

Avisoft

Traffic City



Manuale di gioco

Indice

1	Introduzione	3
2	Concetti base	3
2.1	Il menu principale	3
2.2	Lo schermo di gioco	4
2.3	La schermata riassuntiva	6
3	La rete stradale	6
3.1	Le strade	6
3.2	I parcheggi	7
3.3	I divieti	8
4	Gli edifici	9
4.1	Le case	9
4.2	Gli edifici di servizi	9
4.2.1	Influenza	9
4.2.2	Occupazione	10
4.2.3	Grandezza	10
4.2.4	Diversità	10
5	Gestione della città	10
5.1	Il denaro	10
5.2	Giorno e notte	11
5.3	Congestioni	11

1 Introduzione

Traffic City è un gioco di simulazione, il cui scopo è la costruzione di una fiorente città. Le protagoniste del gioco sono le macchinine degli abitanti, che girano continuamente sperando di soddisfare le loro esigenze, ovvero mangiare, divertirsi, curarsi, ...

Più la tua città fornirà servizi adeguati e poco traffico, più diventerà popolare e si ingrandirà. Al contrario, inquinamento, disoccupazione, congestioni e pochi parcheggi provocheranno un inevitabile esodo verso posti migliori!

2 Concetti base

2.1 Il menu principale



All'inizio della partita, viene visualizzato il menu principale. È possibile tornare a questo menu durante una partita premendo il tasto ESC sulla tastiera. Per chiudere il menu senza fare nessuna scelta, premere di nuovo ESC. Le opzioni possibili sono:

Nuova città Per partire da zero e creare la città dei sogni!

Carica città Per caricare una città precedentemente salvata.

Salva la città attuale Questa opzione consente di salvare la città con la quale si sta giocando. **NOTA:** l'opzione è visibile solamente quando si richiama il menu principale premendo il tasto ESC durante una partita.

Opzioni Regola la velocità del gioco e quella dello scrolling. Computer più

potenti richiedono rallentamenti maggiori, calibra questi valori come ti trovi meglio.

Esci Per uscire dal gioco.

2.2 Lo schermo di gioco

Lo schermo di gioco è occupato quasi interamente da uno scorcio della tua città in prospettiva isometrica. Portando il mouse sui bordi dello schermo è possibile spostare la visuale (scrolling).

In alto a sinistra è presente un bottone contrassegnato dalla lettera “m” oppure “i”: cliccando su di esso con il tasto SX del mouse, oppure premendo il tasto m sulla tastiera, viene aperta/chiusa la mappa totale del piano di gioco. Cliccando invece con il tasto DX del mouse sul pulsante, oppure premendo il tasto “i” sulla tastiera, si alterna la modalità di visualizzazione della mappa: edifici/inquinamento. La mappa degli edifici visualizza una mappa ridotta di tutti gli edifici presenti sul piano di gioco, colorati a seconda del tipo a cui appartengono (vedere 4.2). La mappa dell’inquinamento, invece, visualizza le zone di aria pulita e quelle impestate dai gas di scarico! Le gradazioni di colore vanno dal giallo al rosso a seconda della quantità di inquinamento presente.



In alto a destra c'è il grafico delle soddisfazioni: sono 6 barre ognuna delle quali è associata al livello di soddisfazione dei cittadini per:

Cibo Supermercati, fruttivendoli e salumieri soddisferanno questo bisogno.

Sociale I cittadini hanno bisogno di asili, scuole, biblioteche e palazzi del governo!

Negozi Non è che ci sia proprio un'“esigenza” di fare shopping, però...

Salute Servono ospedali e farmacie per curare i poveri cittadini.

Svago Anche le nostre macchinine hanno bisogno di divertirsi, magari al cinema o in sala giochi!

Parcheggio Perché non si può girare ininterrottamente. . .

