

SIM CITY 3000 - PORADNIK DO GRY

Sim City 3000 to dzieło Willa Wrighta, autora projektu The Sims. To niejako pierwowzór Waszych ulubionych Simów; pomysł, który został rozbudowany do całej serii. Zadaniem gracza jest zbudowanie miasta. Można to zrobić od podstaw lub też wykorzystać gotowe wzorce (nie ma wpływu na przebieg gry). Program jest dość skomplikowany, przygotowaliśmy więc garść porad, które ułatwią Wam rozgrywkę. Powodzenia!

ROZPOCZYNAMY BUDOWĘ

Rozpoczynamy budowę aglomeracji. Jeśli decydujemy się na nowe miasto, klikamy odpowiednią opcję (start a new city). Następnie nadajemy miastu nazwę, określamy kwotę pieniędzy, którą będziemy dysponować na początku gry oraz ustalamy datę rozpoczęcia rozgrywki (pamiętajcie, że im późniejszą datę wybieriecie, tym nowocześniejsze technologie będą w zasięgu Waszych rąk). Przy lokalizacji miasta warto zwrócić uwagę na dostęp do ujęcia wody.

Grę radzimy zacząć od budowy elektrowni (rodzaj uzależniony jest od okresu, w którym budujemy miasto i dostępnej w tym czasie technologii). Stawiamy ją na płaskim terenie, z dala od ujęcia wody, ale w miarę blisko przyszłych terenów mieszkalnych. Jeśli zbudujesz elektrownię na krańcach mapy, w przyszłości będziesz mógł sprzedawać energię sąsiadom. Wraz z upływającym czasem, dana technologia stanie się przestarzała (otrzymasz odpowiedni komunikat). Nową, nowocześniejszą, budujcie jeszcze przed wygaśnięciem "terminu przydatności" (wówczas możecie zniszczyć starą, a teren pod nią wykorzystać w inny sposób)!

Pamiętajcie o topniejących funduszach! Sprawdzajcie budżet i skreślajcie z listy niepotrzebne wydatki. Od początku gry budujcie sieć dróg i twórzcie służby ochotnicze ("volunteer services"). Dzięki temu, pieniądze zaczną napływać do Waszej kasy.

Teraz zaludnimy nasze miasto. Stawiamy na rozwój przemysłu i budownictwa. Najlepiej, zacznijcie od przemysłu lekkiego, później "rozkrećcie" ciężki i zajmijcie się sferą usługowo - handlową. Fabryki i zakłady przemysłu lekkiego zlokalizujcie w pobliżu elektrowni! Możecie rozmieścić je na planie prostokąta, to najdogodniejsza formuła. Gdy będzie ich kilkanaście (15-18), przejdźcie do budowania osiedli mieszkaniowych (także na planie prostokąta). Tworzymy więc strefę typu "rzadka" (kilkanaście kwadratów). Najlepsze wymiary: trzy kwadraty szerokości i sześć długości (Simki przemieszczają się tylko o 3 kwadraty). Pamiętaj, by udostępnić mieszkańcom drogę do pracy (prosta asfaltówka, łącząca zakłady i domy)!

Pamiętajcie też, że warunkiem rozwoju miasta jest jego elektryfikacja. Dlatego też należy budować linie wysokiego napięcia. Tylko w strefie wokół samej elektrowni nie ma takiej potrzeby. Ale dalej - trzeba poprowadzić kable!

DOBRE RADY

Wybór rodzaju miasta zależy od gracza. Może to być miejska aglomeracja lub peryferyjne miasteczko. Oczywiście, największym wyzwaniem jest metropolia. Jej zbudowanie i utrzymanie wymaga jednak umiejętności planowania, zarządzania i podejmowania właściwych decyzji. Kwestią decydującą w grze, są fundusze. Budżet miasta zależy bowiem od podatników - im jest ich więcej, tym bardziej zasobna kasa miejska.

