

Metrosystem.16
Datum vydání: 8.5.2026
Aktuální verze je zdarma ke stažení:
https://archive.org/download/Metrosystem/Metrosystem.zip

Aktuální staženou verzi je také možné rozbalit přímo do adresáře, ve kterém se již nachází některá ze starších verzí a nahradit existující soubory novými.

Poznámky
Hra běží pouze v režimu okna (pevně dané velikosti 1200x950 – doporučené minimální rozlišení obrazovky by mělo být tedy alespoň takové), nevyžaduje připojení k internetu ani přítomnost žádného zvukového systému (hra neobsahuje žádné zvuky ani hudbu), vyžaduje k ovládání klávesnici a myš (nebo ekvivalentní zařízení), grafický systém by měl být kompatibilní s OpenGL 1.0.
Po spuštění je možné buď přímo zahájit novou hru (tlačítkem „**Zahájit**“) nebo nahrát uloženou hru (tlačítko „**Nahrát**“), během hry je možné kdykoliv hru uložit (soubory s uloženou hrou jsou vždy uloženy do stejného adresáře, ve kterém se vyskytuje spustitelný soubor hry).
Po výběru uložené hry k nahrání může dojít k potížím, o kterých je informováno pod tlačítky hlavní nabídky („**Zahájit**“ atd.).
Mimo selhání na straně hardware nebo systému je možné, že je soubor, ve kterém je hra uložena poškozen, případně byl uložen respektive načten nekorektně vlivem zatím nedetekované chyby.
V těchto případech je možné, že uvnitř nahrávaných dat existují nekonzistence (data porušující některá pravidla hry).
Takový soubor je možné nahrát, ale existuje možnost, že se hra bude v některých aspektech chovat nestandardně.
V těchto případech může být užitečné udělat si kopii tohoto souboru – hra sama automaticky vytváří takovou kopii: soubor má stejné pojmenování, ale jinou příponu: .map.backup – pokud dojde k potížím lze tuto záložní kopii přejmenovat zpět (smazáním souboru s příponou .map a změnou přípony .map.backup na .map).
Některé chyby se opraví opětovným uložením, některé v budoucnu detekované chyby budou opraveny další verzí hry.
Hra je k dispozici v českém a anglickém jazyce (lze přepínat zaškrtávátkem **„Čeština“**).

Kontakt (komentáře, nápady, rady, hlášení chyb, spolupráce):
systemchaos@centrum.cz

Nastavení
Před zahájením hry je možné do jisté míry nastavit pravidla hry a tedy její styl, který hráči více vyhovuje a respektive obtížnost.
Nastavení lze také ukládat do souboru a kdykoliv tento uložený soubor při výběru nastavení nahrát a aplikovat (soubory jsou stejně jako soubory obsahující uložené hry uloženy ve stejném adresáři jako spustitelný soubor hry).
Nastavení již není možné dále nijak měnit během hry.
Aktuální nastavení lze během hry zobrazit stiskem klávesy Tab.
Hru lze zahájit s přeskočením nastavení kliknutím pravým tlačítkem myši na tlačítko **„Zahájit“** – v tomto případě je použito posledně použité nastavení.
V současné verzi je možné povolit nebo zakázat následující:
Rozvoj města – město během hry dle svých potřeb staví nové stavby a naopak demoluje stavby nepotřebné nebo nevyhovující.
Finance – hráč má k dispozici určitý vypůjčený objem peněz, se kterými disponuje a slouží mu k projektování, výstavbě a provozu metra, z něhož by měl profitovat (viz dále).
Památková péče – některé starší budovy jsou označeny jako památka a může být