Passando il mouse su una di queste barre (senza bisogno di cliccare), viene visualizzato il nome del bisogno corrispondente e la visuale della città cambia: ogni macchinina viene colorata a seconda del suo grado di soddisfazione per il servizio in questione, passando da un bel verde per una soddisfazione totale a un rosso acceso per una mancanza completa di servizi adeguati. Ogni macchinina ha il suo personale livello di soddisfazione, che dipende dalla strada che percorre e dai servizi che trova sulla sua strada (vedere 4.2). Il livello di soddisfazione infatti cala costantemente nel tempo e viene aumentato dagli edifici di servizi. L'unico bisogno non graduato è quello di parcheggio: il valore cala costantemente anche in questo caso, ma c'è una soglia fissata oltre la quale una macchinina *vuole* parcheggiare e prima della quale *non vuole* parcheggiare. Ecco perché passando il mouse sull'ultima barra del grafico, quella del parcheggio, le macchinine in città saranno di colore rosso o verde, ma non graduato. La media di tutte le soddisfazioni produce il valore riportato dalla barra del grafico.

NOTA: Quando sono parcheggiate, le macchinine non decrementano i loro livelli di soddisfazione!



In basso, è presente la barra delle costruzioni. È divisa in 7 sezioni, ognuna delle quali contraddistinta da un'icona e contenente un gruppo di edifici.

- Strade e parcheggi
- Case

- Alimentari
- Sociale
- Salute
- Divertimento

Passando con il mouse sulle icone la barra viene estesa e vengono raffigurati gli edifici appartenenti al gruppo corrispondente. Cliccando su un'icona col tasto SX del mouse il gruppo viene selezionato e diventa quindi possibile muovere il mouse nella parte estesa della barra e selezionare l'edificio voluto. Passando sopra i disegni degli edifici ne viene visualizzato il nome e il prezzo (la valuta è il *traffic!*). La cifra ancora più a destra è invece la cassa della città. Se il prezzo dell'edificio è in rosso, significa che per il momento non te lo puoi permettere! Per costruire un edificio si deve cliccare con il tasto SX del mouse sull'edificio scelto e successivamente cliccare sempre con il tasto SX su un punto libero della mappa.

NOTA: Premendo **spazio** sulla tastiera, i pulsanti e la barra diventano invisibili ed è possibile ammirare una visuale della proprio città senza inutili orpelli! Premendo **spazio** ancora una volta si ritorna alla visuale normale.

2.3 La schermata riassuntiva

Premendo il tasto F1 sulla tastiera, viene visualizzata la schermata riassuntiva della città, contenente tutte le informazioni utili per una buona gestione. Premendo un tasto qualunque si ritorna al gioco.

3 La rete stradale

3.1 Le strade

La struttura più importante del gioco sono le strade! Vediamo come costruirle e utilizzarle al meglio. Per selezionare una strada, seleziona dapprima il primo gruppo della barra delle costruzioni (vedere 2.2) e quindi seleziona il tipo **Strada**. Ogni punto libero sulla mappa è candidato a ospitare una strada! Per creare strade lunghe, muovi il mouse tenendo premuto il tasto SX, ma attenzione ai soldi! L'unico punto dove non è possibile costruire una strada è in prossimità di un incrocio già esistente o all'interno di una curva.



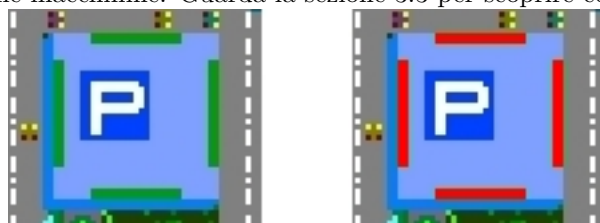
Per eliminare una strada, clicca con il tasto DX del mouse su di essa. **ATTENZIONE PERÒ:** non è possibile eliminare una strada sulla quale stanno circolando delle macchinine! Per cancellare una strada trafficata, occorre prima mettere dei divieti e aspettare che la strada si svuoti (vedere 3.3).

3.2 I parcheggi

Anche le macchinine hanno bisogno di una sosta ogni tanto. In **Traffic City** esistono due tipi di parcheggi: normali e interrati.



