

Airport Tycoon 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Airport Tycoon 2

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Rozdział 1: Rozbudowa lotniska: od zera do sprawnie prosperującego interesu	4
1. Wybór miejsca na postawienie lotniska.	4
2. Wykupienie powierzchni pod budowę lotniska.	6
3. Pierwsze konstrukcje.	7
4. Zabudowanie terminalu.	12
5. Pierwszy kontrakt.	14
6. Awans na kolejny poziom technologiczny.	15
7. Kolejne konstrukcje: Cargo, Hangar.	16
8. Pierwsze kontrakty biznesowe.	17
9. Drugi poziom technologiczny: nowe ważne budynki.	18
10. Trzeci poziom technologiczny, bardziej wartościowe kontrakty.	20
11. Bardziej rozbudowane biznesy, dalsza rozbudowa lotniska.	21
12. Czwarty poziom technologiczny, nowy pas startowy, nowy terminal.	22
13. Rozwój lotniska, kolejne poziomy technologiczne.	24
14. Największy pas startowy, ostatnie budynki, porady na koniec.	25
Rozdział 2: Wszystko co powinieneś wiedzieć o kontraktach	27
1. Pierwsze kontrakty.	27
2. Kolejne kontrakty: negocjacje.	28
3. Kontrakty biznesowe.	29
4. Przedłużanie starych kontraktów.	30
5. Wymagania przewoźników.	30
Rozdział 3: Jak nie zbankrutować?	31
1. Zakup pierwszych budynków.	31
2. Rozbudowa lotniska.	31
3. Dbanie o odpowiedni balans.	32
4. Większe inwestycje.	32
Rozdział 4: Problemy właściciela lotniska	33
1. Problemy natury technicznej oraz pogodowe.	33
2. Problemy z przewoźnikami.	34
Rozdział 5: Przegląd dostępnych budynków	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 GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Na początek drobna uwaga. Pomimo pozornie innego tytułu opisywana gra jest kontynuacją znanej w Polsce strategii „Airport Inc.». Przydomek Tycoon dodano jej w innych państwach, sequel występuje już natomiast tylko w takiej postaci. Jeśli więc miałeś do czynienia ze wspomnianą przed chwilą gierką to śmiało możesz startować, ponieważ zmian jest tu jak na lekarstwo. Dokładnie przyjrzałem się obu grom i doszedłem do wniosku, że „AT2» to tak naprawdę tylko bardziej dopracowany „Airport Inc.». Osoby, które skończyły wspomnianą grę od razu powinny odpalić jej kontynuację i przystąpić do rozbudowy lotniska. Jeśli jednak nie miałeś kontaktu z żadną podobną grą (od razu uprzedzam, że nie jest to produkt robiony w stylu przyjemnego w obsłudze „Airline Tycoona»), a chciałbyś zbudować swoje własne lotnisko to zapraszam.

Zaręczam, że po przeczytaniu tego poradnika każdy poradzi sobie z „Airport Tycoon 2» i to zarówno poprzez trafne dobieranie elementów w trakcie rozbudowy lotniska jak i w kwestii eliminowania wszelkich nieprzyjemnych sytuacji, które co jakiś czas atakują niczego nie spodziewającego się gracza. Na początek postaram się maksymalnie dokładnie, krok po kroku, opisać rozbudowę lotniska. Będzie to najważniejszy element poradnika. Zacznę od tak oczywistych rzeczy jak wybór miejsca oraz wykupienie ziemi a skończę na dopasowaniu mniej ważnych elementów, tak aby wszystko możliwie jak najbardziej wydajnie mogło funkcjonować.

W drugim rozdziale poradnika skupię się na podpisywaniu kontraktów, które stanowią główne źródło pozyskiwania środków finansowych. Opiszę dokładnie rodzaje pozyskiwanych kontraktów a także metody negocjacji. Trzeci rozdział będzie w głównej mierze opierał się na kwestiach związanych z finansami, czyli jak nie zbankrutować mając przy tym stale rozwijające się lotnisko. Kolejny etap, dość krótki, opiszę pojawiające się w grze awarie i kataklizmy dokładnie mówiąc jak sobie z nimi radzić. Ostatni rozdział przeznaczę natomiast na bardzo dokładny przegląd wszystkich pojawiających się w grze budynków. A więc zaczynajmy!