složitější v jejich blízkosti projektovat metro a také není povolena jejich demolice (pouze samo město může takové stavby případně odstranit), na druhou stranu mohou do jisté míry zvyšovat atraktivitu daného místa a tedy přepravní potenciál.
Geologie – při projektování podzemních úseků je třeba znát geologickou situaci v daném místě a tedy provádět geologické průzkumy (viz dále).
Požadavky na zahloubení dle zástavby – minimální požadovaná hloubka tratě v daném místě je dána typem stavby, která se v daném místě nachází.
Vše demolovatelné – jakýkoliv typ zástavby je demolovatelný (až na památky pokud jsou povoleny viz výše).
Odhady vytíženosti stanic – u každé provozované stanice je prováděn odhad průměrného počtu pasažérů (který může sloužit jako poklad k odhadu finančních příjmů), pokud není povoleno nejsou povoleny automaticky ani **Finance**.
Veřejné mínění v městských částech – téměř všechny kroky hráče mají vliv na veřejné mínění, pokud je nízké může dojít k ukončení hry (viz dále), veřejné mínění může mít také vliv na spokojenost vedení města (viz dále).
Archeologická naleziště – v některých částech města se dají předpokládat archeologické nálezy a je tedy třeba před vlastní stavbou místo podrobit nejprve průzkumu (viz dále).
Maximální povolený sklon trati – sklon žádného úseku nesmí překročit 4%.
Stavba trati na libovolném místě – projektování a stavba trati je povolena obecně na libovolném místě s libovolnou zástavbou (pokud není dále omezeno dalším nastavením jako například **Památková péče**, **Maximální povolený sklon** atd.) a až na několik výjimek (letiště, říční tok, jezero).
Stavba stanic na libovolném místě – stejné jako předchozí možnost jen s omezením na stanice.
Výškové rozdíly terénu – město má různou nadmořskou výšku v různých místech, se kterou je při projektování tratí potřeba počítat.
Vlivy okolní zástavby – okolní zástavba může vést k nemožnosti projektovat úsek, stanici nebo depo v daném místě.
Výdechy – každý podzemní mezistaniční úsek delší než 600m musí zahrnovat alespoň jeden výdech (viz dále).
Depa – jednotlivé trasy metra vyžadují pro svůj optimální provoz depo (viz dále).
Schvalování projektů vedením města – projekty schvaluje dle svých kritérií město (viz dále) a také je financuje a není tedy třeba je brát úvahu (a v nastavení jsou automaticky zakázány).
Geologický průzkum v blízkosti probíhajícího – není omezení na vzdálenost souběžně probíhajících průzkumů.
Archeologický průzkum lze kdykoliv ukončit – průzkum lze kdykoliv ukončit a zahájit vlastní výstavbu s jistým dopadem na veřejné mínění respektive spokojenost vedení města.
Žádné vodní toky – městem nebude protékat žádná řeka ani nebude stát na břehu jezera.
Hydrologie – pokud městem prochází nějaký vodní tok nebo je v u břehu jezera je jejich vliv na náročnost situace v podzemí navíc uvažována (viz dále).
Neočekávané potíže – prvek náhody, který může vést na průtahy výstavby úseků metra nebo průzkumy.
Výpověď kvůli nespokojenosti v části města – v případě, že popularita v libovolné městské části poklesne na 0% nastává konec hry.
Město určuje maximální výši jízdného – výše jízdného je omezena rozhodnutím města (viz dále), pokud není povoleno **Veřejné mínění a spokojenost vedení města** pak je tato možnost automaticky zakázána.
České názvy městských částí – pokud je zaškrtnuta **„Čeština“** pak je jako výchozí tato možnost, pokud není vybrána městské části mají anglické názvy.
Požadavky městských částí – městské části přicházejí s požadavky na stanice metra na svém území.
Pobídky městských částí – městské části přicházejí s nabídkou dotování provozu metra na svém území.
Zpoplatnění vedení projektu – naplánované úseky metra jsou v každém kole započítávány jako náklad (v závislosti na délce úseku).
Spokojenost vedení města - téměř všechny kroky hráče mají vliv na spokojenost vedení města, pokud je nízká může dojít k ukončení hry.
Úročený dluh – dluh je v každém tahu úrokován drobnou sazbou.

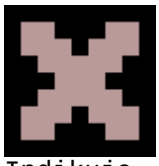
Neomezený dluh – není žádné omezení na výši dluhu.
Funkční obratiště – absence obratišť v daném úseku vede na omezení provozu v daném úseku na kyvadlovou dopravu a tedy výrazné snížení počtu odbavených cestujících a další navazující negativní vlivy.
Geologický průzkum bez dopadu na povrchu – geologický průzkum v libovolném rozsahu nemá žádný vliv na případnou zástavbu v místě provádění průzkumu.
Každá úprava projektu představuje náklad – za každou úpravu každého projektu je z konta odečten adekvátní poplatek což může vést k prohře v důsledku nedostatku financí.
Zkušební provoz – každý vystavěný úsek musí projít zkušebním provozem než je otevřen pro veřejnost.
Penalizace neaktivity – pokud je delší dobu město ve stavu kdy nejsou žádné úseky v provozu ani v plánu klesá spokojenost vedení města.
Spolufinancování výstavby – výstavba úseku spojujícího městem požadované části může být městem spolufinancována.

Zahájení
S využitím nastavení je náhodně vygenerováno město.
Po vygenerování města je možné ho prozkoumat kliknutím na libovolnou část zobrazené mapy respektive jejího náhledu a (dle nastavení) lze provádět geologické průzkumy, projektovat a stavět trasy metra včetně dep dle aktuálních požadavků města respektive dle vlastní úvahy(a v závislosti na nastavení).

Náhled mapy
Náhled mapy lze přibližovat a oddalovat kolečkem myši pokud je její kurzor v oblasti náhledu a pokud je náhled přiblížen lze posunovat polohu zobrazovaného výřezu táhnutím myši se současně stisknutým levým tlačítkem.
Přiblížení a oddalování lze také provést pomocí kláves plus a mínus.
Maximální přiblížení respektive oddálení lze provést pomocí kláves * respektive /.
Kliknutím uvnitř náhledu mapy lze vybrat políčko, zrušit výběr lze stiskem pravého tlačítka kdekoliv.
Pokud je nějaké políčko vybráno lze výběr měnit také pomocí kurzorových šipek.
Typ zobrazovaných údajů lze měnit výběrem pod „**Zobrazované údaje**“.
Případně lze použít funkční klávesy (F1-F8).
Vybrané políčko lze speciálně označit zaškrtnutím možnosti „**Označit místo**“ (pod výběrem „**Zobrazované údaje**“) – může být užitečné například při výběru potenciálně zajímavých míst pro projektování tras metra respektive obecně pro lepší orientaci.
Vpravo (od náhledu) jsou zobrazovány (mimo jiné) informace vztahující se k právě vybranému políčku.
Náhled **„Krajina a zástavba“** lze stiskem F12 zobrazit (až na úseky metra) – pro větší přehlednost – monochromaticky.

