

# Cities in Motion 2

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Cities in Motion 2**

**Symulator współczesnej metropolii  
Transport i komunikacja miejska**

**autor: Arek „Skan” Kamiński**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Colossal Order, Wydawca Paradox Interactive, Wydawca PL Cenega Poland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Sterowanie – PC</b>	<b>4</b>
<b>Interfejs</b>	<b>5</b>
<b>Środki transportu</b>	<b>6</b>
Autobus	6
Trolejbus	7
Tramwaj	8
Metro	9
Tramwaj wodny	10
<b>Połączenia</b>	<b>11</b>
Jak utworzyć linię?	11
Tory, tunele i estakady	12
<b>Zarabianie</b>	<b>15</b>
Tworzenie sieci połączeń	16
Rozkład jazdy	17
<b>Rozbudowa miasta</b>	<b>19</b>
Rodzaje dróg	20
Opcje dróg	21
<b>Finanse i Reputacja</b>	<b>22</b>
Bilety i strefy	22
Pracownicy	24
Pożyczki	25
<b>Zadania dodatkowe</b>	<b>26</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>27</b>
1. Światła metropolii	27
2. Zazdrość	32
3. Malutkie miasteczko	34
4. Ciężkie czasy	38
5. Przechwałki	40
6. Morze fabryk	42
7. Miasto nagród	45
8. Potrzebna pomoc	48
9. Wyobraźnia	51
10. Wspaniała elegancja	55
11. Klucz do sukcesu	57
12. Wielki finał	61
<b>Pojazdy</b>	<b>64</b>
Autobus	64
Trolejbus	66
Tramwaj	68
Metro i tramwaje wodne	71
<b>Budynki</b>	<b>74</b>
Zajezdnie	74
Przystanki	77
<b>Grupy społeczne</b>	<b>80</b>

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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

*Cities in Motion 2* porusza niespotykaną w innych produkcjach tematykę zarządzania firmą zajmującą się transportem publicznym. Celem gracza jest rozbudowa swojego imperium i pomnażanie fortuny zbijanej na biletach. Nie jest to jednak tak proste, jak mogłoby się wydawać, a napór wszelkiej maści statystyk, wysokich rachunków za paliwo i skarg pasażerów może łatwo doprowadzić do niemałego bólu głowy. By odnaleźć się w skomplikowanych realiach współczesnej metropolii do ręki graczy oddajemy poniższy poradnik, który wyjaśni wszelkie aspekty rozgrywki takie jak:

- Budowa intratnego systemu połączeń
- Dopasowanie pojazdów do aktualnego zapotrzebowania
- Zarządzanie budżetem i dbanie o markę firmy
- Obsługa skomplikowanego interfejsu gry
- Rozbudowa miasta
- Opis przejścia kampanii
- Dokładne informacje o pojazdach i budynkach dostępnych w grze.

Objaśnienia kolorów:

Zielony – środki transportu

Brązowy – drogi, trakcje

Niebieski – grupy społeczne

Pomarańczowy – zakładki interfejsu, klawiszologia

**Arek „Skan” Kamiński ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Sterowanie – PC

Sterowanie w *Cities in Motion 2* nie należy do zbyt intuicyjnych i już na starcie może nastęrczyć kilka problemów. Przede wszystkim, na dzień dzisiejszy (wersja 1.1.5.), **nie można poruszać kamerą przesunięciem kursora na krawędź ekranu**. Od początku musisz, więc porzucić ten nawyk i przyzwyczać się do przesuwania kamery klawiszami **W, S, A, D** bądź kursorem myszki z przytrzymanym jednocześnie klawiszem **CTRL**.

