w tej grze jedynie na budowę i specjalne akcje budynków, a z tych na razie raczej nie będziemy korzystać. Budujemy zatem, ile wlezie, a gdy skarbiec jest pusty, włączamy upływ czasu i czekamy, aż miasto zacznie na siebie zarabiać.



Gdy pierwszych kilka tysięcy się zwróci, znowu dobudowujemy trochę mieszkań, miejsc pracy i obiektów zabawy dla Simów. Możemy także odczekać dłużej i zdobyć olbrzymią sumę pieniędzy. Po zebraniu kilkuset tysięcy Simoleonów, raz a dobrze zabudujemy duży fragment mapy, zwiększając populację miasta i ilość generowanych przez nie zasobów.