Trasy
K dispozici je 8 barevně odlišených tras, aktuálně vybranou trasu zobrazenou ve výběru pod „**Vybraná trasa**“ lze tímto výběrem měnit, rovněž kliknutím na políčko mapy, ve kterém trasa figuruje.
V případě kliknutí na políčko s přestupní stanicí se opětovným kliknutím na toto políčko vybere druhá z tras vytvářející přestup.
Při zrušení výběru políčka zůstane vybrána posledně vybraná trasa.
Zobrazované vlastnosti vybrané trasy (délka, počet stanic, včetně naplánovaných a rozestavěných úseků) odpovídají aktuálně vybrané trase.
Pokud má daná trasa naplánovaný nebo provozovaný úsek lze jí v náhledu mapy rychleji najít pomocí tlačítka **„Ukázat trasu“**, které střídavě zaměří na začátek respektive konec vybrané trasy.

Geologický průzkum
Pokud na políčku není proveden průzkum lze zde projektovat pouze nadzemní úsek (při standardním nastavení), ale to pouze v případě, že vybrané políčko respektive jeho okolí stavbu nadzemního úseku umožňuje.
Kde lze provádět průzkum (případně s demolicí stávajícího objektu na daném místě) lze zjistit z náhledu „**Geologická situace“**, který lze vybrat jako jeden ze zobrazovaných údajů.

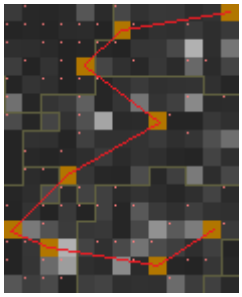

Indikuje, že přímo na tomto políčku nelze provádět průzkum za žádných okolností.


Indikuje, že na políčku lze provést průzkum.
V případě, že je na políčku povolen pouze průzkum s omezeným rozsahem je indikátor obarven oranžově nebo žlutě (v tomto případě nedojde k odstranění stávající zástavby a rozsah průzkumu respektive možných výsledků je dán barvou – oranžová představuje nejmenší možný rozsah).
V ostatních případech je indikátor šedý respektive namodralý a případný průzkum může vést k demolici objektu nacházejícím na daném políčku.


Indikuje, že v okolí již probíhá geologický průzkum a na vybraném políčku bude možné provádět průzkum až po dokončení průzkumu v okolí pokud tento průzkum již sám o sobě neodhalí geologickou situaci na vybraném políčku (toto chování je možné ovlivnit nastavením hry).
Pokud je veřejné mínění v městské části, do které políčko spadá, nízké, pak nemusí být provádění geologického průzkumu povoleno.
V ostatních případech lze provádět průzkum bezpodmínečně.
Možnosti průzkumu jsou takto indikovány také v náhledu **„Přepravní potenciál“** (ale v tomto případě jsou indikátory zmenšeny a jsou viditelné až při přiblížení náhledu).
Časová a tedy i finanční náročnost průzkumu závisí z většiny na geologické situaci v místě průzkumu a okolí.
Průzkum lze kdykoliv pozastavit a později v něm pokračovat, ale políčko a s probíhajícím i pozastaveným průzkumem a jeho jisté okolí jsou tímto blokovány a nelze na něm projektovat žádné trasy dokud není průzkum řádně ukončen a navíc je na políčku omezen provoz a tedy počet potenciálních cestujících a dále i pozastavený průzkum vyžaduje určité drobné režijní náklady.
V případě provozované povrchové stanice, na jejímž území nebyl proveden geologický průzkum je možné ho dodatečně v omezené míře provést tak, aby bylo možné projektovat v tomto místě přestup.
Průzkum může ve výsledku odhalit geologickou situaci také v okolních oblastech, ale výsledek se nedá předpovědět.
Políčka s aktuálně odhalenou situací jsou po nějakou dobu označena blikajícím symbolem, který je použit pro indikaci proveditelnosti průzkumu.
Geologická situace je v náhledu vyjádřena odstínem šedé, která představuje relativní minimální vyžadované zahloubení a navíc také (při maximálním přiblížení) číselně (minimální zahloubení v metrech).
V případě, že se na políčku nachází objekt, který svojí povahou vyžaduje větší zahloubení než je dané čistě geologickou situací je to indikováno jednak vybarvení políčka (půl na půl) ve dvou odstínech šedé a rovněž číselně.
Jedna z hodnot pak tedy představuje minimální zahloubení bez nutné demolice objektu a druhá zahloubení se současně provedenou demolicí objektu.
Obě hodnoty jsou navíc indikovány při výběru políčka vpravo od náhledu.
Veškerá funkcionalita geologického průzkumu může být také ovlivněna nastavením.