Podatników (czyli mieszkańców) trzeba jednak zachęcić do osiedlania się w Waszych miastach. Tak więc, należy dbać o ich atrakcyjność (stopień zanieczyszczenia środowiska, stan dróg, edukacji, służb porządkowych itp.).

Sprawą najważniejszą jest dobre planowanie, np. lokalizacji budynków użyteczności publicznej, dróg, sieci energetycznej. Pamiętajcie, że Wasze miasta wciąż rosną, rozwijają się, tak więc ich "szkielet", czyli infrastruktura, wymaga ciągłej rozbudowy i ulepszeń! Należy dbać o rozwój linii komunikacyjnych, czy też tworzyć środki transportu publicznego. Wszelkie potrzeby miasta i mieszkańców (bezpieczeństwo, zdrowie) będą zgłaszane odpowiednim komunikatem. Niestety, nie zawsze będzie Was stać na to, by reagować na postulaty mieszkańców. Trzeba więc wybierać tylko te elementy, które wydają się Wam najpotrzebniejsze i na które macie pieniądze (pamiętajcie, że utrzymanie budynków użyteczności publicznej jest kosztowne). Przed budową więzienia czy szkoły, skrupulatnie przeanalizujcie budżet miasta! Nie możecie jednak odmawiać wszystkim potrzebom mieszkańców, gdyż miasto straci na atrakcyjności i Simy po prostu wyprowadzą się albo zaczną czynnie protestować, na przykład, podpalając, co się da! Tak więc, dobrze się zastanówcie nad każdym banknotem, by zainwestować go w najlepszy sposób!

Pamiętajcie też, że miasto to jeden wielki organizm. Wszystko jest w nim ze sobą ściśle powiązane, np. im więcej postawisz fabryk, by zapewnić miejsca pracy, tym bardziej zanieczyszczysz środowisko (powietrze), co źle wpłynie na zdrowie mieszkańców. Zakłady pracy muszą jednak istnieć, by Simowie mogli żyć dostatnio i nie kusić ich droga przestępcza...albo zmiana miejsca zamieszkania. Analizujcie więc wszystkie statystyki i podejmujcie właściwe decyzje. Zasadą chyba najlepszą, jest złoty środek, czyli ustalenie równowagi. Żadna ze sfer miasta nie może dominować - zrównoważ strefy mieszkalne, handlowe i przemysłowe. Utrzymanie proporcji między nimi to warunek powodzenia. Tak samo, jak wszelkie udogodnienia dla mieszkańców (bliskość domów, sklepów czy zakładów pracy - to poprawia komfort mieszkańców). Istotne dla rozwoju miasta (i jego budżetu) są ceny terenów. Im wyższe, tym lepiej (wysoka cena gwarantuje też mieszkańcom spokój, bezpieczeństwo i komfort). Na wysokość ceny gruntów mają wpływ różne czynniki, np. odległość do szkoły, parku, czy sklepów. Im wyższy standard, tym wyższa cena, ale i tym więcej Simów chętnych do zamieszkania. I - tym więcej pieniędzy w budżecie.

ZŁOTE ZASADY

1. Buduj miasto na płaskim terenie. Nie będziesz musiał prowadzić osobnych linii zasilających i wodociągowych do małych dzielnic na wzgórzach;
2. Pamiętaj, że musisz dobrze i mądrze zaplanować strefy miasta. Od tego zależy, czy ludzie zdecydują się na zbudowanie tam swoich domów, fabryk i sklepów. Dobrym rozwiązaniem jest zlokalizowanie w dużym mieście jednej sporej strefy przemysłowej oraz odpowiedniej ilości mniejszych - taki układ powoduje skoncentrowanie przestępczości i zanieczyszczeń w jednym miejscu;
3. W dużym mieście budujemy "gęste" strefy mieszkalne w centrum, a "rzadkie" na przedmieściach;
4. Strefy handlowe tworzymy jako ostatnie (Simy muszą najpierw zarobić pieniądze, by mogli je wydawać). Z czasem jednak, miasto zmieni charakter z przemysłowego na handlowo - usługowy. Dlatego trzeba w handel i usługi zainwestować. Wskazówka - buduj je pomiędzy obszarami mieszkalnymi i przemysłowymi, a staną się naturalnym pasem oddzielającym twych mieszkańców od fabrycznych zanieczyszczeń;

