Open Transport Tycoon Deluxe

2017-11-03



Czyli pociągi, wszędzie pociągi.

Zawsze lubiłem grać w gry ekonomiczne, szczególnie takie, w których trzeba było coś budować. Co więcej, jeżeli jeszcze pojawiał się w nich motyw kolei, byłem zachwycony. Jedną z takich pozycji był pierwszy Railroad Tycoon. Uczęszczając jeszcze do szkoły średniej, jakoś na przełomie lat 1994-1995, dostałem inną grę – Transport Tycoon. Nie wiedziałem cóż to – powszechnego dostępu do internetu jeszcze nie było – dopiero uruchamiając ją, mogłem się dowiedzieć, cóż to jest. Już widząc napis Microprose, wiedziałem, że będzie to coś bardzo zacnego (moim zdaniem ta firma robiła najlepsze gry). Na ekranie startowym zobaczyłem statki, samochody ciężarowe i autobusy, samoloty, no i pociągi. Po pierwszych chwilach spędzonych na poznawaniu zasad powiedziałem sobie, że ta gra na długo przyciągnie mnie do monitora. Jednak nawet w najśmielszych wyobrażeniach nie przypuszczałem, że będę w nią grał jeszcze w 2017 roku.

Wspomnienia

Opisywany **Open Transport Tycoon Deluxe** nie jest dokładnie tą samą grą, lecz po kolei. W Transport Tycoon, jak wspomniałem, buduje się przedsiębiorstwo transportowe gdzie przy pomocy samochodów, statków, kolei i samolotów, przewozimy ładunki i pasażerów. Najpierw jednak trzeba wygenerować mapę. Mapa za każdym razem była inna, niepowtarzalny układ terenu, różnie miasta i przemysł. W 1994 roku robiło to wrażenie. Mając gotową mapę, zakładaliśmy firmę, mogliśmy wybrać swój wizerunek (również był losowy), nazwę swoją i swojego przedsiębiorstwa, a nawet wybudować siedzibę! Co prawda na początku bardzo skromną, ale z czasem i postępami rozbudowującą się w spory wieżowiec. Kolejną rzeczą było wybranie miejsca, gdzie zaczniemy działalność. Wybór pierwszej pary miejsc – bo trzeba było przewieźć coś skądś dokądś – był bardzo ważny, mógł zadecydować, czy uda nam się przetrwać trudne początki.

Mogliśmy więc przewozić pasażerów z miasta do innego miasta lub w ramach jednego – jako transport lokalny. Można było też skupić się na przewozach towarów. Tu trzeba było przewieźć odpowiedni towar w odpowiednie miejsce – nie każdy z nich był wszędzie akceptowany. Np. taki węgiel akceptowała tylko elektrownia.

Nie były to jednak skomplikowane powiązania oraz nie było ich tak dużo — dało się je w miarę szybko przyswoić. I tak węgiel z kopalni woziliśmy do elektrowni, drzewo do tartaku, ropę do rafinerii, zwierzęta i zboże do fabryki. Więcej zachodu było z rudą żelaza, z kopalni trzeba było ją przewieźć do huty, a stal do fabryki. Tartak, huta i rafineria oraz fabryka z dostarczonych surowców produkowała towary, które trzeba było przetransportować do miasta, ale nie byle jakiego, musiało mieć ono odpowiednią ilość mieszkańców. Prościej było z miastami – „produkowały" one pocztę i pasażerów – trzeba było przewieźć ją i ich do innego miasta. Pasażerów akceptowały również platformy wiertnicze. Był jeszcze jeden towar – kosztowności produkowane przez banki i akceptowane wyłącznie przez inne banki. Jednak aby taki bank powstał, potrzebne było odpowiednie, naprawdę duże miasto. Z uwagi, że na początku nie było dużo pieniędzy, wybór mógł przysporzyć pewnych problemów, szczególnie początkującym graczom.

Mając już w głowie plan działania, można było przystąpić do działania. Każdy z dostępnych środków transportu ma swoje wady i zalety. Najtańsze w zakupie i eksploatacji są samochody, wystarczy tylko wybudować drogę, dwie stacje, lub przystanki, zajezdnie, oraz kupić odpowiednie pojazdy. Samochody miały małą ładowność i potrzeba było ich sporej ilości, aby obsłużyć daną linię.

Problemów z ładownością nie miały za to statki, były za to koszmarnie powolne, a i wody było niewiele – w zasadzie wyłącznie na obrzeżach mapy.

Bardzo prosto budowało się transport lotniczy. Dwa lotniska, samolot i gotowe, jednak koszt budowy i eksploatacji był na początek olbrzymi.

