GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0492

# Railroad Tycoon 3

## PORADNIK DO GRY

**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# Railroad Tycoon 3

**autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna**

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.

Kup książkę

# SPIS TREŚCI

**Wstęp** 3
**Infrastruktura** 4
**Tory** 4
**Mosty i tunele** 6
**Budynki serwisu technicznego** 7
**Stacje kolejowe i budynki usługowe** 8
**Budynki przemysłowe** 9
**Lokomotywy i wagony** 10
**Charakterystyka lokomotyw** 10
**Królowe gór** 12
**Wagony** 14
**Spis lokomotyw** 15
**Lokomotywy parowe** 16
**Lokomotywy spalinowe** 43
**Lokomotywy elektryczne** 54

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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**



Kup książkę

## Wstęp

W poniższym poradniku znajdziecie uwagi dotyczące infrastruktury kolejowej w *Railroad Tycoon 3*, które skierowane są do początkujących użytkowników gry. Oprócz tego opracowałem szczegółowy opis lokomotyw, pozwalający porównać maszyny pod względem osiągów w tych samych warunkach. Uwagi dotyczące podstaw obsługi gry oraz innych zagadnień, znajdziecie w instrukcji oraz doskonale opracowanych tutorialach.

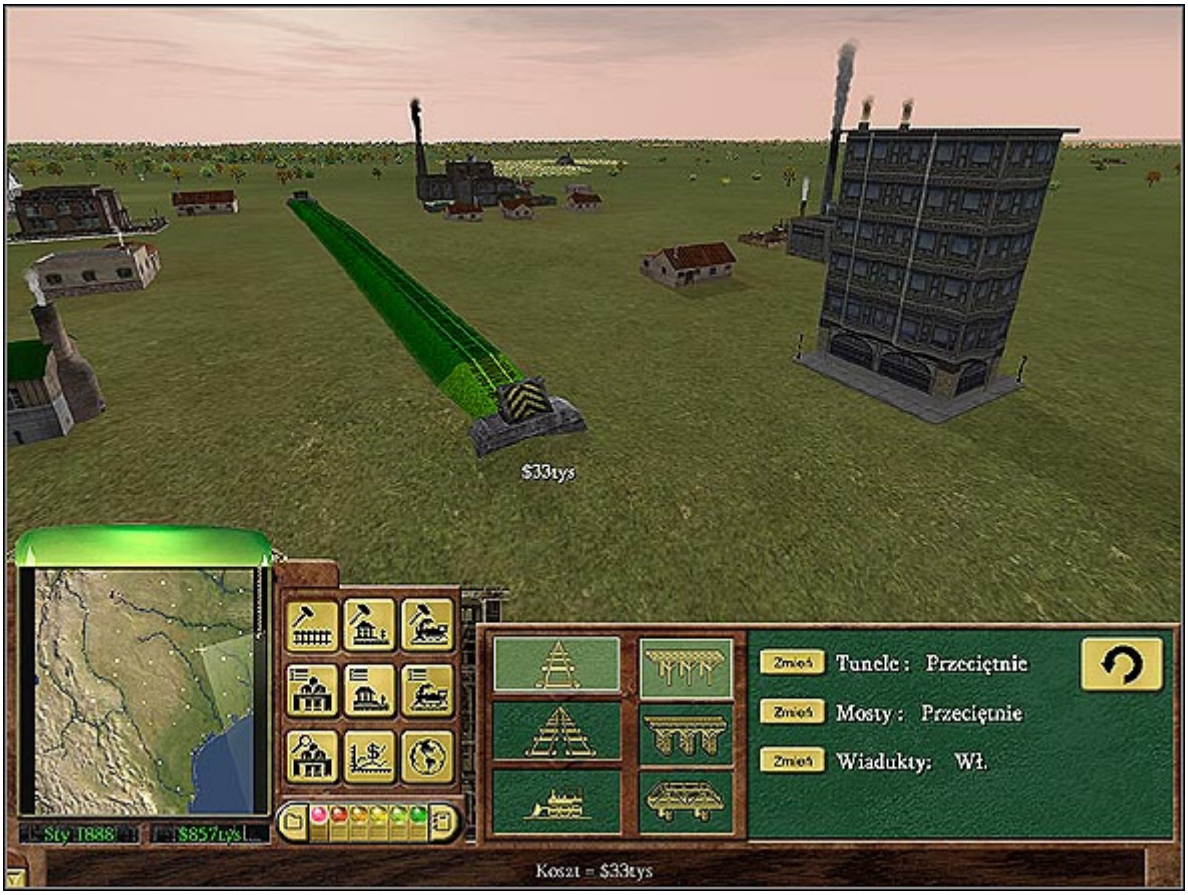

Kup książkę

**Infrastruktura**

## T o r y

Żaden pociąg nie będzie jeździł po ziemi, w *Railroad Tycoon 3* również. Budowa torów w grze jest bardzo kosztowna, dlatego wszystkie posunięcia związane z kładzeniem szyn powinny być dokładnie przemyślane. W porównaniu z innymi produkcjami tego typu (np. *Chris Sawyer's Locomotion*), program firmy PopTop Software proponuje bardzo uproszczony model powstawania infrastruktury kolejowej. Przyjrzymy mu się bliżej w poniższym rozdziale.