5. Miasto atrakcyjne, przyciągające Simów (czyli podatników) to miasto o małym bezrobociu, niskiej przestępczości, oferujące miejsca pracy, rozrywkę, łatwy dostęp do szkół, dobrą opiekę zdrowotną i niskie podatki (rozwój przemysłu dynamizujemy niskimi podatkami, tworzeniem portów oraz przez handel z sąsiednimi miastami);
6. Z sąsiednimi miastami można handlować energią, czy wodą. W ten sposób zaspokajamy też zapotrzebowanie na usługi w naszym mieście (pamiętaj - wymiana towarowo - usługowa nie raz może uratować budżet!);
7. Podstawowym źródłem dochodów budżetu miasta są podatki. Ustalasz je oddzielnie dla każdego typu stref, a ponadto masz na ich wysokość niejaki wpływ, kontrolując ceny terenu w danych strefach. Początkowo poziom podatków jest ustalony na 7%. Będzie to dawało pewne dochody a i mieszkańcom się spodoba. Najbezpieczniejsza wartość podatku leży gdzieś pomiędzy 5 a 9%. Możesz też czasami na krótki czas (miesiąc, dwa) podnieść podatki o kilka procent, co wspomże budżet, a nie spowoduje większych protestów wśród obywateli. Ustalanie podatków, wydatków itp. ma miejsce co roku pierwszego stycznia. Pomocą w ustalaniu budżetu służą doradcy. Z ich rady można skorzystać w dowolnej chwili, używając jednej z opcji menu albo też sami "dopominają się o głos". Każdą "dobrą radę" dobrze jednak przemyśl;
8. Ważna jest odpowiednia polityka podatkowa dla każdego rodzaju stref. Przy ich określaniu kieruj się poziomem zapotrzebowania na dany typ stref. Jeśli jest on wysoki, możesz wspomóc ich rozwój, zmniejszając podatki. Nałożenie na strefy przemysłowe bardzo niskich podatków (rzędu 1, 2%) (na początku rozgrywki), spowoduje szybszy ich rozwój. Podobnie możesz postępować z innymi strefami.
9. Energia elektryczna to życie dla miasta. Naprawiaj jak najszybciej wszelkie usterki i awarie sieci. Wskazówka - długie linie wysokiego napięcia szybko się psują, a ciągłe awarie nie przysporzą Ci mieszkańców!
10. Projektowanie sieci elektrycznej nie jest takie trudne. Pamiętaj, że linia zasilająca, doprowadzona do jednego kwadratu strefy dowolnej wielkości, zasili całą strefę. Nie trzeba więc prowadzić linii do każdego kwadratu. Nie trzeba też prowadzić zasilania do stref oddzielonych od tych już zasilanych tylko przez drogę, tory kolejowe czy autostradę. Dopiero przerwa w postaci niezabudowanego kwadratu powoduje konieczność poprowadzenia linii;
11. Im większa jest populacja miejska, tym większym problemem staje się transport. Sieć dróg nie wytrzymuje natłoku samochodów, trzeba więc pomyśleć o transporcie publicznym (metro, kolejka podmiejska). Pamiętaj, by linie komunikacyjne łączyły miejsca zamieszkania, pracy, zakupów i rozrywki. Sieć komunikacyjna musi być sprawna, by każdy mieszkaniec z łatwością i szybko mógł dostać się na miejsce przeznaczenia. Jeśli czeka go długa podróż, np. do sklepu, zrezygnuje z niej, co wpłynie na gorszy rozwój strefy handlowej;
12. Simowie lubią czystość! Pamiętaj o wywozie śmieci i czystym powietrzu! Pamiętaj o właściwej lokalizacji wysypisk śmieci! Najlepiej, zrobić to z dala od stref mieszkalnych i handlowych - gdzieś w pobliżu obszarów uprzemysłowionych. Wraz z rozwojem miasta, warto zainwestować w zakład utylizacji odpadków;
13. Bezpieczeństwo to podstawowa ludzka potrzeba. Dbaj o bezpieczeństwo swych mieszkańców: stawiaj posterunki policji na terenach zagrożonych przestępczością (na tanich gruntach) i znajdź fundusze na