Pociągi miały za to dużą ładowność, nie tak duże koszty zakupu i eksploatacji, sporą prędkość. Trzeba było za to wybudować całą infrastrukturę, stację, lokomotywownię, jak i torowiska. Koszt tego był spory, ale najlepiej mi się zaczynało właśnie od pociągów. Kolejna zaleta pociągów to ta, że można było zestawić skład z różnymi wagonami. Pociąg z pocztą, pasażerami i kosztownościami? Nic trudnego!



Transport Tycoon.

Mając już pierwsze zakupy pojazdów, trzeba było ułożyć im rozkazy. Skąd i dokąd mają jeździć – nie było to skomplikowane. Można było, a w pewnych okolicznościach było to nawet wymagane, aby

dodać opcje do tych rozkazów – np. czekaj na pełen ładunek. Po co pociąg mogący przewieźć np. 200 ton węgla, ma przyjechać na przykopalnianą stację, załadować wszystko co na niej oczekuje i odjechać z 30 tonami węgla? Albo samolot, mający ogromne koszty eksploatacji, lepiej, aby latał załadowany po brzegi – przynajmniej na siebie zarobi (a o to przecież chodzi).

Po pierwszych chwilach w grze, pierwszych zarobkach, można było myśleć o dalszej rozbudowie. Może do posiadanej linii przewożącej węgiel dołączyć kolejną kopalnię? Może rozszerzyć linię przewozu pasażerskiego? W odróżnieniu od Railroad Tycoona nie musieliśmy rozbudowywać istniejącej linii – kolejną mogliśmy budować w innym miejscu mapy.

Rozgrywka zaczynała się w 1930 roku i trwała 100 lat. Mogliśmy, aby nam nie było za łatwo, dodać graczy komputerowych, ale co oni wyprawiali, szczególnie budując linie kolejowe, do tej pory budzi u mnie dreszcze. :-) Na początku można było ich poobserwować i nauczyć się jak nie budować. :-)

Dodatkowym urozmaiceniem gry były różne stawki za przewóz towaru. Im dalej, tym więcej, im dłużej, tym mniej, ale np. jak w przypadku takiego węgla nie były to duże różnice, to przy poczcie były znaczne.

Były też tak zwane subwencje – roczna premia dla firmy, która pierwsza połączyła określone w niej dwa miejsca. Zysk z przewozu mógł być nawet czterokrotnie większy niż normalny.

Miasta miały też stosunek do firmy. Jeżeli zaczęliśmy wyburzać w nim budynki, aby ładnie pociągnąć linię kolejową, nasz ranking spadał, a jeżeli spadł do pewnego poziomu, miasto mogło nam odmówić dalszego wyburzania, oraz… wybudowania stacji w swoim obrębie. Dlatego zawsze należało zaczynać od budowy stacji. Ranking można było podnieść – np. łapówką, ale na początku gry jej sumy były nieosiągalne. Można było go też podnieść, zalesiając okolice i nie raz miasto otoczone polami zamieniało się w takie położone w wielkim, gęstym lesie.

Z czasem w grze pojawiały się inne rodzaje kolei – jednoszynowa i magnetyczna. Szybkie, ale wymagające albo żmudnej przebudowy istniejącej sieci i zakupu nowych pociągów, albo budowy od zera w innym miejscu.

Stacje miały swój zasięg, z którego mogły „zbierać” towar. Różne ich typy mogły się łączyć. Wystarczyło np. wybudować obok stacji kolejowej lotnisko i przy umiejętnym zaplanowaniu tego mieliśmy stację zbierającą pasażerów ze sporego obszaru – czyli więcej do przetransportowania.

Rozgrywkę utrudniały awarię pojazdów. Część wtedy stawała i kopciła – część, bo taki samolot nie zatrzymywał się, tylko zwalniał. Szczególnie bardzo odczuwalne było to w przypadku odpowiednika Concorde.

Gorsze były katastrofy. Wystarczyło, aby pojazd drogowy uległ awarii na przejeździe kolejowym, pociąg nie zwalniał, a z naszego samochodu pozostawał tylko wrak i niesmak na stacji – jej ranking spadał do zera i trzeba było albo poczekać, albo wydać odpowiednio dużą sumę, na kampanię reklamową. Przy odrobinie umiejętności można było w ten sposób niszczyć pojazdy konkurencji. :-)

Gorzej było w przypadku samolotów, przy podchodzeniu do lądowania zawsze jest szansa, że takowy się rozbije. Więcej to ofiar, dramatyczniej wygląda, a i lotnisko jest zablokowane do czasu usunięcia wraku. Szczególnie ryzykowne było lądowanie dużego samolotu na małym lotnisku. Smaczku dodawały jeszcze katastrofy sterowców – my ich nie mieliśmy, ranking stacji nie spadał, tylko lotnisko było zablokowane. Takie wydarzenie losowe, coby się nam nie nudziło.