<u>Projektování tras</u>
Před projektováním je vhodné prohlédnout si plán města v náhledu **„Přepravní potenciál“** a vést trasu místy, která slibují vyšší vytíženost (relativní potenciál cestujících je vyjádřen světlostí, místa s výrazně nadprůměrným potenciálem jsou navíc zvýrazněna oranžovým zabarvením, potenciál (průměrný

počet cestujících za den) na informačním panelu vpravo) – pokud jsou odhady potenciálů povoleny nastavením.



V libovolném náhledu lze rychle přepnout na náhled **„Přepravní potenciál“** stiskem a přidržením klávesy Shift pokud je kurzor v oblasti náhledu.



Takto jsou označeny čtvrti, které mají v průměru nadprůměrný přepravní potenciál (v náhledu **„Členění na městské části“**).
Dále je vhodné vzít do úvah geologickou situaci (v náhledu **„Geologická situace“** jsou relativní nároky na zahloubení) – pokud není plán budovat nadzemní úsek respektive pokud bylo generování geologie povoleno nastavením.
Při projektování na vybraném políčku lze měnit hloubku tratě (pokud se jedná o podzemní úsek) a druh konstrukce v daném úseku.
Použitelné typy konstrukce jsou dány hloubkou projektovaného úseku.
Minimální možná hloubka je omezena jednak možností demolovat objekt (nastavitelné) na povrchu (což významně snižuje minimální možnou hloubku) nebo možností budovat přímo na povrchu (s případnou demolicí objektu, který se nachází se na uvažovaném políčku).
Minimální i maximální hloubka je omezena také maximálním možným sklonem navazujícího úseku (toto je možné ovlivnit nastavením).



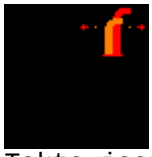
Takto jsou označena pole v okolí vybraného projektovaného úseku kde je možný sklon vyšší než maximální povolený.



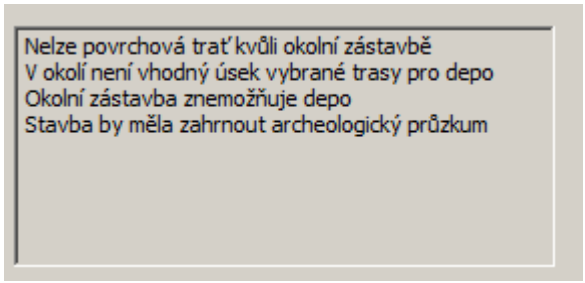
Respektive kde je takový sklon jen v případě, že není provedena demolice nad povrchu.
Do úvah o zahloubení je třeba spolu s maximálním možným sklonem trati také vzít nadmořskou hloubku jednotlivých políček (relativní výšky se zobrazují v náhledu **„Nadmořská výška“** a také jsou vyjádřeny absolutně v metrech v informačním panelu vpravo) – což platí také pro povrchové úseky.
V nastavení je možné určit zda je nadmořská výška v různých místech různá.
Nadmořskou výšku lze do jisté míry na některých místech města měnit úpravou terénu.
V případě podzemních mezistaničních úseků je třeba projektovat také výdechy, které ale není možné umísťovat libovolně (respektive jejich umístění může v některých případech vyžadovat demolici stávajícího objektu).



Takto jsou výdechy zobrazeny (na náhledech **„Krajina a zástavba“** a **„Technologie tratí“**).
Výdechy je třeba projektovat na každém souvislém podzemním úseku delším než 3 políčka (tedy pokud nějaké z políček není pozemní úsek nebo stanice).



Takto jsou označena políčka úseku, který není dostatečně pokryt výdechy.
V nastavení lze určit zda budou výdechy ve hře figurovat.
Obecně jsou požadavky na projektování ve vybraném poli vypisovány do políčka vpravo od náhledu (a jen pokud jsou všechny splněny je umožněno v místě projektovat trať).



Na projektovaném úseku lze navíc naplánovat výstavbu obratových nebo odstavných kolejí případně servisní stanice, ale pak není možné na takovém políčku projektovat stanici.
Obratové nebo odstavné koleje i servisní stanice navyšuje finanční náročnost projektu.
Obratové a odstavné koleje umožňují nekyvadlový provoz v úseku mezi dvěma obraty – kyvadlová doprava je značně omezující ve smyslu extrémně nízké vytíženosti.



Takto je označen konec úseku s chybějícím obratem.
Odstavné koleje a servisní stanice snižují do jisté míry náklady na provoz trasy.
Typ konstrukce, obratové nebo odstavné koleje případně servisní stanice jsou indikovány na náhledu **„Technologie tratí“**.
Hloubka trati a hydrologická situace (indikována vlnkou v náhledu **„Geologická situace“** – výraznější vlnka značí náročnější podmínky) v podloží určují finanční náročnost výstavby daného úseku.



