

## **SIM CITY 3000 РЪКОВОДСТВО**

SIM CITY 3000 представлява модел на град, в който играещият изпълнява ролята на кмет заедно с всички негови функции и задължения. Той е задължен да се грижи за жителите и просперитета на града си. Да ги предпазва от надвисналите бедствия и да не допуска развитие и увеличаване на престъпността, да се грижи за тяхното здравеопазване, ниво на образование, осигуряване на комуналните и житейските им нужди, създаване на работни места в търговията и промишлеността, като същевременно не допуска замърсяване на въздуха, водата и земята (от сметища).

Най-общо целта на играта е изразена с мотото и: ***“Създай и контролирай своята градска империя”,*** и последващите по подробни разяснения: ***“Ти си натоварен да създадеш цял голям град (city) от неговото израстване и само небето ти е граница. Но твоята сила не спира до строителството му. Ти ще ръководиш всичко от бюджетите до булдозерите, от данъците до торнадото - всичко с повече контрол от когато и да е било преди”, “Запази твоя град от разрушение или подивяването му с още по-опустошаващи бедствия”.***

Накратко в играта ти си кмет на град създаден от теб, в който град ти контролираш всичко, освен популацията на населението. Започваш на напълно гол терен с определена начална сума (капитал), с който да изградиш града. Сумата е в измислени, единици “Лоана” и е различна в зависимост от нивото на трудност, което си избрал. Има три нива на трудност начинаещ, средна, експерт и се различават само по началния капитал.

Играта пресъздава точно реален град с неговите проблеми и с начините на решаването им. Както и в реалните градове водеща фигура е кметът (игращът), който разполага с компетентни съветници по всички въпроси. При грешки от негова страна те го предупреждават своевременно и той е способен да ги поправи. Разрешават се нормални проблеми, като престъпността, осигуряване на пари за поддържане и развитие на града. Създаване на условия за успешен бизнес на жителите, като например създаване на магистрала до съседните градове за развитието на търговията и хотелиерството или железопътна връзка между промишлените райони и съседите, построяването на пристанища и летища (нуждата от построяване космодрум през 2050г. за нуждите на търговията). Както във всеки нормален град е заложен проблема за създаване на тези условия и липсата на достатъчно финансови средства за тях. Това води до определяне на приоритетни дейности и дългосрочно планиране, като същевременно трябва да се поддържа определен Финансов резерв за непредвидени ситуации и бедствия. Нужно е и внимателно определяне на зоните (терените) за строителство. Да не се допуска пренаровареност на пътищата, съседството на жилищата със заводи и сметища.

Интерфейсът на играта е приятен и интуитивен. Цялото управление е разположено в десния край на екрана и представлява вертикална лента с бутони (падащи менюта), които са разделени на три групи в зависимост от това за какво служат. Иконите на тези менюта за нарисувани по начин по който да ти подсказват за какво служат. За по недосетливите, ако задържиш курсора на мишката върху бутона, излиза и обяснение за дейността му. Под бутоните има карта на града, а в долната част на екрана има лента с индикатори за състоянието. В нея е показано коя дата е, колко жители има града, с колко налични пари разполагаме има или няма необходимост да се създават жилищни промишлени, търговски зони и ред в които тече информация от вестниците, съвети на експертите ни по всички дейности, оплаквания и похвали от гражданите, бизнес предложения от кметовете на съседните градове.

## ИСТОРИЯТА НА ЕДИН УСПЕШЕН КМЕТ

Започнах играта си със стартиращ град през 01.01.1900 г., при най-ниско ниво на трудност (50 000 лоана). Предимството на стартиращ *преди* нов град е, че при първия има построена ел. централа, помпена станция (с канализация) и част от пътната мрежа (а в моя случай и железопътна). След стартирането идва най-трудното: да привлечеш първите жители. За целта трябва да се построи училище, болница, пожарна, и полицейски участък. Също така да се създаде жилищна, търговска и промишлена зона. При създаването на зоните е много важно тяхното разположение.