Pociągi zderzyć było trudno, ale dla chcącego był to możliwe. Czasami przypadkiem, czasami specjalnie. Tu liczba ofiar mogła iść nawet w setki. Szkoda tylko, że ilość ofiar nie miała wpływu na

ranking. Tak samo spadał przy 10 ofiarach, jak i przy 300. Chyba że nie zauważyłem.

Autorzy nie tylko „uprzyjemniali” nam grę katastrofami sterowców. Z niewiadomych powodów zza mapy mógł nadlecieć myśliwiec i zbombardować rafinerię. Bolało, jeżeli korzystaliśmy z usług akurat tego zakładu, zanim się odbudowała, mijało trochę czasu.

Podobnie wredne było UFO. Przylatywało jak myśliwiec zza mapy i lądowało. ZAWSZE na naszych torach. Pociągi nie przejadą przez taką blokadę. Na całe szczęście szybko pojawiali się wybawiciele. Myśliwiec… X-COM (z innej gry Microprose – UFO Unknown Enemy, zwanej też X-Com: UFO Defense). Rozwalał UFO w trymiga. Razem z torami i pewną małą okolicą. Szkoda trochę, że w druga stronę to nie działało i nie mogłem, grając w UFO Unknown Enemy, walczyć z UFO na torowiskach. :-)

Niestety nigdy niedane było mi skorzystać z opcji gry z żywym przeciwnikiem. Trzeba było mieć dwa komputery, a jedyny mieszkający niedaleko kolega, z którym czasami przenosiliśmy komputer, tym tytułem był kompletnie niezainteresowany. Gra przez modem była zbyt kosztowna. Na czasy grania w internecie trzeba było jeszcze poczekać… Udało mi się to dopiero przy okazji grania w Open Transport Tycoon Deluxe.

Transport Tycoon Deluxe

Rok później wyszła druga część/kontynuacja (obecnie nazywało to by się DLC :-)). Był to **Transport Tycoon Deluxe**. Różnił się od poprzednika. Zamiast jednej scenerii mogliśmy grać, aż na czterech – znanej klasycznej, arktycznej, tropikalnej, i zabawowo-cukierkowej.

Sam preferowałem i to tej pory preferują tą pierwszą, w inne nie grałem, tylko zobaczyłem, co to jest. Oprócz krajobrazu różnią się one przemysłem, wydaje mi się, że są też nieco trudniejsze.

Największą zmianą było jednak dodanie jednokierunkowej sygnalizacji kolejowej. W końcu można było budować jednokierunkowe tory! Jednym torem pociągi jechały do stacji, drugim wracały, ba można było na tor wpuścić więcej niż jeden pociąg. Można było na poważnie budować linie kolejowe, pokusić się o tworzenie rozjazdów, skrzyżowań, można było myśleć o stworzeniu magistrali kolejowej. Można było też, w ramach jednej stacji kolejowej, łączyć różne rodzaje torowisk.

Gra zaczynała się o 20 lat później niż jej poprzednik – w 1950 i trwała do 2050 roku.

Gra posiadała też samouczki, a w zasadzie zapisy „wideo” gry, wprowadzające w świat gry. Co może wydać się dziś ciekawe, nie było tam ani słowa (pisanego, o mówionym nawet nie wspominam) narracji. Po prostu oglądało się, jak ktoś grał. Dla znużonych losowymi grami miała opcję grania, jak i tworzenia scenariuszy.



Transport Tyccon Deluxe.

Grafika w Transport Tycoon jest z rzutu izometrycznego, z trzema przybliżeniami, bez możliwości obrotu mapy. Plansza podzielona była na pola, jej rozmiar to 256 × 256 pól. Wcale nie tak mało, choć połączenie wszystkich miast na mapie nie było szczególnym wyzwaniem.

Było kilka rzeczy, które z czasem zaczęły mi przeszkadzać. Każdy pociąg dzielił się na 10 równych segmentów, niezależnie od lokomotywy. Mogliśmy więc podłączyć do niej do 9 wagonów – wyjątkiem były składy z dwoma segmentami napędowymi – z przodu i tyłu. Zostawało nam miejsca na przyłączenie maksymalnie 8 wagonów.

Przez te ograniczenia stacje mogły mieć do 5 pół długości (jeden segment pociągu to pół pola na mapie), jej szerokość ograniczona była to zaledwie 4 torów.

