

Hard Truck

18 Wheels of Steel

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Hard Truck 18 Wheels of Steel

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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

Wprowadzenie	3
Zagadnienia	4
a. Wybór zleceń	4
b. Kierowanie ciężarówką z naczepą	4
c. Jazda po mieście.	5
d. Jazda po drogach.	5
e. Zdawanie ładunku.	6
f. Kupowanie ciężarówek.	7
g. Wyrabianie licencji na trasy.	10
h. Wynajmowanie kierowców i przydzielanie im zleceń.	10
i. Pierwszy milion.	10
Mapy	11
Zachodnie wybrzeże	12
a. Reno.	13
b. San Francisco.	14
c. Las Vegas.	15
d. Los Angeles.	16
e. Phoenix	17
Środkowy wschód	18
a. Chicago.	19
b. Detroit	20
c. Indianapolis.	21
d. Cincinnati	22
e. Louisville.	23
Góry Skaliste	24
a. Helena.	25
b. Boise.	26
c. Salt Lake City.	27
d. Cheyenne.	28
e. Denver.	29

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

„Hard Truck” jest grą ze wszech miar wyjątkową, a jednym z podstawowych wyznaczników jej niestandardowości jest tempo rozgrywki. Nie jest to gra dla młodych, niespokojnych duchem, lecz dla graczy mających już nieco nerwów za sobą i pragnących spokoju. :-) Dlatego pierwszą moją poradą jest zaopatrzenie się w termos herbaty, zapas ziela fajkowego względnie torbę czekoladek i zapomnienie o naglących problemach dnia codziennego. Życie kierowcy tira wprawdzie nie obywat się bez jest stresu, lecz pojawia się on na podobieństwo drzew na Saharze – większość czasu to samotna i nie wymagająca wielkiego zaangażowania jazda. Nie da się wprawdzie zostawić swojej ciężarówki własnemu losowi, gdyż lichy nie śpi, a wypadki na drodze są codziennością, lecz drugą rękę należy czymś zająć i pykanie z fajki jest tu jak najbardziej na miejscu. Nie to, żeby w rzeczywistym samochodzie dało się to robić... Druga porada na dobry początek to zaopatrzenie się w ulubioną muzykę w postaci plików wav lub ogg, a następnie skopiowanie ich do podkatalogu gry: `game\usr\music\jukebox`. Dzięki temu staną się one dostępne z poziomu gry (klawisz J), a nikomu nie muszą chyba tłumaczyć, jak wielkie znaczenie dla każdego kierowcy ma prawidłowy dobór muzyki. Osobiście polecam Moby „In This World” oraz Des’rees „Life”. :-) Pliki wav mają tę zaletę, że konwersję do ich formatu można zrobić bez żadnego zachodu, lecz są one duże. Pliki ogg to inna forma (darmowa nawet w zastosowaniach komercyjnych) formatu mp3, lecz należy się zaopatrzyć we właściwe oprogramowanie.

Niniejszy poradnik składać się będzie z dwóch części. Pierwsza z nich to podstawowe zagadnienia związane z jazdą, przyjmowaniem zleceń, zdawaniem towaru, robieniem licencji, wynajmowaniem kierowców etc. Druga część to zestaw map. Tak się bowiem składa, że gra nie rozpieszcza gracza pod względem orientacji w terenie i wcześniej czy później pojawia się konieczność wytyczenia tras, którymi jadąc traci się najmniej czasu. O ile poza miastami nie ma tu wielkiego pola do manewru, a i mapa wsparta lokacją z GPS’a sprawdza się wystarczająco, o tyle mnóstwo czasu można stracić błądząc po obwodnicach lub po samych nawet ulicach metropolii. A czas to pieniądz.

„Hard Truck” udostępnia trzy mapy na obszarze Stanów Zjednoczonych: wybrzeże zachodnie, środkowy wschód (błędnie nazwany środkowym zachodem) oraz Góry Skaliste. Na każdej z nich gracz operować będzie pomiędzy pięcioma miastami, co daje łączną ich ilość piętnastu. Wybrzeże zachodnie określone jest jako pierwszy stopień trudności. Drogi są tam szerokie i stosunkowo proste a dojazd do miast niekłopotliwy. Na środkowym wschodzie wszystkie miasta poprzedzone są wielkimi ślimakami, które doskonale potrafią zdezorientować najbardziej doświadczonych kierowców, lecz zawarte w niniejszym poradniku mapy z pewnością obniżą ten drugi stopień trudności. Góry Skaliste w samej rzeczy stanowią teren najtrudniejszy, gdyż poruszać się w ich zasięgu przyjdzie po trudnych, wąskich i stromych drogach, przeważnie w padającym śniegu. Odległości między poszczególnymi miastami również są większe niż gdzie indziej. Jest to wszakże bodaj najbardziej interesująca mapa w grze (najmniej ciekawy jest środkowy wschód). Poza tymi zmianami w charakterze dróg i miast, poszczególne poziomy trudności nie są tak bardzo od siebie odległe, by istniała konieczność zaczynania zabawy od najniższego.

