

Urban Empire

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Urban Empire

autor: **Łukasz Wiśniewski**

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-358-7

Producent Fragment Production, Wydawca Kalypso Media, Wydawca PL cdp.pl
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Rozgrywka	4
Dobry start	4
Rada miasta	11
Głosowanie	15
Wywieranie wpływu	18
Sposoby na zwycięstwo	21
Podstawy	23
Porady ogólne	23
Interfejs	25
Sterowanie	31
Wymagania sprzętowe	33
Osiągnięcia Steam	35

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poniższy nieoficjalny poradnik do *Urban Empire* to zbiór cennych porad i wskazówek, które znacznie ułatwią zadania, które czekają na ciebie w toku rozgrywki. **Poszczególne rozdziały poradnika zostały poświęcone mechanizmom rządzącym rozgrywką, takim jak: ekonomia, zarządzanie, polityka czy nauka.** Wszystkie wspomniane aspekty będą szczegółowo wyjaśnione, a dla każdego z nich znajdziesz tutaj istotne porady, które pozwolą ci samodzielnie ukształtować rozgrywkę w *Urban Empire* i dopasować jej przebieg do własnego stylu gry.

Poza wspomnianymi aspektami rozgrywki, w niniejszym poradniku znajdziesz opis sterowania, wymagania sprzętowe i osiągnięcia Steam dostępne dla omawianej produkcji. Poradnik jest bogato ilustrowany, a zamieszczone na dołączonych obrazkach oznaczenia pomogą ci sprawnie nawigować w jego treści oraz wskażą najważniejsze elementy interfejsu gry.

Urban Empire od studia *Reborn Games* to **gra strategiczna, która pozwala nam wcielić się w burmistrza miasta. Poczynając od XIX wieku, przez dwa kolejne stulecia naszym zadaniem jest utrzymanie się przy władzy, by przekazać ją swoim potomkom.** Aby tego dokonać, musimy nieustannie dbać o rozwój miasta i dobro jego mieszkańców. Poza zarządzaniem jesteśmy członkami gry politycznej, której wynik nierzadko zależy od wizji rozwoju prowadzonej przez nas rodziny czy osobistych cech jej przedstawiciela. Poprzez pięć epok rozwoju cywilizacji musimy stawić czoła różnym wyzwaniom, których wymiar i poziom skomplikowania wzrasta wraz z czasem, jaki utrzymujemy się przy władzy.

Niniejszy poradnik będzie idealnym punktem wyjścia dla graczy, którzy nie mieli dotychczas do czynienia z tego typu grami, a weterani gatunku znajdą tutaj niezbędne informacje, które pomogą im lepiej wdrożyć się w mechanikę rozgrywki.

Poradnik do gry *Urban Empire* zawiera:

1. Opis interfejsu i sterowania w grze
2. Rozdział „Porady ogólne” stanowiący kompendium najważniejszych wskazówek dla efektywnej rozgrywki
3. Wyjaśnienie podstawowych mechanik rządzących rozgrywką
4. Wskazówki dotyczące aspektów politycznych, naukowych i ekonomicznych w grze
5. Wymagania sprzętowe gry i osiągnięcia Steam

Poradnik został opracowany dla gry w wersji **1.1.6**.

Łukasz Wiśniewski (www.gry-online.pl)

Rozgrywka

Dobry start

W poniższym rozdziale znajdziesz wiele przydatnych uwag, które znacznie ułatwią rozpoczęcie rozgrywki niezależnie od trybu czy rodu, który wybrałeś.

- Samouczek
- Dystrykty
- Podatki
- Finansowanie
- Zaspokajanie potrzeb
- Zdarzenia
- Chmura wynalazków

Samouczek

Pierwszy scenariusz lub kampanię w grze najlepiej rozegrać z włączonym samoucikiem. Dzięki niemu niejednokrotnie zwrócisz uwagę na wiele szczegółów interfejsu, które początkowo mogły wydawać się bez znaczenia. Dzięki niemu poznasz też mechanizmy rządzące rozgrywką jak też kolejność działań i moment odblokowania poszczególnych funkcji w czasie kampanii.



Ważne jest, że **samouczka nie możesz wyłączyć w rozpoczętym już scenariuszu, więc najlepiej dotrwać z nim do końca rozpoczętego już trybu lub porzucić stan gry i rozpocząć od nowa.** Na wypadek gdybyś to przeoczył, decyzję o grze z samoucikiem podejmujesz w ukazanym na obrazku momencie.

Jest to o tyle istotne, że samouczek w Urban Empire jest mocno inwazyjny i ogranicza dostęp do interfejsu w chwili, gdy musisz wykonać wskazane przez niego czynności.

Dystrykty

Po rozpoczęciu scenariusza musisz stworzyć pierwszy dystrykt nowego miasta. **Dystrykt może liczyć maksymalnie 25 ha powierzchni, ale może być też mniejszy, jeśli budżet nie pozwala na zagospodarowanie maksymalnej przestrzeni.**

Po utworzeniu dzielnicy musisz dać jej kilka lub kilkanaście miesięcy na zaludnienie się. Jest to jednocześnie duża próba dla budżetu, bowiem przed zaludnieniem obszaru miasto dopłaca do jego zagospodarowania. Dotyczy to nie tylko pierwszej dzielnicy, ale każdej kolejnej, więc ogranicz rewolucyjne wydatki w czasie gdy nowa dzielnica rośnie w siłę.