Много е важно да са разположени до път и да се внимава жилищната зона да не е много близко до индустриалната, сметището и ел. централа. Полицейският участък и пожарната трябва да покриват зоните. Като всички те трябва да са осигурени с ел. енергия и вода. За целта трябва да прекараме водопроводи и електропроводи. Друг важен елемент е в началото да се определят зони само за леко застрояване (както е нормалното за град без жители или село, каквото е бил града ми в началото).

Втората стъпка за привличане на жители е определяне на таксите. Те се определят за трите вида зони поотделно и варират от 1 до 22, като оказват влияние всеки месец но се плащат накрая на годината. Съветникът по финансовите въпроси следи за това да ли сме определили таксите правилно и ни съобщава своевременно дали са ниски или високи, като ни обяснява какво ще се получи ако ги (или не ги) променим със знак минус или плюс. Нормалната такса за стартиращия град беше на ниво 12, но аз бях я определил на 7 с цел да привлека по-скоро жители.

На двадесетия ден се появиха първите триста и няколко жители. После станаха 500, след това продължиха да се увеличават. На втория месец изпълних препоръката на съветниците по финасовите въпроси и приведох таксите в нормалния им размер от 12 лоана. Приходите ми бяха много ниски, понеже цената на земята в новосъздадения град беше на ниво "много ниско": в модела на играта е предвидено да има пет нива на цена на земята, която умножена по вида на застрояването и по квадратурата му дава приходите. Цената на земята зависи от нивото на престъпността, опасността от пожар, времето през което е била застроена (колкото по дълго, толкова по-скъпа), наличието на пътища, градски транспорт, паркове и т.н. Също така доброто комбиниране на търговски и жилищни зони оказва влияние (всеки знае, че в центъра магазините са по-скъпи).

Въпреки увеличаващото се население първите две години бях на загуба, което заплаши града ми от фалит. За целта взех заем и създадох, максимален брой зони. Намалих разходите за преодоляване на проблема с трафика на нула, а разходите за образование, здравеопазване, пожарна и полиция на 85% - 90%'. Съветниците по въпросите на засегнатите направления не бяха особено доволни и постоянно се оплакваха от липса на пари, но аз като типичен български кмет им казах – "пари няма, това е положението". По съвет на финансовия съветник отмених всички декрети, които носеха разходи за града - спорт на подрастващите, туристически промоции, почистване на въздуха и т.н. Оставих валидни само тези, които носеха приходи - таксите за паркиране. Така града ми за първи път излезе на печалба. С получените приходи създавах все повече зони, което доведе до увеличаване на населението и до повече приходи.

Също така цената на земята на първите застроени зони се вдигна и генерираше допълнителни годишни приходи. Това ми позволи да покривам 100% нуждите на образованието, полицията и пожарната. Тогава се появиха и първите проблеми: липса на вода, замърсяване с отпадъци и задръствания по пътищата. Принудих се да сключа сделки

със съседите, да плащам за вода и за изхвърляне на отпадъците ми в техните градове. Това утежни бюджета на града, но икономисаните пари от строителството на помпени станции и сметища използвах за създаване на пътища и нови зони. Популацията на града непрекъснато се увеличаваше, с което и годишния доход на града, но и проблемите и оплакванията също. Съветника по транспорта съобщаваше за кошмарен трафик, съветника по обществената безопасност за липса на пожарни и полицейски участъци, поради построените допълнително ел. централи ползващи каменни въглища и петрол имаше силно замърсяване на въздуха. Но играта вървеше нормално.

Двадесет години след създаването на града нищо не можеше да го спре. Имаше постоянно увеличаваща се популация, постоянна печалба от около 1500 - 2000 лоана. Появяваха се възможности за строене на нови обекти: пречиствателна станция, съоръжения за преработка на отпадъците, летища, метро, магистрала, съвременни електрически централи, които не замърсяват околната Среда. Единственото, което ми оставаше да правя, бе да изпълнявам това което ми кажат съветниците и да строя нови зони и съоръжения. Популацията се увеличаваше - приходите също. Междувременно нормалното ниво на таксите, които плащаха живущите постоянно падаше и накрая се "заковах" на 5 лоана, но за сметка на това цената на земята в повечето райони се увеличи максимално. Играта стана ужасно скучна въпреки появата на бедствия, пожари, земетресения, нашествия на извънземни и всички останали предвидени от създателите на играта. Тогава с цел разработване на тази курсова работа започнах с експериментите.