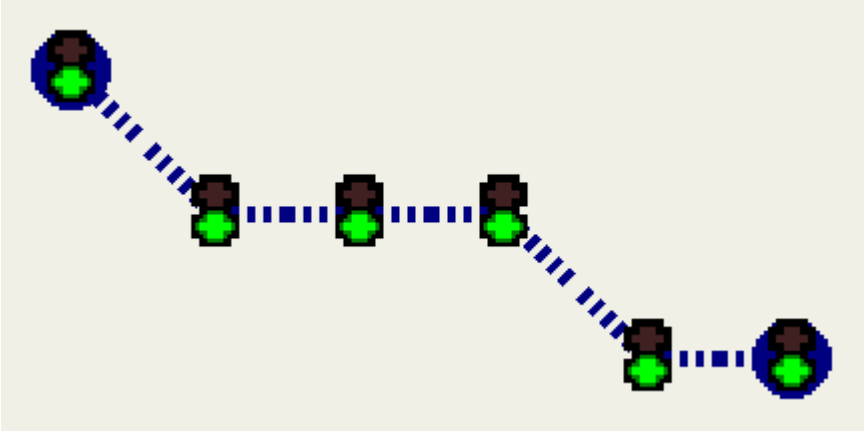
Takto je označeno políčko, na kterém dojde při výstavbě k demolici.
Každý připravený projekt, celý nebo jeho části, je možno před zahájením výstavby zrušit.
Není možné projektovat trasu, která by se vzájemně křížila, vytvářela okruh nebo větvení.

Projektování stanic
Pokud lze na daném políčku projektovat stanici (s případnou demolicí stávající

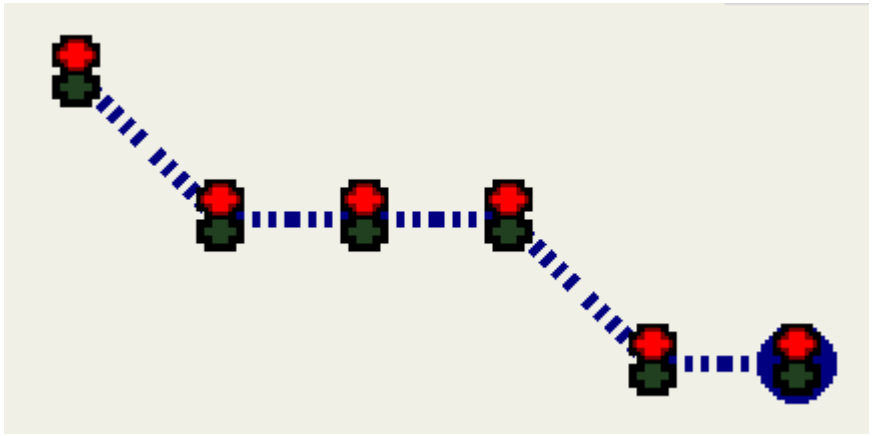
zástavby na povrchu) objeví se (zaškrtávátko) **„Stanice“** – pokud je zaškrtnuto bude při stavbě projektu na tomto místě založena stanice.
V nastavení lze ovlivňovat podmínky, za kterých je umožněno projektovat stanice. Pokud nelze na daném místě projektovat stanici jsou důvody vypsány podobně jako v případě kdy existují důvody k nepovolení projektování trasy na daném místě.
Stanici lze mimo jiné projektovat v místě, které je alespoň z jedné strany připojeno k jinému (projektovanému, stavěnému nebo již provozovanému) úseku stejné trasy.
Mezi stanicemi musí ležet alespoň jedno políčko s úsekem bez stanice (minimální mezistaniční vzdálenost).
Stanici lze z projektu odebrat odškrtnutím, nebo, pokud se jedná o koncový úsek, přímo i s daným úsekem (tlačítko **„Zrušit včetně stanice“**).
Stanice lze libovolně pojmenovávat (výchozí název je odvozen od názvu městské části, ve které se nachází – v případě, že již stanice s tímto názvem existuje je k názvu přidána číslice zajišťující unikátnost názvů stanic – názvy nemusí být nutně unikátní, ale je to výhodnější pro přehlednost).
V některých případech kdy se na políčku vyskytuje významná stavba je výchozí navrhovaný název složen z typu stavby a názvu městské části (typicky nádraží).
Finanční náročnost výstavby stanice je dána typem konstrukce, hloubkou trati v místě uvažované stanice a hydrologickou situací v podloží (a tedy i nastavením).

Přestupní stanice
Přestup lze projektovat pouze mezi dvěma trasami ve stanici, která už je pro jednu z tras provozována.
Existující stanice může být libovolné konstrukce, ale nově projektovaný přestup je vždy stanice ražená.
Na daném políčku musí být známa geologická situace v podloží.
Další požadavky na přestup jsou stejné jako požadavky na nepřestupní stanici (a tedy dány také nastavením).
Přestupy zvyšují dostupnost různých míst ve městě a tedy vytíženost jednotlivých propojených linek (do jisté míry toto platí také pro stanice různých tras, které jsou založeny blízko sebe).
Obecně lze nastavit aby každá úprava projektu byla brána jako finanční náklad.