Zagadnienia

a. Wybór zleceń

Każdą rozgrywkę gracz rozpoczyna w pobliżu jednej z firm transportowych i pierwszą czynnością jest udanie się na jej plac manewrowy. Nie ma sensu tracić czasu na poszukiwanie innych firm niż najbliższa, gdyż zlecenia, które z początku będą gracza interesować – dorywcze – pojawiają się losowo i nie wydaje się, by którakolwiek z firm była pod ich względem lepsza od pozostałych. Wymagania zleceń dorywczych (ilość gwiazdek) zawsze jest dopasowana do aktualnej reputacji gracza, więc też nie ma potrzeby na nie zwracać uwagi. To co istotne to: zapłata, czas, odległość do odbiorcy oraz dodatkowe zastrzeżenia. Dobra zapłata na początku gry to 8-10 tys. za przewóz towaru do najbliższego miasta lub 15-20 tys. do dalszego. Czas na wykonanie zlecenia do najbliższego miasta nie powinien być niższy niż 8 godzin, gdyż dysponując słabą ciężarówką oraz kiepskimi umiejętnościami zwyczajnie nie uda się go wykonać. Warto brać takie zlecenia, które na pewno będzie można wykonać w określonym przez zleceniodawcę czasie, gdyż tylko w tym przypadku będzie rosła reputacja gracza.

Dodatkowe zastrzeżenia (podnoszące wartość zlecenia) to: bezwzględny limit czasowy, dowóz bez uszkodzeń, ładunek o nielegalnej masie lub ładunek niebezpieczny. Zlecenia z limitem czasu należy z początku omijać. W przypadku przekroczenia go bowiem, gracz nie dostanie ani grosza mimo odbycia całej trasy. Dowóz bez uszkodzeń jest interesujący, gdy tylko gracz nauczy się poprawnie kierować swoją maszyną. Naczepek o przekroczonej dopuszczalnej wadze zaś nie powodują kłopotów z ich ciągnięciem, lecz z policją. W stałych punktach na drogach rozmieszczone są punkty kontroli wagi, których ominięcie kończy się przeważnie pościgiem z policją. Jednak jeśli gracz uda się drogą, na której takich punktów nie ma, wówczas nie ma powodu, by takiego zlecenia nie wziąć. Ładunki niebezpieczne (benzyna, dynamit itp.) są zawsze godne uwagi i należy je brać w pierwszej kolejności, ale dopiero po zakupie licencji na ich przewóz. Licencja kosztuje 25 tys. i można ją nabyć w każdym (otwartym) punkcie kontroli wagi, jeśli tylko gracz posiada już reputację na poziomie jednej gwiazdki. Warto się w nią jak najszybciej zaopatrzyć.

Po wybraniu zlecenia należy zabrać naczepek. Najprościej tego dokonać korzystając z widoku ze swobodnej kamery (klawisz 7). Manewrowanie samym ciągnikiem nie powinno nikomu sprawić specjalnych problemów. Należy podjechać tyłem pod naczepek i nie zderzwszy się z nią kabiną :) zatrzymać. Gra daje tu spory margines błędu, więc szczególna precyzja nie jest wymagana. Przypięcia naczepy dokonuje się klawiszem T i od tego momentu należy się już zacząć śpieszyć, gdyż czas ucieka.

b. Kierowanie ciężarówką z naczepą

Ciężarówka z naczepą rusza się bardzo mozolnie, więc praktycznie nie istnieją sytuacje, w których gracz na dłużej puszczałby klawisz przyspieszania. :-) Skupić się należy na tym, by wszystkie zakręty brać większym łukiem, niż by się wydawało, że wystarczy. Uderzenie naczepą w przeszkodę może się skończyć uszkodzeniem ładunku i/lub odczepieniem go. Podobnie nie należy skręcać ciągnika bardziej niż pod kątem prostym względem naczepy. Częste korzystanie z wstecznych lusterek jest tu kluczowe. Należy unikać cofania się, czyli nie przegapiać właściwych zakrętów i zjazdów. Samym ciągnikiem śmiało można ocierać się o bandy oraz wyłamywać nim znaki drogowe, lecz w żadnym wypadku nie należy się zderzać z większymi przeszkodami. Zakręty można brać z dowolną prędkością, jeśli tylko ani ciągnik, ani naczepa w nic nie uderzy. Należy jednak unikać zjeżdżania poza asfalt, gdyż powoduje to natychmiastową utratę prędkości. Automatyczna skrzynia biegów spisuje się dobrze i jedynie czasem może zająć potrzeba ręcznej redukcji biegu, jeśli po hamowaniu lub zakręcie obroty silnika spadną dużo poniżej dwóch tysięcy. Jeśli chodzi o jazdę do przodu to wszystko.