TTDPatch

Jakiś dłuższy czas później trafiłem na coś o nazwie TTDPatch, był to fanowski patch zmieniający grę. Pograłem w niego tylko kilka chwil – bodaj tylko jedną rozgrywkę. Spodobała mi się możliwość budowy większych stacji. Można było mieć więcej pojazdów, pociągi mogły być dłuższe – nawet do 126 wagonów! Aby pociągnąć takiego „mamuta”, potrzeba było więcej niż jedną lokomotywę. Modyfikacja umożliwiała nam taką możliwość. Zmian było sporo i sam nie wiem, dlaczego pograłem w to tylko chwilę…

Open Transport Tycoon Deluxe

I doszliśmy do bohaterki tej recenzji. Pod koniec 2009 roku, wpadła mi w oczy nazwa: **Open Transport Tycoon Deluxe**. Po krótkim poszukiwaniu w internecie trafiłem stronę www.openttd.org. Według informacji na niej zamieszczonej grupa fanów postanowiła… przepisać grę od zera, unowocześniając ją i mocno rozszerzając grywalność i jej możliwości. Mieli już przepisany cały kod, jednak aby zagrać potrzebna była grafika i dźwięki z oryginalnej gry. Jako że płyta z grą była gdzieś w szafie, po kilku minutach uruchomiłem pobrany program. Spodobało mi się, że jest również wersja na Linuxa, który jest moim podstawowym systemem.



Open Transport Tyccon Deluxe.

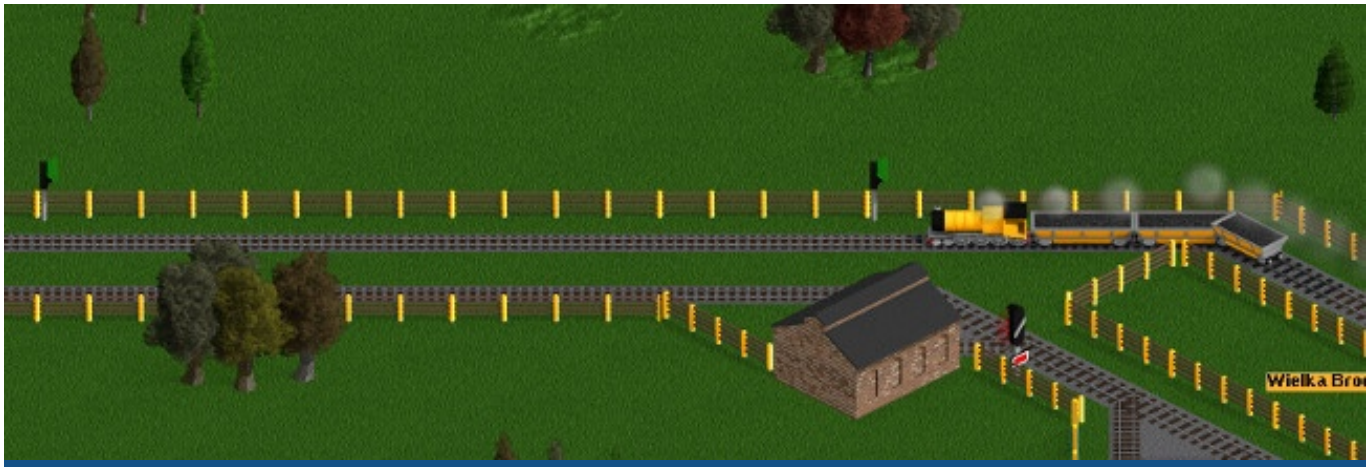
Różnice, w porównaniu do pierwowzoru były znaczne – wymienię część z nich za chwil kilka. Gra

ponownie przykuła mnie do monitora na wiele godzin. Zagrawszy kilka partyjek, musiałem przerwać zabawę – niestety inne pojawiły się inne, ważniejsze problemy do rozwiązania.

Gra z czasem wypadła mi z pamięci, dopiero latem 2016, podczas przeglądania starych zakładek w mojej przeglądarce, zobaczyłem tą podpisaną **OTTD**. Z ciekawości zajrzałem czy coś nowego zostało zrobione przez te sześć lat.

Owszem zostało. Twórcy dodali własną wersję grafiki, dźwięków – te oryginalne nie są już wymagane. Innymi słowy, można grać w nią w pełni legalnie, nie posiadając wiekowych już oryginałów.

Zmiany w porównaniu do **Transport Tycoona Deluxa** są niemal kolosalne. Zasady rozgrywki niewiele się zmieniły, nadal mamy za zadanie zbudować przedsiębiorstwo transportowe. Nowa grafika i dźwięki są w stylu pierwowzoru, pikselowate – ma to jednak swój urok. Różnią się tylko nieznacznie. Jest opcja ściągnięcia grafiki lepszej jakości, ale nie przypadła mi ona do gustu, jest taka plastikowa.