Výstavba projektů
Pokud projektovaný úsek, první nové trasy nebo rozšíření trasy stávající, splňuje všechny požadavky na stavbu (je po celé své délce označen zeleně svítícími semafory) lze zahájit výstavbu tlačítkem **„Stavět projekt“**.
Na tomto tlačítku je také zobrazen hrubý odhad časové náročnosti (v měsících, respektive v tazích).



V opačném případě jsou nesplněné podmínky vypsány podobně jako v případě projektování tras respektive stanic (a úsek je po celé své délce označen červeně svítícími semafory).



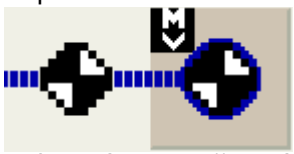
Každý projektovaný úsek musí zahrnovat alespoň jedno pole, které umožňuje zásah z povrchu (různé nezastavěné plochy nebo stavby, které je povoleno demolovat, případně dle nastavení).
První úsek trasy musí zahrnovat alespoň dvě stanice.
Navazující úsek nemusí zahrnovat stanici (může sloužit čistě jako technologické prodloužení za účelem zavedení obratových nebo odstavných kolejí, servisní stanice nebo úsek vedoucí do depa).
Dále je třeba disponovat finančními prostředky, které pokryjí celý projekt (finanční náročnost projektu je předem odhadována, ale celkové finální náklady na stavbu se mohou během výstavby změnit).
V případě, že v nějaké městské části, ve které je projekt naplánován, je nízké veřejné mínění, je možné, že výstavba projektu nebude povolena.
Pokud je navíc nastaveno, že projekty jsou schvalovány městem, pak jsou povoleny pro výstavbu projekty, které mají dostatečnou délku (minimálně 4km), počet stanic (minimálně 5) a mezistaniční vzdálenosti (minimálně 400m, maximálně 4km).



V takto označených místech je v případě stavby hloubeného úseku nebo podzemní stanice třeba nechat provést archeologický průzkum.
Průzkum je možné v libovolné fázi ukončit (pokud je povoleno nastavením), což ale může mít jistý negativní dopad na popularitu.



Takto je označeno místo kde momentálně probíhá archeologický průzkum.
Pokud během průzkumu dojde k významnému objevu je to indikováno mezi informacemi o vybraném políčku a v náhledu je políčko orámováno žlutě.
Takový objev má pozitivní vliv na spokojenost v dané čtvrti i na úrovni vedení města a do jisté míry v ostatních čtvrtích.
Obecně je možné probíhající výstavbu kdykoliv pozastavit, ale i pozastavený projekt vyžaduje určité drobné režijní náklady.
Při výstavbě přestupu je na jistou dobu omezen provoz v původní stanici.
Po dokončení veškeré výstavby na úseku (pokud je nastaveno) je úsek ve zkušebním provozu (bez cestujících) po dobu, která je úměrná délce úseku – po tuto dobu je tedy stále úsek považován za neotevřený (případný požadavek města tedy není do úspěšného ukončení zkušebního provozu považován za splněný).



Takto je označen úsek ve zkušebním provozu.

Každé otevření nového úseku může přinést určité zlepšení veřejného mínění respektive spokojenosti vedení města.
Historie výstavby jednotlivých úseků je zaznamenávána a lze jí zobrazit kliknutím na tlačítko **„Historie“**.
Kliknutím na položku v tomto seznamu se omezí zobrazování úseků na ty, které byly otevřené v době otevření úseku na dané položce seznamu.
Odvýběr lze provést buď kliknutím pravým tlačítkem myši na seznamu nebo klávesou escape.

Depa
Každá trasa může mít depo, které zvyšuje celkovou efektivitu přepravy na dané trase a její kapacitu a snižuje celkové náklady na provoz.
V případě delších provozovaných tras může absence depa vést k extrémní ztrátovosti – v tomto případě je na nutnost výstavby depa upozorněno u informací o dané trase.
Depo lze stavět jako samostatnou stavbu, která není součástí žádného projektu.
V okolí místa pro uvažované depo se musí nacházet právě jedna provozovaná trasa.
Trať vedoucí z depa do tohoto úseku musí splňovat podmínky na maximální sklon (lze vypnout v nastavení na před zahájením hry).
Na místě se naopak nesmí vyskytovat žádný provozovaný, budovaný ani projektovaný úsek.
Dále je nutné, aby se na místě buď nevyskytovala žádná zástavba nebo taková, u které je možná demolice (respektive dle nastavení).
Dále je třeba disponovat finančními prostředky, které pokryjí výstavbu (finanční náročnost je předem odhadována, ale celkové finální náklady na stavbu se mohou během výstavby změnit).
V případě, že je v městské části, do které území spadá, nízké veřejné mínění, je možné, že výstavba nebude povolena.
Probíhající výstavbu je možné kdykoliv pozastavit, ale i pozastavený projekt vyžaduje určité drobné režijní náklady.
Výstavbu je také možné kdykoliv zrušit – s jistým negativním dopadem na veřejné mínění v dané městské části.
V případě, že je kapacita depa nedostačující vzhledem k délce trasy, je možné stávající depo dále rozšířit – je ale nutné, aby v okolí existujícího depa existovalo místo splňující podmínky pro výstavbu depa.