c. Jazda po mieście.

Receptą na szybkie wydostanie się z miasta jest absolutne piractwo drogowe. Policja w grze nie każe za żadne wykroczenia poza: przekroczeniem prędkości lub ominięciem kontroli wagi (dojść może jeszcze kara za jazdę bez snu, ale o tym policja się nie dowie, jeśli nie pojawi się inny powód do pościgu za graczem). Na skrzyżowaniach nie należy się zatrzymywać na światłach, a jedynie uważać, by się z kimś nie zderzyć. Obce samochody będą się zawsze zatrzymywać przed ciężarówką i jedyną sytuacją, w której to one mogą doprowadzić do kolizji jest wymuszenie na nich pierwszeństwa przez samochód na sygnale. Wtedy może się zdarzyć, że samochód pośpiesznie zmieniający pas zderzy się z ciężarówką. Kluczem do wydostania się na właściwą drogę są drogowskie znaki oraz znajdujące się w poradniku mapy. W przypadku tablic obowiązuje zasada: jeśli nie ma żadnej nakazującej skręt, należy jechać prosto. Oczywiście nie ma również potrzeby trzymać się właściwych pasów ruchu, a w wyjątkowych sytuacjach można jechać pod prąd. Przydatną umiejętnością jest także zajeżdżanie drogi innym, by byli zmuszeni na chwilę się zatrzymać – to daje większe pole do manewru. :-) Warto w opcjach gry zmniejszyć ilość pojazdów na drogach do minimum – nie ma to żadnego wpływu na przebieg gry, a znakomicie ułatwia jazdę.

d. Jazda po drogach.

Podobnie jak to ma miejsce w miastach, na trasie należy zwracać baczność na tablice informacyjne i drogowskie. Trzeba wiedzieć, dokąd się jedzie i jak nazywa się droga, którą gracz się porusza lub w którą chce skręcić. To wszystko jest na ogólnych mapach (klawisz M). Również należy pamiętać, jakie ograniczenie prędkości obowiązuje na danym odcinku, gdyż pościgi z policją mają sens dopiero wówczas, gdy gracz może bez większych problemów rozpędzić się do prędkości powyżej 90 mil na godzinę.

Jak najszybciej należy się zaopatrzyć (w dowolnym punkcie serwisowym) w: opony uniwersalne (znacząco poprawiają hamowanie), GPS (pokazuje pozycję gracza na mapie oraz miejsca wypadków) oraz anty-radar. Nie są to drogie urządzenia i można je kupić na samym początku gry – z tym tylko zastrzeżeniem, by zostawić sobie zapas gotówki na tankowanie.

Anty-radar naprawdę przydaje się dopiero po zakupie szybszej ciężarówki, lecz zdarzają się i ograniczenia prędkości do 35 mil na godzinę i przeważnie tam czai się policja. Samo życie. Gdy popiskiwanie anty-radaru zbliża się do irytującej częstotliwości, należy zwolnić do obowiązującej prędkości (dysponując dobrą maszyną należy maksymalnie przyspieszyć, ale to inna bajka – na później). Niewielkie przekroczenia prędkości (do 10 mil) są graczowi darowane, ale lepiej nie ryzykować.

Tankować należy przy każdej nadarzającej się okazji, gdy w baku jest już zauważalnie mniej niż połowa. Wzywanie pomocy drogowej (klawisz R) celem uzupełnienia baku jest wyjątkowo frustrujące (kosztuje to dodatkowe dwa tysiące). Naprawianiem uszkodzeń ciężarówki nie ma powodu się przejmować, jeśli gracz nie posiada zapasu gotówki, gdyż awarie praktycznie się nie zdarzają i uszkodzenia mają największy wpływ na cenę sprzedaży ciągnika.