Nowa grafika. Taka plastikowa.

Właśnie ściągnąć — do gry można pobrać dodatki. Dwa są obowiązkowe – wspomniane wcześniej grafika i dźwięk. Gra sama poprosi o to, wystarczy kliknąć. Pobieranie innych dodatków jest banalnie proste, wystarczy wejść w odpowiednie miejsce na planszy startowej i wybrać co się nam spodoba.



Pobieranie dodatków.

Wybór jest bardzo duży, nowe mapy, scenariusze, algorytmy przeciwnika, inne grafiki, dodatki lekko zmieniające rozgrywkę, czy inne zestawy pojazdów. Nie jesteśmy zmuszeni już do grania pojazdami

stworzonymi przez twórców gry. Czy to jest potrzebne? Moim zdaniem bardzo, bardzo to urozmaica grę. Czy nie przyjemnie by się grało, gdyby miasta nosiły polskie nazwy i miały budynki wyglądające tak jak przy naszych ulicach, po drogach jeździły znane nam samochody, a pociągi były używane przez PKP? Wystarczy kilka chwil poszukiwania, kilka kliknięć i jest to wszystko możliwe.

Open Transport Tycoon Deluxe nie posiada samouczków, jak więc się nauczyć w nią grać? Trzeba poszukać w internecie. Gra ma na swojej stronie dobrze opisany przewodnik, a i filmów na YouTube nie brakuje.

Transport Tycoon miał opcje podzielone na dwa zestawy. **OTTD** ma podobnie. Na jednym z ekranów wybieramy, jaki mamy ruch – lewo, czy prawostronny, język gry (jest do wyboru polski), nazwy miast, walutę używaną w świecie gry, rozdzielczość ekranu, grafikę, dźwięk i muzykę. Drugi ekran z opcjami tak ewoluował i rozrósł się, od czasów **TTD**, że twórcy dodali do niego… wyszukiwarkę. :-) Co ciekawe, przydaje się ona.

Możemy wygenerować mapę – korzystając z tak zwanych map wysokościowych – czyli specjalnych plików graficznych oddających różnice wysokości rzeczywistego terenu, zagrać i stworzyć scenariusz, zmierzyć się z ludzkim przeciwnikiem – tym razem w internecie. Ludzi grających w to nie jest tak mało, przeciwnika więc znajdziemy. Możemy w końcu zacząć grę – przy tworzeniu mapy, mamy kilka opcji do wyboru. Scenerię (są one dokładnie takie same jak w **TTD**), maksymalną wysokość mapy, czas rozpoczęcia – jest ważny, nie każdy pojazd będzie dostępny na starcie – w takim np. 1930 roku mamy tylko słabe lokomotywy i jakieś dorożki. Choć akurat to zależy od pobranych przez nas zestawów pojazdów. Wybieramy, ile ma być miast, przemysłu, drzew, urozmaicenia mapy czy ilości wody. W końcu możemy wybrać wielkość mapy. Jej krawędź może mieć od 64 do 4096 pól. Czyli może być dużo mniejsza niż ta z oryginalnej wersji lub dużo większa. Jak łatwo policzyć, największa mapa może zajmować obszar 256 razy większy! Jest ogromna i trzeba wiele wysiłku, aby cała ją zabudować. Zapis gry z taką mapą może mieć nawet 30 MB. :-) Na mapach pojawiły się rzeki, owszem można je usunąć buldożerem, ale zawsze to jakaś atrakcja na mapie. Można się wczuć i zamiast je kasować, budować nad nimi mosty. Niestety rzeki są niespławne.

W poprzedniczkach nie podobała mi się konieczność budowy przy wyłączonej pauzie. Wolę planować i budować w spokoju. Tu wystarczy poszukać w opcjach i wybrać czy i co chcemy budować przy wstrzymanej grze.

Zmiany, zmiany, ulepszenia

Okna budowy infrastruktury niewiele się zmieniły, od na pierwszy rzut oka można zauważyć dołączone do nich opcje zmiany terenu, sadzenia drzew. Są to dokładnie te same opcje co w menu terenu. Tu są tylko dla naszej wygody, ale tę integrację można wyłączyć w opcjach.

Pojazdy drogowe

Wydawać się by mogło, że to okno zmieniło się najmniej. Jest to całkowita prawda, chyba że przytrzymamy przycisk nad klawiszem z drogą w menu – tak jak robi się to nad innymi z nich. Naszym oczom ukażą się dwie opcje – budowa drogi i… linii tramwajowej! W **OTTD** mamy w końcu do dyspozycji poczciwe bimby! Ułatwiają one bardzo transport w ramach jednego miasta. Są dużo bardziej pojemne niż autobusy. Posiadają też wersję towarową.