Ekonomický model
Během každého tahu se provádí odhad nákladů daných do jisté míry rozsahem existujících tras a prací provedených v rámci jejich rozšiřování, probíhajících geologických průzkumů a příjmů daných do jisté míry počtem přepravených osob za období dané jedním tahem.
Pokud není dostatek prostředků na naplánovaný úkol (geologický průzkum nebo výstavba úseku či stanice) není tento úkol proveden a projekt je pozastaven do doby než jsou potřebné prostředky k dispozici.



Takto je označeno každé políčko kde chybí prostředky na v daném místě prováděný úkol.
Finanční prostředky si lze půjčovat a vracet kliknutím na příslušná tlačítka.
Půjčováním ovšem vzniká dluh, který je do jisté míry a částečně náhodně úročen.
Pokud se hodnota dlužné částky blíží maximální povolené hodnotě pak je zobrazena s použitím tučného fontu.
Provozované trasy mají navíc zvláštní režijní náklady, které je nutné každé kolo uhradit a které odpovídají mimo jiné délkám provozovaných tras a počtu stanic – pokud nejsou prostředky k dispozici hra končí.
Příjem z provozu je ovlivněn také výší jízdného, která ovšem také určuje míru výskytu černých pasažérů a veřejné mínění.
Město může, pokud je nastaveno, určovat maximální možnou výši jízdného, která je také určena spokojeností vedení města se službami.
Pokud se výše konta blíží nule je hodnota zobrazena s využitím tučného fontu, dosažení hodnoty nula znamená konec hry.

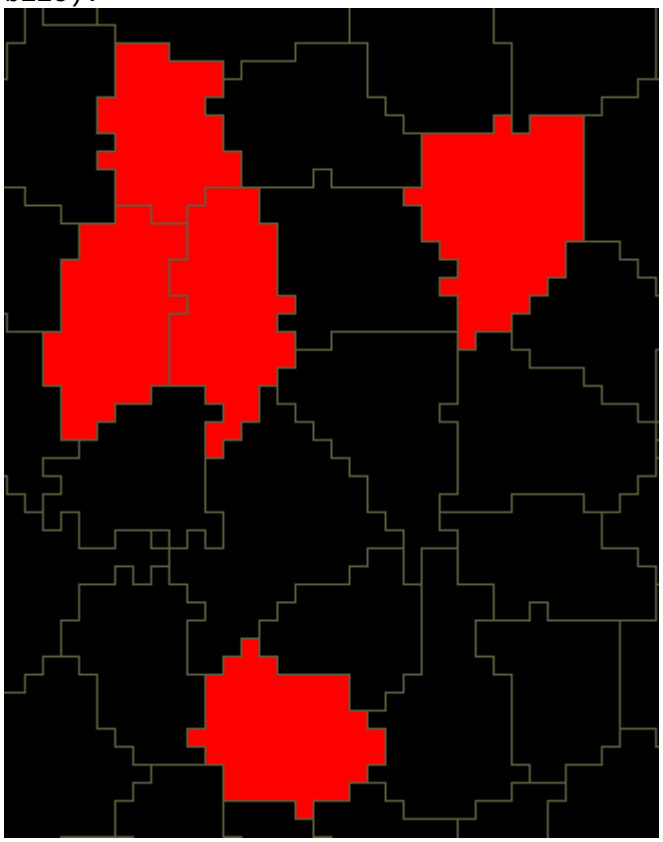
Tahy

Standardně běží hra rychlostí přibližně tah za sekundu, kde tah odpovídá průměrně jednomu simulovanému měsíci.
Během tahu je simulován rozvoj města za dané období (pokud je povolen v nastavení), kdy dochází tedy i ke změnám v počtu potenciálních cestujících, včetně výstavby projektovaných úseků, je odhadována vytíženost provozovaných úseků (pokud je povolena v nastavení), veřejné mínění (pokud je povoleno v nastavení) a výsledky jsou využity v aplikaci ekonomického modelu (pokud je povolen v nastavení).
Políčka kde je městem zahájena výstavba jsou zarámována tyrkysově, kde je ukončena výstavba modře.
Speciálně lze označit (modrým odstínem na náhledu **„Krajina a zástavba“**) zaškrtnutím **„Novostavby“** (pod výběrem zobrazovaných údajů).
Tento tahový režim slouží především k provedení zadaných úkolů nikoliv pro vlastní plánování.
Pro tyto případy je možné hru kdykoliv zastavit buď tlačítkem **„Zastavit tahy“** nebo stiskem klávesy „Pause“ nebo „p“.
Některé významné události jsou zaznamenány ve formě zpráv, které je možno prohlížet ve speciálním okně, které se otevře po kliknutí na tlačítko **„Zprávy“**, které je povoleno pouze v případě kdy jsou nějaké zprávy k dispozici (v takovém případě je doplněn i údaj o počtu zpráv).
Zprávy jsou po nějaké době ze seznamu odebrány.
Každá zpráva je vázána na části města, které lze vybráním (kliknutím na) zprávy zvýraznit (jejich hranici) v náhledu (kliknutím pravým tlačítkem kdekoliv v seznamu zpráv zvýraznění zmizí).
Odvýběr lze provést buď kliknutím pravým tlačítkem myši na seznamu nebo klávesou escape.