Do wyprzedzania innych samochodów oraz ogólnie do bezpiecznej jazdy najlepiej nadają się pobocza. :-) Nikt poza graczem się po nich nie porusza. W świecie „Hard Truck” nie ma innych piratów drogowych. Ponadto samochody jadące lewym pasem chętnie zjeżdżają na prawy, jeśli ponaglić je swoją syreną pokładową i jeżeli mają one miejsce na prawym pasie.

Szczególne zastosowanie ma zapisywanie stanu gry na dysku, gdyż po wczytaniu save’a ciężarówka zawsze nieporuszenie stoi w miejscu, a sytuacja na drodze jest opanowana. Tym samym save’y stanowią antidotum na wszelkie sytuacje krytyczne. Należy je wykonywać przed braniem niebezpiecznych zakrętów na skrzyżowaniach, hamując przed korkami na drodze oraz... uciekając przed policją. Wprowadzenie ponowne rozpędzenie ciężarówki kosztuje sporo cennego czasu, lecz uniknięcie kolizji lub mandatu jest z całą pewnością godne uwagi.

e. Zdawanie ładunku.

Po odnalezieniu placu manewrowego odbiorcy następuje bodaj najtrudniejszy element gry: zaparkowanie naczepy w miejscu wskazywanym przez niebieską strzałkę. Szczęśliwie gra dopuszcza tu sporą dowolność i w praktyce, aby dostawa została przyjęta, naczepa musi zbliżyć się do strzałki z dowolnej strony, a ustawiona może być również paskudnie krzywo. Grunt, żeby znalazła się mniej więcej na przeznaczonym jej miejscu, a z pomocą przyjdzie tu niewątpliwie widok z kamery swobodnej (klawisz 7). Parkowania tyłem z naczepą nie da rady się nauczyć inaczej, niż drogą własnych ćwiczeń, ale z całą pewnością pamiętać należy, że:

1. Trzeba zapisać stan gry przed wjechaniem na plac manewrowy.
2. Ciągnik skręcony o 90 stopni względem naczepy nie ciągnie jej, lecz ją obraca.
3. Podczas cofania naczepa skręca w przeciwnym kierunku niż ciągnik.
4. Jadąc do tyłu i prostując ciągnik względem naczepy nie powoduje się jej skręcania.

Po ustawieniu ładunku możliwie blisko strzałki, należy go odczepić klawiszem D. Jeśli ładunek został dostarczony w terminie i niezbyt uszkodzony, wówczas rośnie reputacja gracza. Za uszkodzenia i przekroczenie terminu zostaje potrącone odszkodowanie od wypłaty, a jeżeli zleceniodawca wymagał dostarczenia w terminie lub żądał dostawy bez najmniejszych zadrapań, wówczas odszkodowanie równe jest wartości zlecenia. :-(Jeśli gracz wywiązał się z dostawy z dużym zapasem czasu, wówczas może liczyć na premię w wysokości tysiąca lub nawet dwóch tysięcy.

Przed przyjęciem kolejnego zlecenia należy wypocząć. Wprawdzie jazda po przekroczeniu limitu czasu pracy jest możliwa (przy dostatecznie rozjaśnionym monitorze i przez zamknięte powieki widać drogę), lecz jest niebezpieczna, a ponadto ewentualne złapanie przez policję wyciągnie z kieszeni znacznie większą karę. Odpoczynek na placu manewrowym podnosi limit czasu pracy o tyle godzin, ile gracz nań poświęcił. Odpoczynek w motelu jest dwukrotnie skuteczniejszy, lecz schodzi nań zawsze równe osiem godzin. Odpoczynek gdziekolwiek indziej (możliwy tylko w zatrzymanej ciężarówce), jest dwukrotnie mniej skuteczny i tym samym nieopłacalny. Nie można łączyć większego limitu czasu niż 16 godzin.

f. Kupowanie ciężarówek.

Nie warto się śpieszyć z wymianą maszyn, ani dokonywać jej zbyt często, gdyż każdą ciężarówkę sprzedaje się za pół ceny. Dobrze więc kolejny sprzęt kupować wtedy, gdy spowoduje to zauważalny przyrost mocy. Nie ma możliwości, by własną ciężarówkę dać wynajętemu kierowcy, a sobie kupić nową. :-(Ciągniki kupowane innym kierowcom mają stałą cenę, te zaś w które gracz zaopatruje siebie samego – dostępne w komisach – różnią się nieco cenami w zależności od miejsca i czasu. Oto kompletna lista dostępnego sprzętu:



Cena	\$20000
Waga	2000 kg
Biegi	6
Moc	250 KM
Prędkość	65 mil/h



Cena	\$40000
Waga	500 kg
Biegi	6
Moc	200 KM
Prędkość	69 mil/h