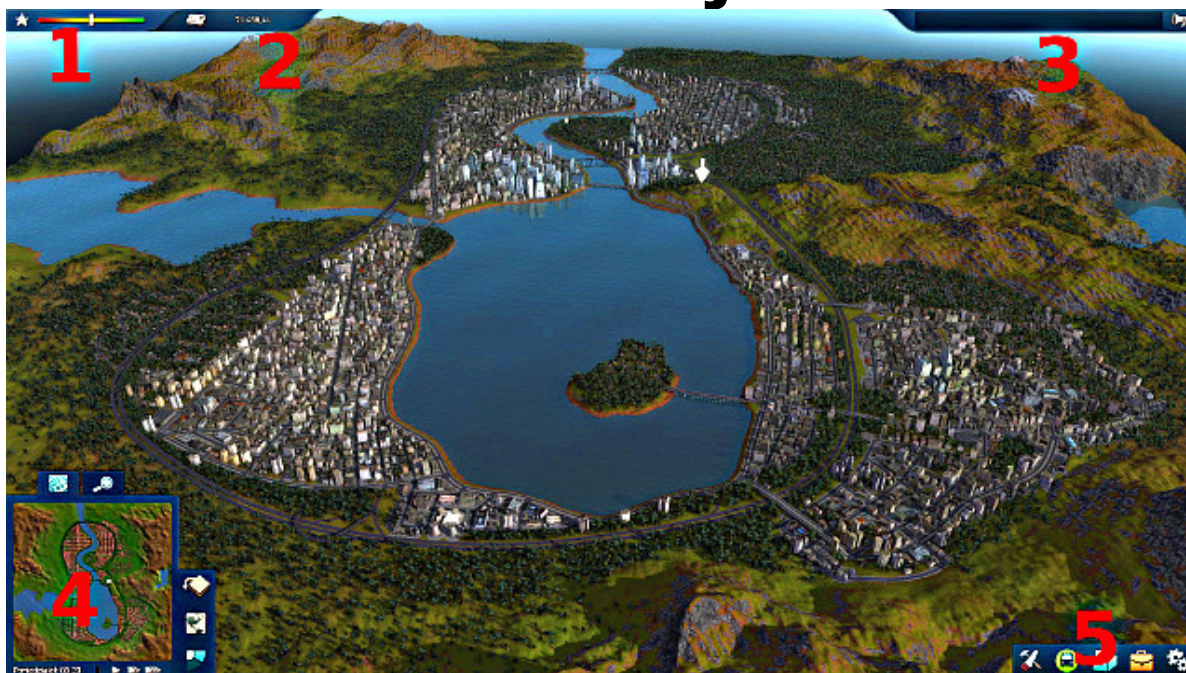
Inną charakterystyczną „abstrakcją” w stosunku do standardów znanych z innych gier strategicznych jest zmiana kąta, pod jakim planujemy wybudować nowy budynek. I tak, by przykładowo wybudować zajezdnię z drogą dojazdową skierowaną na wschód, należy klikać **PPM**, by przełączać się między domyślnymi kątami, aż uzyskamy żądany efekt, bądź dopasować nachylenie ręcznie używając **Num+ / Num-**

Poniżej pełna rozpiska sterowania:

Akcja	Klawisz
Akcja główna	LPM
Akcja dodatkowa	PPM
Zbuduj wyższy/niższy poziom	Page Up / Page Down
Obróć obiekt w lewo/w prawo	Num- / Num+
Obróć kamerę myszką	ŚPM lub lewy Alt
Obróć kamerę	Strzałki kierunkowe
Porusz kamerą za pomocą myszki	Lewy Ctrl
Przybliż/oddal widok	Kółko myszki lub Q / E
Przesuń kamerę	W, S, A, D
Wyśrodkuj kamerę	C
Szybszy ruch kamery	Lewy Shift
Pauza	0 lub spacja
Ustaw prędkość gry	1, 2, 3
Pokaż panel wiadomości	T
Zrzut ekranu	F8



# Interfejs



**1. Pasek reputacji** – odwzajemnia szacunek i sympatię mieszkańców miasta do twojej firmy, które bezpośrednio przekładają się na liczbę pasażerów. Reputację podnosisz dbając o punktualność pojazdów, komfortowe warunki podróży oraz dobrze opłacany pion pracowniczy. Analogicznie, spóźniające i psujące się **autobusy** prowadzone przez opryskliwych kierowców będą skutecznie zmniejszać jej poziom, a zarazem liczbę klientów.

**2. Poziom finansów** – znajdziesz tu szczegółowe informacje o finansach swojego przedsiębiorstwa, stanie posiadanej gotówki, zadłużenia oraz całkowitą wartość firmy.

