

# Microsoft Train Simulator

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Microsoft Train Simulator**

**autor: Rafał „WLQ” Wilkowski**

**GRYOnline.pl**

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

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

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Zanim zaczniesz</b>	<b>4</b>
<b>Problemy techniczne</b>	<b>5</b>
<b>Trasy</b>	<b>6</b>
<b>Hisatsu Line</b>	<b>6</b>
<b>Innsbruck – St. Anton</b>	<b>13</b>
<b>Marias Pass</b>	<b>20</b>
<b>Northeast Corridor</b>	<b>34</b>
<b>Settle &amp; Carlisle Line</b>	<b>42</b>
<b>Tokio – Hakone</b>	<b>49</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)



## Wstęp

Poradnik ten został napisany do gry Microsoft Train Simulator z zainstalowanym updatem (nazwa Train\_Update1, waży 7,37 MB). Znajdziesz w nim szczegółowy opis 50 zadań w trybie Drive a Train. Zanim jednak przejdziesz do jazdy właściwej, uruchom samouczki obsługi lokomotyw parowych, dieslowych i elektrycznych. Wszystko jest przygotowane bardzo starannie, więc bez problemu nauczysz się ruchu na torze. Dla polepszenia umiejętności (szczególnie, jeśli chodzi o lokomotywę parową) skorzystaj z jazdy w trybie Introductory Train Ride. Tak jak w tutorialach, tak i w tym trybie zostaniesz dokładnie poinformowany, na co należy zwracać uwagę. Nie musisz znać nawet angielskiego, żeby zorientować się, która dźwignia do czego służy. Kiedy już to opanujesz, przejdź do głównego trybu i wykorzystaj ten właśnie poradnik. Nie jest to, co prawda, konieczne, ponieważ podczas zadań również staram się wspominać o odpowiednich klawiszach odpowiedzialnych za dane funkcje, jednak radziłbym poświęcić trochę czasu na praktykę w treningowych jazdach. Życzę miłej podróży.

**Rafał „WLQ” Wilkowski**

**Zanim zaczniesz**

W opisywaniu zadań skupiłem się na głównych celach, czyli w większości przypadków na dotarciu do danych stacji. Jednak, aby mieć czyste sumienie, musisz zwracać uwagę także na inne elementy. Nie jest to niezbędnie konieczne, ponieważ zadanie możesz zaliczyć pomimo popełnionych błędów, opisanych poniżej. Przede wszystkim, podczas wsiadania/wysiadania ludzi nie możesz ruszyć. Najlepiej, stojąc na peronie, wciśnij lekko hamulec. Nigdy nie możesz używać hamulca bezpieczeństwa. Błędem jest również przekroczenie prędkości (na trasie Northeast Corridor, gdy jedziesz za szybko automatycznie włącza się hamulec bezpieczeństwa). Ostatnią rzeczą, na którą musisz zwrócić uwagę jest komfort jazdy pasażerów. Aby został on zachowany, musisz czynności przyspieszania i hamowania wykonywać bardzo płynnie (szczególnie dotyczy to tras, gdzie obsługujesz lokomotywy parowe). Dodatkowy problem, na który natrafisz podczas jazdy to zwierzęta. Są one porozmieszczane losowo, ale najczęściej pojawiają się w pobliżu lasów (choć zdarzają się też biegające jelenie nieopodal budynków). Aby odstraszyć je, wystarczy użyć sygnału lub świateł.

Podczas samej jazdy zawsze miej włączone okienka Track Monitor ('**F4**') oraz Next Station ('**F10**'). Dzięki temu uzyskasz najważniejsze informacje potrzebne podczas podróży. Z Track Monitora odczytasz prawie wszystko to, co zawarłem w opisach zadań (ograniczenia, sygnalizacje itp.). Jednak nieraz dane informacje pokazywane są za późno i nie zawsze to okno właściwie spełnia swoje zadanie. Dodatkowo TM pokazuje słupki milowe (częściej używam skrótu sm), które ułatwiają orientację i głównie właśnie je wykorzystałem do opisania, gdzie co się znajduje.

Często podaje przykładowe ustawienia (np. przy nachyleniu terenu) Throttle i hamulca, jednak nie traktuj ich zbyt sztywno. Wiele zależy od prędkości, jaką masz czy od momentu, w którym zacząłeś zwalniać, dlatego wartości mogą być wyższe lub niższe od tych, które ja podałem (choć niezbyt dużo).

Wszystkie screeny pełnią rolę wyłącznie dekoracyjną, więc się nimi w żaden sposób nie sugeruj. Klawisze, o których wspominam są przyporządkowane według standardowych ustawień gry.

### Problemy techniczne

Nie działająca klawiatura. Problem łatwy do rozwiązania, jednak dość denerwujący. Występuje przeważnie w nowych systemach operacyjnych (powyżej Win 98). Aby się go pozbyć, wystarczy nacisnąć **'Alt+TAB'**, a następnie po wyjściu do Windowsa ponownie przełączyć aktywne okno na Traina.

