

Truck Tycoon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

TRUCK TYCOON

autor: Michał "aRusher" Urbanek

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

SPIS TREŚCI	2
Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Poziom 1 - Poziom szkoleniowy	4
Poziom 2 - Leśna rzeka	5
Poziom 3 – Trzy Jeziora	8
Poziom 4 – Peryferia	10
Poziom 5 – Cudowne wodospady	12
Poziom 6 – Równiny i jeziora	14
Poziom 7 – Pola i jeziora	16
Poziom 8 – Sześć miast.....	18
Poziom 9 – Szmaragdowa dolina.....	20
Poziom 10 – Jasno i ciepło	22
Poziom 11 – Miasto	24
Poziom 12 – Raj rolników	27
Poziom 13 - Skała	29
Poziom 14 – Jałowa ziemia	31
Poziom 15 – Czerwona dolina	33
Poziom 16 – Babie lato.....	35
Poziom 17 – Kanion	37
Poziom 18 – Stara rzeka	39
Poziom 19 – Pustynne miasto	41
Poziom 20 – Górzysta kraina.....	43
Poziom 21 – Słoneczne brzegi.....	45

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



Wprowadzenie

Przedstawiam nieoficjalny poradnik do gry Truck Tycoon. Zawiera on opisy poszczególnych scenariuszy kampanii (wszystkich dwudziestu jeden), obrazki przedstawiające fragmenty rozgrywki i rady. Wszelkie uwagi proszę kierować na adres e-mail: mm_urbanek@o2.pl . Poradnik był pisany podczas grania na średnim (dwie gwiazdki) poziomie trudności – uznałem go za najbardziej optymalny. Wszystkie opisy scenariuszy napisane są w ten sposób, aby w jak najkrótszym czasie prowadziły do zwycięstwa. W czasie rozgrywki nie brałem pod uwagę bonusów (czerwonych skrzynek na planszy), ponieważ są one zbyt nieprzewidywalne i mogą przyspieszyć lub opóźnić ukończenie misji. Teraz nie pozostało mi nic innego jak tylko życzyć przyjemnej lektury, co niniejszym czynię.

Michał „aRusher” Urbanek

Opis przejścia

P o z i o m 1 - P o z i o m s z k o l e n i o w y

Pierwszym etapem rozgrywki, z którym większość graczy się zetknie jest „Poziom szkoleniowy” - taki Tycoonowy samouczek. Ta misja pozwoli nam opanować podstawy zarządzania firmą przewozową. Oprócz tego, że przyswoimy sobie interfejs gry, kupimy też garaż, pierwszy wóz, zatrudnimy kierowcę, podpiszemy swój pierwszy kontrakt, przewieziemy towar i przeżyjemy pierwszy szok – awarię swojej ciężarówki. Na początku wszystko zdaje się być czarną magią, warto więc skorzystać z tego poziomu.



P o z i o m 2 - L e ś n a r z e k a

Ten poziom rozgrywa się nad brzegiem leśnej rzeki, po której obu stronach leżą dwa średniej wielkości miasta. Naszym celem jest podniesienie ogólnej wartości firmy (czyli jej środków finansowych, wartości pojazdów itp.) do 2.000.000 dolarów w latach 1950-1967, dzięki czemu zagwarantujemy sobie dominację wśród firm przewozowych.

Po rozpoczęciu poziomu przekonujemy się, że mamy już garaż na własność, skromne, ale wystarczające biuro i 600 tys. w gotówce – biuro i garaż wystarczą nam na całą misję. Włączamy aktywną pauzę i zatrudniamy w biurze kierownika kadrowego z najwyższym procentem szkolenia pracowników oraz kierownika ds. samochodów z najwyższym procentem operowania wydatkami. Następnie przechodzimy do giełdy samochodów i kupujemy dwie ciężarówki Bursztyn. Wynajmujemy do nich kierowców (rada: jeśli nie ma kierowców w tym momencie, wyłączmy na moment pauzę – pojawią się nowi) kierując się ich zdolnościami i opanowaniem w czasie jazdy.



Po kupieniu pojazdów i zatrudnieniu kierowców przechodzimy do fabryki ciężkiego sprzętu (w górnej części mapy) i wybieramy z dostępnych ofert przewozu tą, która najbardziej pasuje do naszego samochodu i opłaca się. Musimy zwracać uwagę na tonaż (powinien być przynajmniej o tonę mniejszy niż to, co da radę przewieźć nasza ciężarówka), przewidywaną prędkość, z którą trzeba będzie jechać, aby dostarczyć towar w wyznaczonym terminie, ilość kursów (etapów) i oczywiście wynagrodzenie. Wybrane towary przenosimy metodą „przeciągnij i upuść” na nasze ciężarówki podpisując jednocześnie kontrakt.

Teraz przełączamy na najwyższą prędkość upływu czasu i czekamy aż kontrakty zostaną zrealizowane w pełni. Podczas przewozu może nam się przytrafić kraksa, ale w większości przypadków kierowca sam sobie z nią poradzi. O innych możliwościach dowiedzieliśmy się w „Misji początkowej”. Podczas gdy nasze ciężarówki śmigają z towarem, my przechodzimy do warsztatu (obok biura), zatrudniamy mechanika i kupujemy wóz techniczny. W razie poważnej kraksy może być potrzebna też laweta.



Po zakończeniu pierwszych kontraktów podpisujemy nowe i zarabiamy, zarabiamy (ciekawostka: istnieją kontrakty, dzięki którym nie zarobimy wiele pieniędzy, ale dostaniemy dużo punktów doświadczenia – w tej misji nie trzeba z nich jednak korzystać). Gdy stan techniczny któregoś z naszych samochodów spadnie poniżej 5/6 całości, po zakończeniu trwającego kontraktu czekamy aż zajedzie on do garażu – tam automatycznie zostanie naprawiony. Nie kupujemy nic nowego dopóki w sprzedaży nie pojawią się samochody Kondor (Diesel) – nie mylić ze zwykłymi Kondorami. Gdy zostaniemy poinformowani o tym, że samochód już jest, kupujemy go i najmujemy do niego kierowcę. Potem jedziemy do fabryki lekkiego (!) sprzętu – jest ona położona na dole mapy - i czynimy podobnie jak przy Bursztynach.

Podajemy kolejne kontrakty – jeśli w jednej fabryce skończą się chwilowo oferty, jedziemy do drugiej, ale starajmy się pomagać tylko tym dwóm, aby, dzięki swojej lojalności, zdobywać większe wynagrodzenie i rangi (brązową, srebrną, złotą i platynową). Podczas gdy ciężarówki wypełniają zadania, mamy prędkość upływu czasu ustaloną na maksymalną – zatrzymujemy tylko w momentach podpisywania kontraktów czy zatrudniania pracowników.



Czwartą ciężarówkę o nazwie Nerl kupujemy, gdy osiągniemy 200 tys. dolarów. Przewozimy nią towary z fabryki lekkich lub ciężkich sprzętów. Gdy, po zakupie Nerla wyjdziemy znowu na prostą możemy wyposażyć biuro w służby sprzątające lub sekretariat. Teraz czekamy w spokoju aż wartość naszej firmy wzrośnie do 2 mln dolarów, wciąż podpisując kontrakty. Powinno to się stać przed końcem 1956 roku. Istnieje duża szansa, że w międzyczasie dostaniemy milusi prezent od burmistrza za naszą świetną robotę – bardzo szybką i ładowną ciężarówkę (albo nawet dwie!). Możemy też otrzymać za lojalność rangi – dzięki nim kontrakty będą jeszcze korzystniejsze.