Gra pozwala na układanie zaledwie dwóch rodzajów torów: pojedynczego i podwójnego. Pierwszy z nich jest tańszy, ale gdy dwa składy zetkną się ze sobą, jeden z nich będzie musiał się zatrzymać i przepuścić drugi (o tym, który z nich zostanie zastopowany decyduje priorytet - można go dowolnie ustawiać w opcjach pociągu). Wyjściem z tej sytuacji jest budowa toru podwójnego. Jest on jednak nieco droższy i na mało uczęszczanych trasach raczej nie zalecany. Pamiętaj, że w każdej chwili możesz każdy tor pojedynczy rozbudować do podwójnego, ale operacja ta pochłonie znacznie więcej gotówki, niż w przypadku budowania od początku toru podwójnego. W *Railroad Tycoon 3* trzeba myśleć na zapas. Jeżeli na danej trasie przewidujesz w przyszłości większy ruch, lepiej od razu zainwestować w rozszerzony typ torów.




*Jak widać, budowa nawet stosunkowo krótkiego odcinka torów pochłania mnóstwo pieniędzy.*

Wraz z pojawieniem się pierwszych lokomotyw nowej generacji, będziesz zmuszony podjąć kolejną decyzję, związaną z elektryfikacją trasy. Maszyny zasilane prądem nie będą jeździć po zwykłych torach, musisz więc rozbudować infrastrukturę, dostarczając im niezbędnej energii. Koszt tej operacji jest bardzo wysoki i na początku dwudziestego wieku lepiej z niego zrezygnować. Dopiero



Kup książkę

kiedy konstruktorzy lokomotyw udostępnią konkurencyjne względem parowozów jednostki, warto zastanowić się nad elektryfikacją. Pewnym kompromisem w tej sytuacji jest możliwość przestawienia całego taboru na lokomotywy spalinowe. Pierwsza z nich pojawia się co prawda dopiero w latach czterdziestych dwudziestego wieku, ale do tej momentu oferta wśród maszyn elektrycznych nie będzie zbyt urozmaicona.

Kładąc nowe tory należy zwracać baczną uwagę na ich nachylenie. To chyba największa bolączka z jaką boryka się każdy właściciel sieci transportowej. Wytyczanie trasy przez tereny równinne nie stanowi jeszcze problemu, ale kiedy do pokonania mamy spore wzniesienia, sprawa się komplikuje. Program uwzględnia cztery typy nachylenia szyn, oznaczając je wartościami procentowymi, od 0% do 6% (podczas budowy reprezentowane przez cztery kolory, od zielonego do czerwonego). Pokonanie stromizn stanowi nie lada kłopot dla lokomotyw, zwłaszcza tych, które ciągną ze sobą większą liczbę wagonów. Projektując kolejne trasy musisz więc nieustannie dokonywać wyboru pomiędzy przerzucaniem torów przez wzniesienia, a omijaniem ich. Jeśli oczekujesz od swoich pociągów osiągania maksymalnych prędkości, lepiej jest zdecydować się na ten drugi wariant, choć z pewnością będzie on znacznie droższy i bardziej kłopotliwy w budowie.

Gra umożliwia również korzystanie z torów przeciwnika. Wystarczy podpiąć się do istniejącej linii, a Twoje pociągi będą podróżować szynami innych korporacji bez problemów. Musisz jednak pamiętać, że wiąże się to z dodatkowymi kosztami. Program oblicza jaki procent całej trasy pokonałeś w sieci przeciwnika, a po dotarciu do celu, odlicza ten wynik od uzyskanych przychodów. Wszystkie koszty związane z zakupem paliwa również spoczywają na Twoich barkach. Ponadto warto wziąć pod uwagę, że Twoje lokomotywy na torach innej kompanii zawsze będą mieć mniejszy priorytet, czyli staną w miejscu po spotkaniu się z pociągiem przeciwnika.