I parcheggi normali si costruiscono ai lati delle strade. Non è possibile costruirli a ridosso di incroci o curve, e nemmeno fra due strade parallele che distano fra di loro solamente una casella, tutte le altre posizioni a fianco di una strada sono adatte. Una volta costruito, il parcheggio è attivo e può ospitare 2 macchinine. Per eliminare un parcheggio clicca con il tasto DX del mouse su di esso, però il discorso è lo stesso che per le strade: non si può demolire un parcheggio con sopra delle macchinine! Guarda la sezione 3.3 per scoprire come fare.



I parcheggi interrati sono grandi come un edificio e possono ospitare fino a 40 macchinine! Ogni casella di strada adiacente al parcheggio è un possibile ingresso a questo. Quando raggiunge la capienza massima, le sue luci diventano

rosse e nessuna macchinina può più entrarvi fino a quando un'altra macchinina decide di uscire. Per demolirlo, cliccando con il tasto DX su di esso il parcheggio diventerà inaccessibile: una volta che tutte le macchinine al suo interno saranno uscite, verrà demolito automaticamente.

3.3 I divieti

Può capitare di dover demolire una strada costruita in precedenza. Sfortunatamente, le macchinine non lo sanno e continuano a circolare liberamente impedendoti la rimozione. Per questo scopo esistono i divieti! È possibile mettere un divieto all'inizio di una strada, a fianco cioè di un incrocio.



Una volta messo il divieto, le macchinine che attraversano l'incrocio non entrano più in quella strada. Tuttavia, le povere macchinine che circolano sulla strada possono liberamente entrare nell'incrocio e dunque uscire dalla strada. In pratica, il divieto agisce come un senso unico dalla strada verso l'incrocio. Per bloccare la circolazione in un tratto di strada è dunque sufficiente mettere due divieti, uno all'inizio e uno alla fine della strada.



Per i parcheggi il discorso è analogo: se devi eliminare un parcheggio (nor-

male) con sopra una o due macchinine parcheggiate, devi prima mettere un divieto di sosta. Questo impedisce ad altre macchinine di occupare il parcheggio, ma non costringe in alcun modo le macchinine già parcheggiate a lasciarlo: dopotutto, quando hanno parcheggiato il divieto non c'era! Dopo poco tempo le macchinine parcheggiate se ne andranno da sole e a quel punto un altro click con il tasto DX del mouse rimuoverà definitivamente il parcheggio.

Per eliminare un divieto, sia da strade sia da parcheggi, basta cliccare con il tasto SX del mouse su di esso.

4 Gli edifici

4.1 Le case

Ci sono 4 tipi di case possibili:

- Grattacielo: 16 appartamenti
- Casetta singola: 4 appartamenti
- Casetta doppia: 8 appartamenti
- Condominio: 40 appartamenti

Quando viene costruita una casa, le macchinine sono al suo interno e usciranno da ogni strada adiacente la casa. Anche se non vi faranno mai ritorno, le macchinine abitano nella loro casa e se questa verrà demolita i suoi abitanti se ne andranno immediatamente dalla tua città! D'altro canto, è anche possibile che una macchinina se ne vada per scarsa soddisfazione, in questo caso rimarrà un appartamento vuoto nella sua casa e se il livello di attrattiva della città dovesse risalire, l'appartamento verrà occupato da una nuova macchinina.

4.2 Gli edifici di servizi

4.2.1 Influenza

Oltre ai primi due gruppi di edifici, **Strade e parcheggi** e **Case**, ve ne sono altri 5 che corrispondono ai bisogni della macchinine (escluso ovviamente il parcheggio). Ogni edificio appartenente a uno di questi gruppi soddisfa il bisogno delle macchinine corrispondente a quel gruppo. In che modo? Le macchinine che percorrono una strada adiacente all'edificio in questione ne utilizzano i servizi e dunque soddisfano un po' il loro bisogno.

ATTENZIONE: non tutte le macchinine che circolano su una strada adiacente a un edificio ne utilizzano i servizi, ma solamente quelle che hanno l'edificio alla loro destra. Questo rispecchia l'idea intuitiva che una macchinina accosti sul suo lato della carreggiata per recarsi per esempio al supermercato: è improbabile che una macchinina utilizzi un edificio posto sull'altro lato della carreggiata! Per fare ciò, dovrebbe fare inversione, e dunque se in futuro si ritroverà a fare

la stessa strada nella direzione opposta, utilizzerà finalmente tutti gli edifici dall'altra parte della carreggiata che prima aveva ignorato.