Czas. Często po załadowaniu wcześniej zapisanej gry, zegar zaczyna źle funkcjonować. Jedynym sposobem jest obliczenie opóźnienia/przyśpieszenia względem realnego czasu po zatrzymaniu się na stacji. Później po prostu odliczasz lub dodajesz sekundy i w ten sposób otrzymujesz prawdziwy czas przyjazdu lub odjazdu na kolejnych stacjach.

Coupler broken. Jest to błąd w grze polegający na pękaniu łączy między wagonami. Niestety, nie wyszedł żaden patch naprawiający ten problem. Najgorsze jest to, że występuje na różnych torach u różnych graczy i ciężko jest przewidzieć, gdzie Ty na niego trafisz. Kiedy się jednak pojawi staraj się zmniejszać prędkość podczas każdego nowego podejścia. Nieraz, można go właśnie w ten sposób uniknąć, jednak niekiedy nie i pozostaje tylko opuszczenie zadania. U mnie wystąpił na trasie Innsbruck – St. Anton w misji Murder In Orient-Express oraz na trasie Settle - Carlisle w misjach Medical Emergency i Low Water. Z tego też powodu nie zostały one opisane w tym poradniku.

Trasy

H i s a t s u L i n e

Trasa znajdująca się w Japonii. Ma 86 kilometrów długości i łączy ze sobą 19 miast. Yatsushiro i Yashimatsu są jej krańcowymi stacjami. We wszystkich misjach będziesz jeździł lokomotywą KIHA 31.

Passanger Activity Tutorial



W misji tej masz za zadanie dowieźć pasażerów na czas. Wyruszyć ze stacji początkowej powinieneś o 10:00:14. Od razu osiągnij maksymalną prędkość (na tym torze 85km/h), ponieważ na razie nie ma tu żadnych ograniczeń. Kiedy zobaczysz tunel, zwolnij do około 80km/h, a po pokonaniu go na zakręcie, zredukuj prędkość do 70km/h. Po około 10 sekundach możesz znów przyspieszyć. Będąc 1km od stacji ustaw Throttle na 0% i powoli hamulcem zacznij wytracać prędkość. 200 metrów od stacji powinieneś mieć około 40km/h. Pamiętaj, żeby nie przesadzić z hamowaniem przy peronie, bo uruchomienie hamulca bezpieczeństwa będzie liczone jako błąd. O godzinie 10:03:50 powinieneś zawitać do Kaiji. Pozwól wsiąść ludziom do pociągu ('**ENTER**') i czekaj na sygnał. Kiedy go usłyszysz, rusz ze stacji. Nie rozpędzaj się jednak, tylko utrzymuj na liczniku 23-24km/h, ponieważ niedługo ujrzysz żółtą flagę, która oznacza ograniczenie do 25km/h. Zielona flaga, która pozwala na normalną jazdę (85km/h) znajduje się dopiero przy 25 słupku milowym. Kiedy zbliżysz się do Yoshio na kilometr, znów zacznij tracić prędkość. Często zdarza się, że pociąg nie wyhamuje i musisz go trochę cofnąć (pamiętaj o tym, że jeśli chcesz wrzucić wsteczny, musisz mieć Gear ustawione na Neutral i Throttle na 0%). Planowo powinieneś wjechać na stację nie później niż o 10:10. Po wycofaniu i wysiadce ludzi misja dobiegnie końca.

## Quake-Damaged Track



Po wyruszeniu ze stacji (jak widzisz jest ciemno, więc włącz światła) nie przyspieszaj za bardzo, bo już przed 14 słupkiem milowym znajduje się żółta flaga (25km/h). Pół minuty później dojedziesz do zielonej flagi (85km/h) i będziesz mógł wrzucić wyższy bieg. Jak zwykle zacznij zwalniać kilometr przed stacją. Jeśli goni Cię czas, możesz zwalniać później, jednak nagłe hamowanie źle wpływa na komfort jazdy pasażerów. Do Haki powinieneś zjechać o 18:34:51. Kiedy ludzie już wejdą do środka poczekaj na sygnał i ruszaj dalej. Do następnej stacji możesz cały czas jechać 85km/h, jednak radzę pozostać w granicach 75km/h tak, żeby nie zjechać za wcześnie. Po wyjeździe z Kanase utrzymuj prędkość w granicach 30-35km/h. Kiedy zobaczysz tunel, zacznij zwalniać tak, żeby przed wjazdem do niego mieć na liczniku nie więcej niż 25km/h. W tunelu masz trochę z górki, więc możesz nagle przyspieszyć, dlatego oprócz operowaniem Throttle zajmij się również hamulcami (dociskaj je do 15-20%). Za 21 SM znów możesz przyspieszyć do limitu prędkości na tej trasie. Do Setoishi powinieneś dojechać o 18:46:23. Na drodze do kolejnych czterech stacji nie ma żadnych ograniczeń ani zagrożeń więc śmiało możesz jechać 85km/h (plan przyjazdu i odjazdu znajdziesz jak zwykle pod klawiszem **'F10'**).