*Przerzucaj jak najkrótsze mosty, aby ich koszt był jak najmniejszy.*



Kup książkę

## Mosty i tunele

Osobną sprawą pozostaje również kwestia tworzenia tuneli i mostów. Program sam zaoferuje Ci opcję budowy tych konstrukcji, Ty jedynie możesz wpływać na częstotliwość tych propozycji, manipulując ustawieniami po kliknięciu na odpowiednie ikony. W przypadku mostów ma to także znaczenie w górach, gdyż podczas projektowania trasy w trudnych warunkach gra będzie dążyła do przerzucenia przepraw nad głębokimi wąwozami. Jeśli zamierzasz wytyczać trasę w takim terenie zgodnie z jego ukształtowaniem, najlepiej w ogóle zrezygnuj z propozycji konstrukcji mostów.

Budowa przepraw przez rzeki wymaga pewnej wyobraźni. Najlepiej, aby mosty przecinały akweny wodne w pozycji prostopadłej, gdyż wiąże się to z minimalizacją kosztów związanych z ich tworzeniem. Niestety nie zawsze jest to możliwe, jako że z obu stron konstrukcji potrzeba sporo miejsca na ewentualne dopasowanie jej do istniejącej trasy. Dlatego też staraj się nie wytyczać torów wzdłuż rzeki i w jej bliskim sąsiedztwie, jeśli zamierzasz niedługo potem konstruować przeprawę, gdyż może okazać się to niemożliwe do wykonania.

W grze dostępne są trzy rodzaje przepraw przez akweny wodne: kamienne, drewniane i stalowe (po 1865 roku). Najlepsze, ale też i najdroższe są mosty kamienne – nie wymuszają na pociągach ograniczeń prędkości, w dodatku umożliwiają położenie toru podwójnego. O wiele tańsze są mosty drewniane, niestety również bardziej kłopotliwe w eksploatacji. Nie dość, że skład musi znacznie zwolnić przed wjazdem na przeprawę, to jeszcze program zabrania używania w tym przypadku toru pojedynczego. Wypośrodkowaniem wad i zalet obu typów mostów są wspomniane już wyżej konstrukcje stalowe. Pociąg wjeżdżający na taką przeprawę musi co prawda nieznacznie zmniejszyć prędkość, ale gracz może skorzystać z toru podwójnego, który nie spowoduje zatorów, jeśli dwa składy spotkają się w tym samym miejscu.

Budowa tuneli ma dwa olbrzymie plusy – znacznie skraca długość trasy, jeśli porównać ją z ilością torów potrzebnych na ominięcie góry, a także sprawia, że tory są płaskie, co z kolei nie powoduje utrudnień w ruchu składów. Niestety, koszt tworzenia tego typu przeprawy jest tak duży, że znacznie wykracza poza możliwości początkującego inwestora. Na tunele lepiej zdecydować się w późniejszej fazie gry, kiedy dysponujemy odpowiednim kapitałem.



Kup książkę

*Pociąg zmierza do wieży serwisowej i zakładu remontowego.*

## Budynki serwisu technicznego

Oprócz torów, pociągi potrzebują również do działania budynków, w których pełniona będzie ich stała obsługa techniczna. W *Railroad Tycoon 3* wyróżniamy dwa typy takich obiektów:

- **Wieże serwisowe** – zaopatrują Twoje lokomotywy w wodę i piasek. Są absolutnie niezbędne, jeśli Twój tabor składa się z parowozów. Te lokomotywy funkcjonują właśnie dzięki wodzie, dlatego musisz im zapewnić stały jej dopływ. Jeśli w parowozie zabraknie życiodajnej cieczy, cały skład będzie wlókł się niemiłosiernie wolno. Wieże serwisowe najlepiej budować więc na każdym odcinku trasy, dzięki czemu Twoje pociągi będą miały do nich łatwy dostęp. Sytuacja zmienia się, kiedy parowozy odejdą do lamusa. Wówczas konstrukcje te będą wyposażać lokomotywy jedynie w piasek. Ten ostatni jest konieczny przy pokonywaniu terenów o dużym nachyleniu. Jeśli w pociągu zabraknie piasku, skład będzie miał olbrzymie trudności przy poruszaniu się w górach. Oczywiście, jeśli opierasz swój tabor o lokomotywy spalinowe i elektryczne, nie będziesz musiał tworzyć tak gęstej siatki wież serwisowych, zakładając, że Twoje linie znajdują się na terenach równinnych. W górach piasek jest po prostu niezbędny, dlatego też musisz postarać się o wybudowanie więcej tego typu obiektów.
- **Zakłady remontowe** – pełnią dwie funkcje. Po pierwsze: zaopatrują Twoje lokomotywy w olej; po drugie: dokonują konserwacji pociągów zmniejszając ryzyko ich awarii. Budowa zakładów remontowych do tanich nie należy, dlatego powinieneś je umieszczać w takich miejscach, aby wiele pociągów miało do nich łatwy dostęp.


Kup książkę