Kolejnym novum w dziale pojazdów są nowe przystanki i stacje towarowe. Są umieszczone bezpośrednio na drodze – pojazd nie musi wjeżdżać do tych starych w zatoczkach. Stara wersja jest nadal dostępna, ale nie każdy pojazd do nich wjedzie. Są pojazdy z przyczepami – te nie dadzą sobie z

nimi rady. Dla chętnych jest opcja budowy dróg jednokierunkowych. W przypadku nasilonego ruchu może to pomóc.

Statki

Nie darzyłem ich nigdy specjalną estymą. Wolne, pływać mogły tylko po obrzeżach mapy. Nadawały się tylko do przewozu ropy z platform, na brzeg – dalej była ona przeładowywana do cystern i przewożona do rafinerii.

Teraz jest ździebko inaczej, do naszej dyspozycji twórcy oddali, śluzy, kanały i akwedukty. Wprowadzić statek na środek mapy i to przez góry? Nie ma większego problemu. Co prawda brakuje mi pochylni (takich jak na Kanale Elbląskim) :-) , no ale wszystkiego mieć nie można. Choć może z czasem się one pojawią?

Samoloty

To menu niczym się nie różni, ale tylko pozornie. Inaczej wygląda okno wyboru lotnisk. Tym razem nie jesteśmy ograniczeni do wyboru między małym, dużym, ewentualnie lądowiskiem dla śmigłowców. Teraz do naszej dyspozycji jest sześć różnej wielkości lotnisk i trzy obsługujące wyłącznie helikoptery. Możliwość ich budowy jest uzależniona od roku w grze. Wielkiego (11 na 9 pól!) lotniska międzynarodowego, z czterema pasami nie wybudujemy wcześniej niż w 2002 roku. Wbrew pozorom tak duże lotniska mają swoje zastosowanie. Na dużych mapach wszystkich pojazdów mamy więcej, a przepustowość mniejszych lotnisk jest za mała.

Drugą sprawą przemawiającą za wielkimi lotniskami, są aspekty… wizualne. :-) Aż chce się patrzeć, jak samoloty lądują, startują, kołują i krążą, czekając na swoją kolej. Wszystko naraz. Nie jest już tak, że jeden samolot poruszający się po lotnisku wstrzymuje cały inny ruch na nim.

Pociągi

W końcu nadszedł czas na pociągi. Tu zmian jest dużo. Przede wszystkim rozdzielenie torów zelektryfikowanych od tych zwykłych. Można to przestawić w opcjach, ale lokomotywy elektryczne nie pojadą bez przewodów nad torami.

Pojawiały się posterunki kolejowe. Działają jak stacje – mają swoją nazwę i można ująć je w rozkłady. Pociąg jednak nic nie załaduje i nie wyładuje na nich. Ułatwia to jednak planowanie skomplikowanych tras.

Stacje kolejowe, oprócz tego, że mogą być rozbudowywane bez konieczności wyburzania poprzedniczki (tak było w **Transport Tycoon**), łączyć różne rodzaje torów w ramach jednej stacji, mogą mieć różny wygląd – wystarczy pobrać odpowiedni dodatek. Stacje typowo przemysłowe, z rampami, dźwigami, składami towarowymi? Bez problemów. Stacje o wyglądzie wielkomiejskim lub takie małe, wiejskie? Również bez problemów.

Nie ma również ograniczeń do ilości torów. Jest ograniczenie maksymalnej wielkości stacji, ale… można je zwiększyć w opcjach. Gra co prawda grozi, że będzie to miało wpływ na wydajność, ale nie zauważyłem, aby znacząco ona spadła.



To jest dopiero duża stacja.

Pociągi mają alternatywny algorytm przyspieszania. W tym oryginalnym pociągi zwalniały na wzniesieniach, a łuki pokonywały z pełną prędkością. W tym nazwanym przez twórców realistycznym zwalniają trochę na wzniesieniach – zależy to od jego nachylenia i mnożnika ciężaru – oraz na zakrętach. Lepiej nie robić ich ostrych. Zakręty o 90 stopni są nie do przejechania przez pociąg. Oczywiście obie rzeczy można wyłączyć w opcjach.

Pociągi mają też inny algorytm poszukiwania ścieżki – w uproszczeniu teraz działa on nie co pole, ale przez cały segment trasy. Jest bardziej wydajny.