**Експеримент 1:** При нормално състояние на града оставям играта на самотек в продължение на 20 години.

### Предпоставки:

• Година:	1970
• Население:	335 988 жители.
• Покриване на разходите на службите:	110%
• Такси:	5 Лоана
• Годишни приходи:	102 000
• Годишни разходи:	71 000
• Годишна печалба:	31 000

### Резултати:

• Година:	1980
• Население:	344 000 жители.
• Покриване на разходите на службите:	110%
• Такси:	5 Лоана
• Годишни приходи:	111 000
• Годишни разходи:	73 000
• Годишна печалба:	38 000

• Година:	1990
-----------	------

• Население:	337 000 жители.
• Покриване на разходите на службите:	110%
• Такси:	5 Лоана
• Годишни приходи:	107 000
• Годишни разходи:	72 000
• Годишна печалба:	35 000

Изводи: Положението в града не се е променило въпреки ненамесата ми в играта, бедствията и пожарите, които го сполетяха и новите технологии, които се изобретиха, а аз не въведох. Това показва, че със или без моя (на играещия) помощ града съществува и ще се развива (трябва да се има предвид, е всички построени съоръжения бяха годни за експлоатация). Единствената промяна се изразява в нарастналата популация на съседните градове, което ме кара да мисля, че именно това е основната цел на играта – създаване на най-голяма популация в региона.

**Експеримент 2:** При състояние на града в което имаме пренаселеност (постъпват оплаквания за липса на паркове и свободни площи, прекалено голям трафик, нуйда от билници, училища, пожарни, полицейски управления и липда на пари за тях), придружено с ниски годишни печалби (1000 лоана годишно) и нормално равнище на таксите 6 лоана и население от 280 000, предприех максимално увеличение на таксите (22 лоана) в продължение на четири месеца.








Резултат: Веднага се намеси финансовия съветник и ме предупреди, че таксите са много високи и пречат на развитието на града, посъветва ме да ги приведа в нормалното състояние за да поддържам популацията на града и да я увелича. След като не изпълних съветите му получих серия от оплаквания на граждани, които се жалваха от високите такси и заплашваха че ще напуснат града ми.










Четири месеца по-късно: Население 250 000, печалба за текущата година приблизително 12 000 лоана, нормален уличен трафик, наличните болници, училища, колежи, пожарни и полицейски управления покриват нуждите на града. Приведох таксите в нормалното им състояние, което доведе до бързо увеличаване на населението. С извънредно събраните пари построих необходимите обществени сгради и положението в града стана нормално, даже се увеличи годишната печалба (дължи се на поскъпване цената на земята поради построените обществени сгради). Увеличените годишни доходи ми послужиха за създаване на нови зони. Повтарях експеримента неколkokратно през две - три години, в зависимост от това кога ще се появят признаците и оплакванията за пренаселеност. Резултатите бяха същите.



**Изводи:** С увеличаване на таксите решаваме два проблема едновременно - справяме се с нуждите на града и набавяме необходимите финанси за развитието му. Най-важно за града се оказа размера на събираните такси. Единствената промяна отново беше в нарасналата популация в съседните градове, което потвърждава идеята ми за целта на играта.