policję! Możesz też podnosić atrakcyjność tanich terenów, windując tym samym ich cenę (pozbędziesz się części przestępców) lub stworzyć straż sąsiedzką;

14. Ustalaj jak najwyższe ceny terenów pod budowę. Od tego zależy wysokość podatku, czyli bezpośrednio - dochód. Bez tych pieniędzy nie zapewnisz mieszkańcom wymaganego przez nich komfortu;
15. Pamiętaj, że Simy lubią naturę! Buduj parki, baseny i jeziora, sadź drzewa. prócz komfortu mieszkańców, zyskasz więcej pieniędzy, gdyż te elementy podnoszą cenę ziemi!
16. W kwestii transportu - możesz postawić na transport prywatny lub na drogi i autostrady. Albo - zdecydujesz się na stworzenie dobrego systemu transportu publicznego, czyli kolei, metra i transportu autobusowego. Ważne jest połączenie z sąsiednimi miastami, co dobrze wpłynie na rozwój miasta;
17. Pamiętaj o kanalizacji! Każdy z mieszkańców chce mieć wodę w kranie oraz doprowadzoną do domu kanalizację. Rozwiążemy to jednym zestawem rur. Na systemie rurociągów można też zarabiać! Wystarczy "użyczyć" go sąsiednim miastom;
18. Warto zainwestować w wodociągi (weź pod uwagę, czy masz do czynienia z wodą świeżą czy też słoną), bo miasto bez wody żyć nie może. Aby dowiedzieć się, jaka woda znajduje się w zbiorniku, który wybraliśmy sobie jako źródło wody dla naszego miasta, należy użyć narzędzia "query" i kliknąć gdzieś na zbiorniku. Zwracaj uwagę na obszary oznaczone brązowym kolorem - sygnalizuje on niedobór wody! Podobnie jak w wypadku prądu, wystarczy, że doprowadzimy rury do krawędzi strefy;
19. Na początku rozgrywki polecamy stawianie pomp. Wydajność pompy zależy od ilości pól z wodą, które do niej przylegają. Każde przyległe pole z wodą pozwala na zaopatrzenie 12 kwadratów. Można również korzystać z wież, które pompują wodę z podziemnych źródeł znajdujących się dosłownie wszędzie.
20. Możesz korzystać ze stacji odsalających (po ich wynalezieniu) i użytkować wodę z oceanu. Gdy już zaczniesz je budować, weź pod uwagę fakt, że stawianie jednej stacji przy drugiej zmniejszy ilość potrzebnych rur wodociągowych oraz linii zasilających. Dlatego już wcześniej zaplanuj wolne miejsce, które na to poświęcisz. I pamiętaj o możliwości budowy oczyszczalni, uzdatniających wodę niezbyt czystą!
21. Gdy brak pieniędzy, korzystajcie z banków! Chętnie pożyczą nieco pieniędzy (od 5.000 do 250.000), a spłatę rozłożą na 10 lat, dorzucając oczywiście do sumy podstawowej całkiem spore odsetki. Dlatego zanim weźmiesz pożyczkę (w oknie budżetu), dobrze się nad tym zastanów;
22. Możesz również zdobyć pieniądze, obcinając dotacje budżetu na różne usługi dla mieszkańców. Pamiętaj jednak o tym, że obcięcie pieniędzy np. dla policji, wpłynie na poziom przestępczości, a co tym idzie - poczucie bezpieczeństwa mieszkańców. Nie ma nic za darmo! Nie bierzcie jednak pieniędzy przeznaczonych na utrzymanie dróg, metra i kolei czy ochronę zdrowia.
23. Ze swoimi doradcami możesz przygotować wiele ustaw, które mają dość znaczny wpływ na rozwój miasta. Każdy z siedmiu doradców sam przygotowuje projekty ustaw w dziedzinach należących do niego - Twoim zadaniem jest taki wybór spośród wszystkich możliwości, aby miasto dobrze się rozwijało (przykładowe ustawy: "Clean Industry Association" - nakazuje strefom przemysłowym zmniejszenie wydzielania zanieczyszczeń. Wpływa to w pewnym stopniu na tempo ich rozwoju, ale powoduje też, że mieszkańcy są szczęśliwsi; "Farmer's Market" - nic nie kosztuje, warto więc z niej skorzystać. Powoduje ona wydzielenie pewnego terenu, na którym właściciele farm będą sprzedawać