Požadavky, pobídky a spolufinancování

Ihned při zahájení a dále během tahů se mohou objevit zvláštní požadavky nebo pobídky města či možnosti spolufinancování výstavby (pokud je povoleno v nastavení).
Znamenají, že město požaduje vybudovat spojení mezi danými městskými částmi.
Pro tento úkol vymezen časový limit.
V případě požadavků jsou čtvrtě kde časový limit brzy vyprší speciálně označeny.
Nesplnění požadavku do časového limitu má za následek významné snížení veřejného mínění města jako celku – což může vést až na vypovězení smlouvy z důvodu nespokojenosti se službami a tedy konec hry.
Neplnění požadavku před limitem ovšem také může mít jistý negativní vliv na spokojenost se službami.

Částečně lze kompenzovat příspěvky na městskou výstavbu (na políčku kde dochází k výstavbě vedené městem lze v některých případech přispět stiskem tlačítka „**Přispět na výstavbu**“ – kde následuje i částka, kterou lze přispět).
Nízká spokojenost se službami, menší než 20%, je indikována postupně zvětšujícím se červeně zabarveným okrajem náhledu.
Další možnost je podpořit rozvoj města přímo a na místech, která jsou k tomu vhodná (nezastavěné plochy, splňující další podmínky, na které je hráč upozorněn v informačním panelu) vystavět veřejně prospěšnou stavbu.
Splnění pobídky v daném časovém limitu má za následek zvýšení zisků jako výsledek dotací od města.
Nesplnění nemá žádný dopad.
Podobně spolufinancování výstavby vede na jednorázové vyplacení příspěvku města na výstavbu (v nějaké procentuální výši) při zahájení výstavby úseku, který bude spojovat městské části dle požadavku.
Míra spolufinancování je částečně ovlivněna velikosti dotčených částí města.
Městské části, kterých se dotýká libovolný požadavek jsou na příslušném náhledu označeny červeně, dotace zeleně a žlutě pokud se městské částí dotýká obojí.
Městské části nabízející spolufinancování jsou označeny modře (pokud se navíc části týká požadavek pak fialově, pokud dotace pak tyrkysově a pokud vše pak bíle).



Je proto vhodné (pokud je v nastavení povolen ekonomický model respektive systém veřejného mínění) po zahájení přepnout typ zobrazovaných údajů na „**Požadavky, pobídky a spolufinancování**“ a zaměřit se na projektování v dotčených oblastech.
Přehlednější rozdělení města na jednotlivé části je k dispozici v náhledu „**Členění na městské části**“.
Veřejné mínění v jednotlivých částech je vyobrazeno v náhledu „**Veřejné mínění v městských částech**“, kde je indikováno vybarvením dané čtvrti tak, že čím je odstín červenější tím je mínění podprůměrnější (menší než 50%) a naopak nadprůměrnější pokud je odstín zelenější – výchozí situace (průměrné mínění) je vyjádřeno odstínem žluté.
Navíc pokud je vybráno políčko, které spadá pod některou městskou část, potom je také veřejné mínění vyjádřené v procentech průměrné spokojenosti v dané čtvrti zobrazeno vedle názvu čtvrti (pod „**Zobrazit trasy**“ respektive „**Označit místo**“ respektive „**Novostavby**“).

Závěrem

Hra zatím představuje neustále se vyvíjející koncept, který postupně rozvíjí myšlenku simulace projektování, stavby a provozování metra ve velkoměstě (z velké části inspirované historií, současností a snad i budoucností metra v Praze).

V současné podobě se tedy podobá spíše (náhodně generovanému) hřišti kde je možné si (s omezením, které si hráč sám sobě vytvoří při nastavení herních pravidel) hrát na projektanta metra.

Jedná se o soukromý amatérský herní projekt.

Zde je vhodné upozornit, že se jedná o hru a nikoliv o simulátor – pravidla jsou inspirována realitou (u mnoha aspektů bylo věnováno nemálo času výzkumu), ale nakonec má vždy přednost zábava před realističností (tak že, snad, i v očích odborníků se ve hře nevyskytují úplné nesmysly).

Celý vývoj a vlastní hra je ve znamení minimalismu.

Cílem je aplikace, která je nenáročná (na hardware i na systém; nevyžaduje instalaci, je přenositelná) a minimalistická i co se týče grafické prezentace.

Za objevení, stažení, přečtení, hraní, zpětnou vazbu:

Díky!