**3. Panel wiadomości** – gra będzie przekazywać tu istotne informacje o wydarzeniach z życia firmy i miasta, takie jak wzrost populacji, awarię pojazdu, czy skargi pasażerów na ceny biletów. Kliknięcie **LPM** na panel wiadomości automatycznie przeniesie cię na miejsce zdarzenia, by móc natychmiast podjąć odpowiednie środki.

**4. Minimapa** – w okienku tym znajdziesz mapę miasta wraz z zaznaczonymi na niej swoimi liniami, bądź zbliżenie na zaznaczony aktualnie budynek/osobę/pojazd w zależności od wyboru. Ponadto są tu podstawowe informacje o aktualnym dniu i godzinie; możliwość przyspieszenia lub spowolnienia upływu czasu, a także opcję włączenia podglądu na linie podziemne i strefy biletowe.

**5. Panele** – tutaj, oprócz menu gry, znajdziesz cztery główne panele zarządzające rozgrywką w Cities in Motion 2. Kolejno od lewej są to:

–**Panel budowy** – panel, w którym postawisz podstawową infrastrukturę jak przystanki czy zajezdnie, a także zbudujesz nowe **drogi**, wyburzysz budynki oraz wyznacysz strefy biletowe

–**Panel transportu** – główne centrum dowodzenia. Utworzysz tu nowe połączenia, zakupisz nowe pojazdy, a także uzyskasz szybki dostęp do wszystkich swoich zajezdni i przystanków.

–**Panel danych** – baza danych o mieście i ruchu w nim panującym. Dowiesz się stąd m.in. gdzie mieszkają i pracują określone **grupy społeczne** oraz jakie jest natężenie ruchu na **drogach**

–**Panel finansów** – źródło wiedzy o finansach przedsiębiorstwa. Znajdziesz tu bilans przychodów i rozchodów, weźmiesz pożyczkę, ustawisz poziom wydatków oraz ceny biletów.

# Środki transportu

## A u t o b u s



**Autobusy** to podstawowy środek transportu. Są tanie w zakupie i nie wymagają specjalnej infrastruktury, więc do otwarcia linii potrzebujesz tylko zajezdni i przystanków. Mogą się również poruszać po specjalnych **buspasach**, dzięki czemu nie będą musiały stać w korkach. Mimo wszystko są jednak dość powolne, małe i zawodne, a na dodatek stosunkowo drogie w eksploatacji. Dlatego sprawdzą się głównie na początku rozgrywki, np. do dowożenia **pracowników fizycznych** z mieszkań do miejsc pracy. W późniejszym czasie powinny zostać zdominowane przez inne, bardziej dochodowe, formy transportu i działać głównie na przedmieściach, jako dojazd do przystanków **metra**, bądź **tramwajów**. Będą też jednak przynosić zyski na długich, wielostrefowych trasach przelotowych łączących odległe części miasta, zwłaszcza przy dostępie do **buspasa** i/lub **drogi ekspresowej**. W razie potrzeby mogą również służyć, jako forma złuzowania ściśniętego centrum miasta w godzinach szczytów.



## T r o l e j b u s



**Trolejbusy** stanowią ekonomiczniejszą alternatywę dla **autobusów**. Są od nich znacznie tańsze w eksploatacji, jednocześnie jednak znacznie droższe w budowie. Poruszają się ulicą lecz potrzebują wybudowanej nad nią **trakcji elektrycznej**. Mimo wysokich kosztów wprowadzenia ich w użycie, z czasem warto w nie jednak zainwestować. W dłuższej perspektywie będą przynosić znacznie wyższe dochody od swoich „benzynowych braci”. Są od nich także szybsze, przez co świetnie sprawdzą się w ściśniętych centrach miast z wąskimi ulicami, gdzie budowa **tramwaju** byłaby nieopłacalna.

Co ważne, **trolejbusy dzielą przystanki z autobusami**, co zaoszczędzi wydatków na budowę nowych, gdy zdecydujesz na zawieszenie **kabli**. Mogą również korzystać z **buspasów**.