## ОПИСАНИЕ НА ИГРОВИЯ ИНТЕРФЕЙС









Първата група бутони са за изграждане (създаване) на обстановката. Те са пет основни с техните подразделения:

	<b>Бутон 1: Landscape</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Plant Trees</b> - садене на дървета;</li> <li>• <b>Create Surface Water</b> - създаване на водна повърхност;</li> <li>• <b>Lower Terrain</b> - понижаване на терена;</li> <li>• <b>Raise Terrain</b> - издигане на терена;</li> <li>• <b>Level Terrain</b> - изравняване на терена;</li> <li>• <b>Demolish</b> - събарям, разрушавам.</li> </ul> <p>Интерес представлява "Level Terrain", тъй като с негова помощ изравняваме терена на места, където е нужно да постоим път, метро и т.н.</p>
	Plant Trees	
	Create Surface Water	
	Raise Terrain	
	Lower Terrain	
	Level Terrain	
	Demolish	

	<b>Бутон 2: Zone</b>	<p>С бутон 2 движим цялата игра. Неговите подменюта служат за създаване (определяне) на терени, на които жителите ни строят своите жилища, фабрики, заводи, магазини, на тях строим и пристанища, летища, сметища.</p> <p><b>Бутон 2: Zone – зони. Подразделения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Residential</b> - жилищна зона - може да се създава в три вида в зависимост от вида на застрояването и гъстотата на населението, която искаме да получим леко (light) застрояване, средно (medium) и гъсто (dense);</li> <li>• <b>Commercial</b> - търговска зона – също както жилищната зона може да се застроява по трите начина;</li> <li>• <b>Industrial</b> - промишлена зона – също както предните се определя на зона с леко, средно и гъсто застрояване;</li> <li>• <b>Landfill</b> - зона за изхвърляне на сметта;</li> <li>• <b>Seaport</b> – пристанище;</li> <li>• <b>Airport</b> – летище;</li> <li>• <b>De-Zone</b> - премахване на зоната;</li> <li>• <b>Demolish</b> - събарям, разрушавам.</li> </ul> <p>Колкото повече зони от първите три създаваме, толкова повече жители ще имаме в града. Но те не бива да бъдат създавани безразборно, тъй като те струват пари и второ трябва да се съобразяваме с необходимостта и желанието на хората да се заселват и работят в града ни (т.е. колко привлекателен е града ни за тях). Това зависи от наложените такси и от удобствата и развлеченията, които им създаваме: пътища, транспорт, електро и водоснабдяване, полицейски участъци, пожарни, болници, училища, колежи, паркове, стадиони и т.н. Точно за това служат другите три бутона от първата група (Landfill, Seaport, Airport).</p>
	Residential	
	Commercial	
	Industrial	
	Landfill	
	Seaport	
	Airport	
	De-Zone	
	Demolish	

 <b>Бутон 3:</b> Build Transportation	<b>Бутон 3: Build Transportation - Транспортно строителство.</b> Подразделения:
 Road	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Road</b> – път;</li> </ul>
 Highway	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Highway</b> - магистрала (заедно с рампа за свързване с пътища и други магистрали);</li> </ul>
 Bus-stop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bus-stop</b> - автобусна спирка;</li> </ul>
 Rail	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rail</b> - железопътна линия (и гари);</li> </ul>
 Subway	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Subway</b> - метро (и станции на метрото);</li> </ul>
 Subway to Rail connection	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Suway to Rai1 connection</b> – връзка между влак и метро;</li> </ul>
 Demolish.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Demolish</b> - събарям, разрушавам.</li> </ul> <p>Изграждането им също струват пари, а спиртките, гарите и станциите на метрото имат и месечна издръжка, която утежнява бюджета на града. Интерес представлява факта, че в началото (1990 г.) не може да се построи метро и магистрала (причината е, че исторически по това време не са се строили).</p>