swoje produkty. Pociąga to za sobą wzrost ilości farm oraz zadowolenie mieszkańców; "Mandatory Car Smogging" - nakłada na każdy samochód limit wydzielanych spalin, co wpływa bezpośrednio na zmniejszenie zanieczyszczenia środowiska);

24. Porty lotnicze i morskie są dostępne w grze od samego początku. Jednak nie ma zbytniego sensu budowanie ich zanim populacja miasta nie przekroczy 10.000. Wtedy taka budowa jest opłacalna. Pomagają one w rozwoju handlu i przemysłu i ułatwiają przepływ ludzi (nowych mieszkańców i turystów) między miastem i resztą świata;
25. Mądrą inwestycją, której wpływ odczujesz pozytywnie na budżecie, jest budowanie centrów rozrywki: ZOO, ośrodków wodnych i stadionów.
26. Jak w życiu, w grze nie unikniesz niespodziewanych kataklizmów (powódź, tornado). Dlatego trzeba stworzyć system różnego rodzaju służb, których zadaniem będzie zapobieganie oraz usuwanie skutków katastrof. Pamiętaj, by mieć rezerwy budżetowe na ten cel;
27. Podczas gry otrzymujesz oferty i nagrody. Te ostatnie nie kosztują, więc przyjmuj je bez wahania. Dzięki temu, będziesz mógł udekorować miasto kilkoma niezwykłymi budowlami (np. piramidami), postawić pomnik jakiejś znakomitości czy - za darmo! - centrum sztuki (postawione w podupadającej dzielnicy pozwoli na jej uratowanie!);
28. Każdą otrzymaną ofertę dobrze przemyśl. wszystkie kosztują, a realizacja nie każdej przyniesie efekt. Polecamy, np. "Defense Contractor" (kosztowna, ale przyczyni się do wzrostu zatrudnienia, czy zapewni pomoc podczas klęsk żywiołowych);
29. Na pewno nie unikniesz podczas gry protestów mieszkańców, wyrażających swe niezadowolenie. Lepiej im przeciwdziałać, niż zwalczać. Po prostu, dbaj, aby ludzie byli szczęśliwi, zapewnij im rozrywkę, utrzymuj niski poziom bezrobocia i przestępczości, nie żałuj pieniędzy na służby publiczne. Gdy zamieszki już wybuchną, jak najszybciej wyślij tam policję. Gdy zrobisz to za późno, protestujący mogą wznieść groźne pożary! UFO
30. Bądź też gotowy na ataki...UFO! Mogą one pożerać całe budynki! Musisz zachować czujność i reagować natychmiast po pojawieniu się spodków. Używaj syren i postaw w stan pogotowia służby porządkowe oraz ratownicze.