Bardzo dużo zmieniło się w kwestii semaforów. Jest ich sześć rodzajów. Dopiero teraz można budować wymyślne trasy kolejowe. Różnicom między nimi poświęcone jest wiele stron i filmików w internecie. Budowa wielkiej magistrali, po której jeździ kilkadziesiąt pociągów, nie jest czymś trudnym do wykonania. Czasy pierwszego **Transport Tycoona** z jednym pociągiem na jednym torze to przeszłość.

W poprzednich wersjach wymiana lokomotyw na nowsze modele zabierała sporo czasu – pociąg należało wprowadzić na zajezdni. Skasować, kupić nowy, sprawdzić czy rozkład jazdy pozostał niezmieniony. Mając dwadzieścia pociągów, można to jeszcze ogarnąć, ale kiedy mamy ich 200? Odechciałoby się grać... Na całe szczęście w **Open Transport Tycoon Deluxe** taką wymianę można zrobić automatycznie. Wybieramy stary model lokomotywy i na jaki ma być zamiana, a następnie potwierdzamy. Jak mamy pieniądze to lokomotywy będą się sukcesywnie wymieniać – wystarczy, że pociąg przez nie ciągnięty wjedzie do zajezdni. W analogiczny sposób możemy wymieniać wagony, jak i inne środki transportu. A co w przypadku kiedy zmieni się długość pociągu? Przecież teraz lokomotywy i wagony mają teraz różne długości – nic, można zaznaczyć, jaka ma być maksymalna długość składu i jeżeli przy danej wymianie będzie ona większa, gra odetnie ostatni wagon.



Wymiana lokomotywy.

A jak się zorientować czy pociąg zmieści się na stacji, jak są te różnice w długości, i to nie zawsze o jedno pole, a często o jego ułamek? Przy budowaniu składu mamy liczbę oznaczającą jego długość.



Długość składu.

Jest również opcja umożliwiająca automatyczną wymianę pojazdu, kiedy ten się starzeje. Wystarczy ją włączyć oraz określić ile musimy mieć przynajmniej pieniędzy na koncie. Jeżeli tylko kasy nie będzie brakować, a dany model będzie dostępny, wymiana odbędzie się w pełni automatycznie.

W oknie wyświetlającym wszystkie nasze pojazdy danego rodzaju, mamy możliwość tworzenia grup i układania w nim pojazdów. Podział na pociągi towarowe i osobowe – bez problemów. Możemy zrobić podgrupy, u mnie każdy pociąg towarowy był w osobnej podgrupie – uzależnionej od tego, co przewoził. To jest bardzo pomocne, szczególnie że możemy, w połączeniu z opcją zastępowania pojazdów, wymienić je tylko w określonej grupie.



Podział pojazdów na grupy.

Przebudowa rodzajów torów jest również dużo prostsza niż w poprzednich częściach. W menu jest narzędzie – wybieramy tory, na jakie mają być one zmienione, a następnie… zaznaczamy obszar na mapie. Tylko tyle. Stacje, zajezdnie, mosty, tunele i oczywiście same tory zmienią swój rodzaj.

Wagony można przebudowywać – to znaczy mamy wagon uniwersalny, np. do przewozu węgla, a po przebudowie można w nim wozić rudę. Może wydawać się to zbędne, bo autorzy modów mogliby zrobić przecież od razu osobne wagony do przewozu wszystkich ładunków. Tylko, co z modami, które zmieniają przemysł, w którym jest dużo więcej towarów? Tak jest mniej pracy.

Przebudowywać można nie tylko wagony, jeżeli autorzy dali taką opcję, można przebudować wszystko na wszystko. Na szczęście jest to przemyślane i ograniczone – nie da się ludzi przewozić w cysternach. :-) Ale spotkałem się z możliwością przebudowy samolotu do transportu… węgla. :-)

Przyjemną sprawą jest ta, że jeżeli brakuje nam jakiegoś zakładu przemysłowego, możemy go sami wybudować. Wystarczy tylko mieć aktywną odpowiednią opcję, znaleźć miejsce i posiadać odpowiednio dużą gotówkę. W zależności od ustawień możemy nawet wybudować przemysł wydobywczy, ale nie koniecznie pojawi się dokładnie we wskazanym przez nas miejscu – może to być kawałek dalej. W sumie takiego węgla nie znajduje się, gdzie chce, tylko tam, gdzie on jest.

Mody

Gra bazuje na modach przygotowanych przez społeczność. Jest ich multum. Od zmieniających nazwy miast, dodających mapy i scenariusze, inne grafiki, poprzez algorytmy sztucznej inteligencji dla przeciwników, nowe mosty, stacje, do zestawów pojazdów, czy zmieniających rozgrywkę (np. nowe rodzaje torów). Są zestawy kolejowe zawierające dziesiątki, jak nie setki(!) lokomotyw, są zestawy z samolotami, samochodami, tramwajami, bryczkami, statkami. Jest tego bardzo dużo. Plusem jest, że bardzo często pojazdy noszą tam rzeczywiste nazwy i parametry mają również rzeczywiste, ale dostosowane do realiów gry.