Pamiętaj, że większość problemów z budżetem można rozwiązać za pomocą podatków. Nie chodzi jednak o zmianę stawki, a tworzenie kolejnych dystryktów. Im większa grupa mieszkańców składa się do wspólnej kasy, tym większe ogólne wpływy. **Pierwsze 4 - 5 dzielnic powinieneś stworzyć w ciągu pierwszych 15 lat kampanii. Na początku gry miasto ma duży potencjał, więc rada miasta nie powinna stanowić przeszkód w drodze do dużej populacji. Pamiętaj tylko, żeby jak najmocniej ograniczyć wywieranie wpływu na partie na początku gry, gdyż może to wpłynąć na wynik głosowań dotyczących modyfikacji / utworzenia dystryktu.**

Jeśli interfejs wskazuje na dowolny typa zapotrzebowania na przestrzeń to powinien być dla ciebie jednoznaczny sygnał, że czas wybudować kolejny dystrykt. Nawet jeśli zapotrzebowanie ma niską wartość to jeśli tylko będziesz utrzymywał ogólny poziom zadowolenia na dodatnim poziomie szybko znajdą się nowi mieszkańcy i przedsiębiorcy.



Pamiętaj, żeby nie budować dystryktów w szeregu. Każda z dostępnych w grze instytucji dysponuje określonym zasięgiem, który wyrażony jest okręgiem z instytucją w jego centralnym punkcie. Jeśli ustawisz dystrykty szeregowo, to masz mniejszą szansę, że okrąg działania instytucji obejmie większość obszaru. Postaraj się, aby jeden dystrykt przylegał ściśle do drugiego.

Modyfikacja dystryktów

Do tego zagadnienia musisz podchodzić przede wszystkim z ekonomicznego punktu widzenia. Jeśli rozważasz uruchomienie nowej instytucji, gdyż jest to podyktowane potrzebami mieszkańców na masz spore nadwyżki, to nie powinieneś się długo zastanawiać.

Poważne wydatki zaczynają się wtedy, gdy zamierzasz np. wyposażyć całą dzielnicę w ogrzewanie czy elektryczność. Tego typu zmiany powinieneś mocno przekalkulować, gdyż nie mają aż tak dużego wpływu na nastroje mieszkańców (szczególnie na początku gry), a są bardzo kosztowne. Wraz z kolejnymi odkryciami technologicznymi uzyskasz dostęp do coraz to nowych technologii, ale ważny jest ich odpowiedni dobór i planowanie.

Zmiany tego typu możesz realizować pojedynczo dla wszystkich dzielnic. Jeśli inwestujesz w oświetlenie, instalację sanitarną czy nową drogę, to rób to w czasie gdy miasto nie jest dociążone budową nowej instytucji czy nowej dzielnicy. Kalkuluj też koszty budowy i utrzymania, tak aby dostosować stawki podatków do wzmożonych wydatków.

Strefy w dystryktach

W toku rozgrywki pojawi się możliwość zmodyfikowania stref zagospodarowania każdego dystryktu. **Pamiętaj, żeby nie ograniczać się jedynie do stref mieszkalnych, gdyż nie pozwoli to przedsiębiorcom na rozwój zakładów. Idąc tym tropem nie powstaną miejsca pracy, które zatrudnią nowych mieszkańców i ludność nie będzie miała środków na opłacenie podatków.** Jeśli nie czujesz się na siłach, najlepiej pozostaw strefy w domyślnym układzie.

Podatki

Jeden z najważniejszych czynników ekonomicznych w czasie gry. Początkowo zastaniesz je na poziomie 10% w obu dziedzinach (przedsiębiorcy i obywatele). Zmiany w tym zakresie są konieczne, jeśli miasto ma zachować płynność finansową, ale warto podejść do nich z rozważą. Z drugiej strony gwałtowna zmiana stawek procentowych z pewnością spotka się z negatywną decyzją rady miasta.

W miarę rozwoju wachlarza świadczonych przez miasto usług powinieneś podnosić podatki o 1%. Na początku najlepiej jest minimalnie obciążyć przedsiębiorców, gdyż gwarantuje to większy przychód niż wpływy od osób fizycznych, ale w miarę przyływu ludności zyski z podniesienia stawek będą zbliżone.

Bezpieczny scenariusz w tym zakresie to zmiana stawki o jeden punkt za każdym razem gdy miasto zbliża się do ponoszenia strat z tytułu świadczonych usług. **Zawsze podnoś podatek w osobnym głosowaniu dla każdej z grup, a łatwiej będzie ci wpłynąć na decyzję rady miasta. Jeśli właściwie podchodzisz do kwestii potrzeb mieszkańców i nie forsujesz na siłę opcji politycznej, to zapewne najczęściej spory z politykami będziesz prowadził o stawki procentowe podatków.**

Oczywiście mieszkańców nie da się obciążać bez końca. Każda delikatna nawet zmiana może doprowadzić do upadku wielu firm co negatywnie odbije się na kondycji całego miasta i wpędzi cię w duże kłopoty. Postaraj się uruchamiać przynajmniej dwa dystrykty na każdy 1% podniesionych podatków. W ten sposób niską stawkę wynagrodzisz dużą liczbą wpłat, więc każdy z nich odczuje mniejszy nacisk na kieszeń.