Ricorda inoltre che le macchinine **girano per la città a caso**. A ogni incrocio decidono una direzione casuale fra quelle disponibili, l'unica cosa che evitano di fare è svoltare in una strada congestionata se l'ingorgo è abbastanza lungo da arrivare fino all'incrocio in cui stanno transitando. Dunque pianifica bene la posizione degli edifici e dei bivi!

4.2.2 Occupazione

Ogni edificio che offre servizi necessita di personale e ogni cittadino della tua città è un potenziale lavoratore, mettendo assieme le due cose... Se non ci sono abbastanza cittadini disoccupati da impiegare in un determinato edificio, questo rimarrà inattivo (e dunque non soddisferà alcun bisogno!) finché non raggiungerà il giusto numero di lavoratori. Attenzione però che un'elevata disoccupazione provoca malumore nei cittadini, bisogna riuscire a bilanciare il numero di cittadini e quello dei posti di lavoro.

4.2.3 Grandezza

Gli edifici più piccoli sono grandi 1 casella, quelli medi 4 (2x2) e quelli grandi 9 (3x3). L'influenza che esercitano sulle strade adiacenti (ricorda: solo sulla metà della carreggiata che li tocca!) è sempre la stessa, indipendentemente dalla loro grandezza o dal costo di costruzione. Dunque un edificio più grande è più efficace di uno più piccolo nel soddisfare un bisogno semplicemente perché la macchinina solitamente percorre più caselle adiacenti a questo! Un edificio di 9 caselle adiacente a una sola casella di strada esercita la medesima influenza di un edificio di una casella!

4.2.4 Diversità

Costruisci differenti edifici dello stesso gruppo, rendono la tua città più bella e varia! Inoltre, quando una macchinina visita un edificio dedicato a un servizio identico all'ultimo che aveva visitato per quello stesso servizio, l'influenza dell'edificio sarà molto ridotta!

5 Gestione della città

5.1 Il denaro

Ogni macchinina con un posto di lavoro paga 4 *traffic* di tasse al giorno. E queste sono le entrate... Ogni edificio (anche strade e parcheggi) necessita di 1 *traffic* di manutenzione giornaliero per ogni casella che occupa. Sottraendo la somma delle manutenzioni alla somma delle tasse si ottiene il guadagno giornaliero, più comodamente visualizzato nella schermata riassuntiva (premendo F1 sulla tastiera).

5.2 Giorno e notte



Ecco una grande novità... di notte i negozi chiudono! Gli unici edifici aperti giorno e notte sono i parcheggi, i luoghi di culto, i palazzi di governo, le farmacie e gli ospedali e tutti gli edifici del gruppo **Svago** a eccezione delle piscine. Questo si traduce in un calo inesorabile delle soddisfazioni delle macchinine, a meno che... vi siano sufficienti parcheggi in città! Infatti, di notte il livello di soddisfazione per il parcheggio precipita: le macchinine se ne vogliono andare a letto! Dunque, appena il livello cala abbastanza (quindi dopo poco tempo), se trovano un parcheggio libero si infilano e i livelli di soddisfazione degli altri bisogni smettono immediatamente di calare (vedere 2.2, da notare però che *smettono di calare* non significa che crescono! Quindi se un valore è a terra o quasi rimane tale). Ecco risolto il problema della mancanza di servizi durante la notte! Tra l'altro è anche utile per ripulire un po' di inquinamento...

5.3 Congestioni

Di per sé non c'è niente di negativo in un bell'ingorgo. Non ci sono elementi per cui le macchinine si lamentino direttamente di una congestione. L'aspetto negativo degli ingorghi è indiretto, anzi, **SONO** indiretti: una macchinina ferma nel traffico ha i livelli di soddisfazione che calano, ma non li soddisfa in alcun modo perché non circola e dunque non sfrutta i servizi offerti dagli edifici. Non può neanche parcheggiare se ne ha bisogno. Come se non bastasse, l'inquinamento aumenta a dismisura. Ecco perché è meglio evitare gli ingorghi il più possibile!