 <b>Бутон 4:</b> Build Utilities	<b>Бутон 4: Build Utilities – Комунално строителство.</b> Подразделения:
 Power lines	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Power lines</b> – електропроводи;</li> </ul>
 Power Plants	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Power Plants</b> - електрически централи. След натискането на този бутон се появява прозорец, в които се намират наличните ел. централи</li> </ul>
 Water Pipes	<p>с техните параметри (производителност, цена, годност, замърсяване на въздуха и водата). В началото играта (1990г.) има само две централи работещи с каменни въглища (Coal) и с петрол (Oil), но с напредъка на играта и с напредването на годините в зависимост от прогреса се появяват и други (газови, вятърни, атомни, слънчеви колектори, използващи микро вълни и използващи сливане (fusion)). Всички освен газовата и атомната ел. централа не замърсяват околната среда.</p>
 Water Structure	<p>Атомната е ненадеждна и има опасност да избухне и да разпръсне радиация.</p>
 Garbage Disposal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Water Pipes</b> - тръби за водоснабдяване и канализация;</li> </ul>
 Demolish	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Water Structures</b> - Водни структури - и тук има прозорец със спецификация на водните структури. Техният брой и вид също се увеличава с годините и прогреса. В началото има само помпена станция (pumping station) и водна кула (water tower), но впоследствие се "откриват" пречиствателната станция и станция за преработка на солена вода в питейна.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Garbage Disposal</b> - Разположение на боклука. Този бутон се отваря прозорец с наличните средства са преработка на отпадъци. Те също са съобразени с реалното историческо развитие (в началото изобщо липсват). Биват два вида - центрове за рециклиране и пещи за горене на сметта. По-модерните пещи могат да произвеждат и електрическа енергия, с което да облекчават работата на ел. централи;</li> <li>• <b>Demolish</b> - събарям, разрушавам.</li> </ul>

	<b>Бутон 5:</b> Place Civic / Special Blds	<b>Бутон 5: Place Civic/Special Bldgs - Обществени места и специални сгради.</b> Подразделения:
	Police	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Police</b> - служи за изграждане на полицейски участъци и затвори. Полицейските участъци покриват определен район. Колкото по-нагъсто са разположени, толкова престъпността е по-малка и градът е по-привлекателен. Проблема е, че имат месечна издръжка и при определен брой полицейски участъци се появява необходимост от затвор, който има голяма месечна издръжка. Но при липса на полиция в определен район на града, жителите се оплакват от грабежи, а при високо ниво на престъпността напускат града.</li></ul>
	Fire Station	
	Health & Education	
	Park & Rec	
	Landmarks	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Fire Station</b> - Пожарна станция. Имат определен обхват и издръжка. Ако в района липсва пожарна и възникне пожар, до пристигането на пожарникарите от другите райони може всичко да е изгоряло. Изгрянето на електрическа централа, на пример, коства много големи щетите. При невъзможност за изграждане на нова централа (нисък остатъчен бюджет) този не загасен пожар може да ни коства загуба на много жители, даже фалиране на града.</li></ul>
	Rewards & Opportunities	
	Demolish	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Health &amp; Education</b> – Здравеопазване и образование. Чрез това падащото меню можем да строим болници, училища, колежи, библиотеки и музеи. Всичко свързано с благоденствието на жителите на един град. Тук също е заложена дилемата между нуждите гражданите и месечната издръжка, която трябва да се плаща за задоволяването им. Каквато е и основната дилема в играта, а и в реалните големи градове.</li><li>• <b>Park &amp; Rec</b> - Паркове и места за отдих. Използва се за създаване на места за развлечения: паркове, фонтани, езера, спортни площадки, ветроходни клубове, зоологически градини и игрища за бейзбол</li><li>• <b>Landmarks</b> - тук се намират всички световно известни знаци на световно известни градове като Статуята на свободата в Ню Йорк, Айфеловата кула и триумфалната арка в Париж, Бранденбургска врата в Берлин, Катедралата Свети Пол в Лондон и много други. Те нямат никакво специално игрово предназначение освен за удоволствие на играещия;</li><li>• <b>Rewards &amp; Opportunities</b> - Награди и възможности. Тук са разположени някои обекти, които оформят облика на града (градски стадион, военна база, лунапарк, казино и др.). Някои от тях са безплатни, а други много скъпи. Има и такива които се ползват от съседни градове, за което си плащат (склад на токсични отпадъци, затвор на тежък режим и т.н.), но не е препоръчително да се строят, защото нарушават екологичната обстановка.</li><li>• <b>Demolish</b> - събарям, разрушавам.</li></ul>

Втора група бутони:

	<b>Emergency</b>	Във втората група е бутонът за непредвидени обстоятелства "Emergency". В падащото му меню за разположени бутони: "Място на бедствието", "Изпращане на полицията", "Изпращане на пожарникарите", "Старт на бедствията". Последното се използва за създаване на бедствия по желание на играча.
--	------------------	--