Uwaga! Zanim w ogóle uruchomisz grę radziłbym, abyś **DOKŁADNIE** przeczytał instrukcję obsługi! To bardzo ważne!! Gra od razu zrzuca na głęboką wodę!

Rozdział 1: Rozbudowa lotniska: od zera do sprawnie prosperującego interesu

1 . W y b ó r m i e j s c a n a p o s t a w i e n i e l o t n i s k a .



Pierwsza decyzja, którą każdy gracz musi podjąć to wybór miejsca do postawienia swego pierwszego lotniska. W przypadku „Airport Tycoona 2” do dyspozycji gracza oddano kilkanaście największych miast na całym świecie. Sam wybór nie ogranicza się jednak do zmiany podpisów w niektórych menu tak jak miało to miejsce chociażby w „Airline Tycoon”. Każda decyzja pociąga za sobą określone skutki. Niektóre rejony regularnie nawiedzane są przez trzęsienia ziemi, inne charakteryzują się niestabilną pogodą albo niewielkim zainteresowaniem odbywania lotów. W trakcie wyboru lokacji na postawienie lotniska radziłbym więc zwracać na to szczególną uwagę. Mniej doświadczeni gracze powinni szczególną uwagę zwrócić na szalejącą pogodę. Radziłbym na początek wybierać miejsca słoneczne. Dodatkowy czynnik to stopień zaludnienia a także przewidywana ilość lotów lokalnych oraz międzynarodowych. Dobrze jest wybierać te miejsca, w których dwa ostatnie wskaźniki są symbolizowane przez możliwie jak największą ilość samolocików. Zapewni to wiele ciekawych kontraktów a więc i stałe przychody.

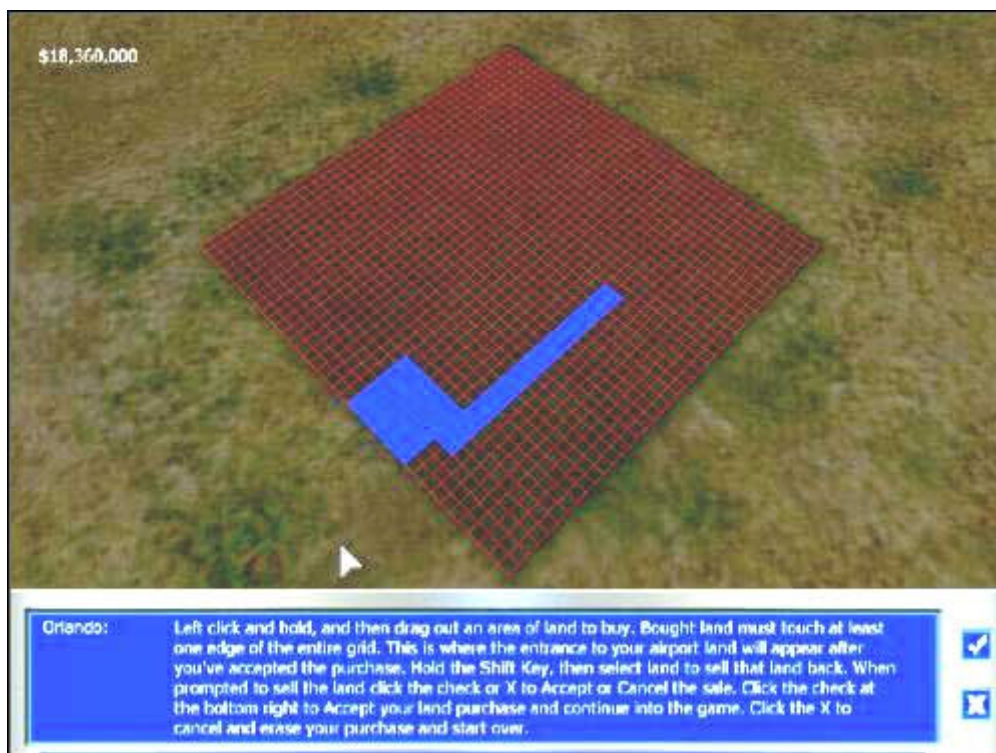
Dla lepszego zobrazowania opłacalności wyboru konkretnego miejsca radzę zerknąć na poniższą tabelkę. Z każdego kontynentu wybrałem jedno miejsce, które świetnie nadaje się do postawienia swojego pierwszego lotniska a także te, które przeznaczono dla bardziej zaawansowanych graczy. Tylko oni poradzą sobie bowiem z licznymi, dotkliwymi w skutkach katklizmami oraz niewielką ilością podróżujących.

Kontynent	gdzie warto	dłaczego warto	gdzie nie warto	dłaczego nie warto
Ameryka Północna	Seattle	najlepsza pogoda z całej Ameryki, dość dużo podróżujących (głównie loty lokalne)	Honolulu, Orlando	bardzo liczne i dotkliwe w skutkach trzęsienia ziemi, kiepska pogoda – przede wszystkim gwałtowne burze, które mogą paraliżować ruch powietrzny
Ameryka Południowa	Buenos Aires	świetna pogoda, największa liczba podróżujących spośród lotnisk umiejscowionych w Ameryce Południowej	Lima	niewiele słabsza lokalizacja, jedyna większa wada to znacznie mniejsza przewidywana liczba lotów lokalnych
Afryka	Cairo	wspaniała pogoda, największa liczba podróżujących spośród lotnisk umiejscowionych w Afryce	Johannesburg	kiepska pogoda (jak na Afrykę), bardzo mało lotów lokalnych oraz międzynarodowych
Europa	Athens	najlepsza pogoda spośród stolic europejskich, przyzwoita liczba lotów lokalnych i międzynarodowych	Rome	beznadziejna pogoda – bardzo częste burze, które uniemożliwią loty, niewielka liczba planowanych lotów
Azja	Moscow	pogoda niespecjalna, ale w porównaniu do innych miejsc w Azji znośna, znaczna liczba przewidywanych lotów	Singapore	jedyne miejsce w Azji, które jest zagrożone trzęsieniami ziemi, oprócz tego mało lotów międzynarodowych i gwałtowne burze
Australia	Melbourne	nie ma innego wyboru :-) jedyna wada tego miasta to częste burze, liczba lotów jest zadowalająca	brak	brak innych miast do wyboru

Podsumowując to co znajduje się w tabelce, najlepiej jest wybrać miejsce cechujące się dobrą, słoneczną pogodą, zadowalającą liczbą przewidywalnych lotów oraz takie, które nie jest zagrożone kataklizmami.

Ja polecam **Ateny** (Athens), **Buenos Aires** lub **Seattle**.

2. W y k u p i e n i e p o w i e r z c h n i p o d b u d o w ę l o t n i s k a .



Po wybraniu lokalizacji pod przyszłe lotnisko gra przeniesie Cię w wybrane miejsce. Zanim jednak w ogóle będziesz mógł coś budować trzeba będzie zakupić fragment znajdującej się tu powierzchni. Mówię fragment, ponieważ kupno całego terenu może stanowić poważne wyzwanie dla budżetu nawet najlepiej prowadzonego lotniska. Jest to jeden z najważniejszych elementów gry. Zły dobór zakupionej powierzchni w najlepszym przypadku może doprowadzić do poważnych trudności z utrzymaniem odpowiedniej ilości zasobów pieniężnych na koncie, w najgorszym zaś oznacza niemal natychmiastową porażkę.

Postaram się ZASUGEROWAĆ jaką powierzchnię zakupić na samym początku. Postanowiłem, aby był to kompromis pomiędzy maksymalną ciasnotą a szastaniem „kwadracikami” :-). Co prawda na samym początku nie potrzeba zbyt wielu sektorów aczkolwiek ilość potrzebnego miejsca z czasem bardzo szybko zacznie rosnąć. Najgorsze jest w tym wszystkim to, że najbardziej potrzebne budynki i konstrukcje zajmują wiele sektorów.

Nie muszę chyba mówić o tym, że zakupy należy zaczynać OD BRZEGU planszy. To, który się wybierze nie ma najmniejszego znaczenia, najwyżej po przejściu do właściwej gry trzeba będzie obrócić co nieco kamerę.