В третата група бутони са разположени бутоните за управление на играта:

	<b>Бутон 1: Meet</b>	<b>Бутон 1: Meet - Срещам се.</b> Отваря прозорец в горната половина, на които са поместени съветниците, а в долната текущите и неизпълнени искания.
	<b>Бутон 2: Adjust &amp; Review</b>	<b>Бутон 2: Adjust &amp; Review - приспособяване и ревизия.</b> Това е може би най-важното меню в играта. С негова помощ контролираме финансов резултат и промените, които настъпват в целия град.
	<b>Budget;</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Budget</b> - Бюджет. Отваря прозорец, в които имаме отчет за приходите и разходите, като можем да ги коригираме в зависимост от желания от нас финансов резултат. Разходите се коригират посредством плъзгачи, определящи парите давани в проценти от 0% до 140% от нуждите за образование, здравеопазване, пожарникари, полиция, поправка на пътищата, премахване на трафика. Другите разходи, върху които не можем да влияем са за погасяване на заеми (ако сме взели такива);</li> </ul>
	<b>Neighbors;</b>	
	<b>Ordinances;</b>	
	<b>Query;</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Neighbors</b> - Съседи. Тук получаваме информация за населението на съседните градове (общо четири на брой) и за това какви сделки сме сключили с тях. Сделките са три вида продаване на електрическа енергия, продаване на вода, приемане на чужди отпадъци. В зависимост от коя страна на сделката сме можем имаме положителен или отрицателен финансов резултат. Тук също така можем да прекъснем някоя сделка (например ако сме купували ток, но в последствие сме си изградили достатъчно ел. централи), но си понасяме наказателните санкции (глоби), договорени при сключването на сделката.</li> </ul>
	<b>View Data;</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ordinances</b> - Закони, декрети. Бутона представлява малка книжка и в нея отмятаме възможните наредби за гражданския ред. За тяхното спазване ние можем да получаваме или да даваме пари. Например за спазване на забраната да се пуши на обществени места и спортуването на подрастващите ние плащаме, но от легализирането на хазарта и ползването паркингите получаваме пари. Законите нарастват с течение на времето, но те почти не оказват влияние на играта. Добре е да бъдат отменени всичките, въпреки че по този начин ще реализираме загуба от законите ни, но сумата е малка, а жителите ни ще бъдат по-щастливи. В интерес на истината в началото на моята игра бях принуден да спра всички закони от които губех, защото иначе града щеше да фалира. Но няма това не се налага на кметовете на градовете и в действителността?</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Query</b> - Въпрос. Превръща курсора на мишката във въпросителна, с която получаваме информация за определен обект (отделна сграда, път и т.н.) с кликване върху него;</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>View Data</b> - Преглед на данните. Изкарва прозорец с карта на града от където получаваме пълна информация за него по години, райони и направления (покрытие на полицейските участъци, замърсяване и т.н.). Информацията може да е директно, визуално върху картата на града, а също така и в табличен и графичен вид. Много е удобна за точното позициониране на пожарни, полицейски участъци, пътища, за правилното разположение на жилищните, търговските и промишлените участъци. Особено важно е да се внимава да не се струпват много сгради предразположени към пожар (старите ел. централи) на едно място. Същото важи и за производства силно замърсяващи околната Среда. Този бутон ни дава обстоен поглед върху града и улеснява нашата работа;</li> </ul>
	<b>Бутон 3: Change Settings &amp; Exit;</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Change Settings &amp; Exit</b> - промяна на настройките и изход от играта.</li> </ul>

Под бутоните има карта на града, а в долната част на екрана има лента с индикатори за състоянието. В нея е показано коя дата е, колко жители има града, с колко налични пари разполагаме има или няма необходимост да се създават жилищни промишлени, търговски зони и ред в които тече информация от вестниците, съвети на експертите ни по всички дейности, оплаквания и похвали от гражданите, бизнес предложения от кметовете на съседните градове.