Proponuję następujące zakupy:

- prostokąt 6x7 (tu postawimy pierwszy terminal, elementy składające się na scenię, drogi i wszelkie potrzebne budynki)
- prostokąt 2x21 (miejsce pod pas startowy oraz Taxiway, czyli dróżkę, na którą z pasa będą zjeżdżały samoloty)

Oba prostokąty MUSZĄ być połączone (najlepiej zerknijcie na dołączony screen). W zależności od wybranej lokalizacji powinno to pochłonąć nie więcej niż dwa miliony dolarów. W przypadku gdy misję rozgrywa się na bardziej zamożnym terenie należy zrezygnować z kilku pól pierwszego prostokąta (np. zamiast 6x7 zdecydować się na 5x6 lub 5x7). Dopiero po zakupieniu powierzchni kliknij na fajeczkę a przejdiesz do właściwego podglądu na lotnisko.

Uwaga! Okoliczne sektory można kupować przez cały czas wybierając ikonkę z dolarami.

3 . P i e r w s z e k o n s t r u k c j e .

Terminal, najważniejsze budynki niezbędne do prawidłowego funkcjonowania lotniska, pas startowy, drogi oraz ścieżki dla samolotów, dodatkowa sceneria.

No dobrze, zaczynasz mając do dyspozycji mnóstwo wolnego miejsca. Od razu dobrze by było spauzować grę aczkolwiek nie jest to konieczne. Czas na domyślne ustawienia biegnie zgodnie z tym co mamy w rzeczywistości, a że budowa podstaw lotniska nie zajmie więcej niż 30 minut nie trzeba koniecznie zatrzymywać rozgrywki.

Przejdź do menu budowy a następnie wybierz zakładkę, dzięki której można stawiać **terminale**. Są to NAJWAŻNIEJSZE budynki na całym lotnisku. To właśnie tu organizowany jest przepływ pasażerów oraz ewentualnie towarów. Umiejętne dobranie, umiejscowienie oraz uatrakcyjnianie posiadanego terminalu jest jedną z podstaw sukcesu osoby, która planuje zająć się interesem lotniczym.

Autorzy udostępnili wiele różnych rodzajów terminali. Podstawowa różnica polega na ich wielkości zewnętrznej jednak o wiele ważniejsza jest liczba PLANE STANDS, czyli stanowisk, w których przyjmowane są nadlatujące samoloty. Ich liczba waha się od trzech do ponad dziesięciu. W zależności od tego na jaki terminal się zdecydujesz będziesz mógł odbierać różną liczbę lotów. Warto zaznaczyć, iż każdy Plane Stand posiada LIMIT jednostek jakie może przyjąć w ciągu dnia. Wynosi on osiem samolotów. Łatwo jest więc obliczyć, iż mając najmniejsze lotnisko z 3 Plane Stands nie będzie można obsłużyć więcej niż 24 przyloty dziennie! Radziłbym więc w dalszej części gry, po uzbieraniu kilku solidnych milionów, rozbudowywać posiadany terminal bądź też stawiać nowe. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby mieć ich kilka. Należy jednak pamiętać o kilku rzeczach:

- terminal MUSI posiadać przylegającą drogę, która z kolei łączy się z główną (czyli tą, która rozpoczyna się przy bramce prowadzącej na lotnisko); droga musi biec przez całą długość terminalu (ściana południowa, inaczej mówiąc – przeciwległa do tej, na której umiejscowiono Plane Stands)
- terminal MUSI być połączony z pasem startowym przy użyciu Taxiways, o tym jak je postawić i następnie połączyć powiem za chwilę
- terminal MUSI zostać odpowiednio wyposażony, dokładny opis jego zabudowy znajdziecie w kolejnym punkcie, należy mieć na uwadze to, aby przez cały czas był on maksymalnie zapełniony, dzięki temu statystyki lotniska będą na maksymalnym możliwym w danym momencie poziomie

Na samym początku radziłbym postawić najmniejszy terminal. Nie ma co szastać pieniędzmi, tym bardziej, że przez kilka pierwszych miesięcy lotnisko przymusowo będzie musiało przynosić ogromne straty. Dopiero po zdobyciu kilkunastu intratnych kontraktów można pomyśleć o zamianie tego posiadanego na jakiś lepszy lub dobudowaniu kolejnego. Ja wybrałem budynek za 3 miliony. Są dwa do wyboru. Moim zdaniem lepiej jest postawić na ten szerszy.