Instalacja ich jest bardziej niż banalna – z menu wybieramy odpowiednią opcję, po czym ukazuje się szybko wypełniająca się lista z dziesiątkami modów do wyboru. Każdy opisany jest kategorią (grafika, dźwięk, mapa, etc.). Mamy też informację o nim, czasami rozbudowane, czasami bardzo podstawowe. Wystarczy taki mod zaznaczyć i ściągnąć, bardzo intuicyjne. Wielkości modów liczy się raczej w kilobajtach, niż megabajtach, więc nawet na najsłabszym łączu nie odczuje się tego. Później wystarczy, również w menu głównym go aktywować i ewentualnie skonfigurować – czyli kolejne miejsce z opcjami. Nie jest to coś problematycznego i każdy sobie z tym poradzi.

Czy mody są potrzebne, nie można grać bez nich? Można, co prawda, do gry potrzebne są mod na grafikę i dźwięk – ale gra sama będzie się o nie dopominać. Pojazdy będziemy mieli takie same jak w **Transport Tycoon Deluxe**, ale moim zdaniem bez modów gra BARDZO wiele traci.

Niektóre z modów, które używam i są warte polecenia to:

Mod na polskie pojazdy i tramwaje, wygląd miast i ich nazwy – przyjemnie gra się w „naszych" klimatach.



Na takie pomniki jest już miejsce jedynie w grze.

Na kolej mam znakomity mod, o którym za chwilę – PKP 2.0, ale, że nie posiada on pociągów rozwijających duże prędkości, korzystam również z modyfikacji na pociągi… japońskie (Japan Set3: Trains).

Za samoloty odpowiada av8Aviators AircraftSet – daje sporo samolotów do wyboru, a z początku oferuje nawet sterowce. Dodaje też maksymalny zasięg każdej maszyny.

Jest też mod zmieniający przemysł, ale o nim również za chwil kilka.

Pozostałe mody są kosmetyczne, zestawy nowych stacji — miejskie, wiejskie, przemysłowe.

PKP Set

W pełni zasługuje on na osobny opis. :-)

Jak wszystkie inne moduły robiony jest przez zapaleńców, choć pracę z nim zaczynał jeden człowiek. Na polskim forum poświęconym **Open Transport Tycoon Deluxe** (http://www.openttd-polska.pl) dyskusja na temat tego moda trwa od końcówki 2011 roku i ma ponad 100 stron. Ciekawie jest poczytać dyskusję o tym, czy te okna w tym wagonie w tym rzucie nie są przypadkiem o jeden piksel za wysokie. :-) Prawdziwi fani się tam udzielają. :-)

A co ten mod daje? Według założeń głównego twórcy ma tam znaleźć się wszystko, co jeździło i jeździ w barwach PKP. Prace niestety trwają wolno, nie ma tam wielu pojazdów – między innymi Pendolino, dlatego u mnie zastępują go Shinkanseny. :-)

Jednak świadomość, że składa się pociągi z lokomotyw i wagonów, które widziało się i widzi na naszych torach, jest bardzo przyjemna. Kiedy pierwszy raz zobaczyłem, jak na dworzec wjeżdża EP02 z Bipą, uśmiech pojawił się na mej twarzy i przez dłuższy czas nie chciał zniknąć. :-)



EP02 z BIPĄ.

Świetnie wyglądają wagony, kiedy na stacjach otwierają się im drzwi, kiedy tylko ostatni wagon w składzie świeci czerwonymi światłami. Owszem w modzie brakuje wyspecjalizowanych wagonów – w szczególności towarowych, ale grupa nad tym pracuje – trzeba śledzić forum.

Bardzo mi się w tym modzie spodobał motyw przebudowy wagonów pasażerskich – być może jest to w innych modach, nie sprawdzałem. Można przebudować wagon pasażerski, aby zabierał… mniej pasażerów. W jakim celu ktoś miałby się pozbawić większego zysku? Nie pozbawi się, przebuduje wagon z drugiej na pierwszą klasę – przy większych odległościach jeszcze więcej zarobi, a i wygląda lekko inaczej. Może też dać wagon, który zabiera jeszcze mniej pasażerów – sypialny. Ba może dołożyć wagon, który nie zabiera ŻADNEGO pasażera – są WARSy. One na większych odległościach w połączeniu z normalnymi wagonami pasażerskimi również dają dodatkowe zyski.

Na tym nie kończą się pomysły zawarte w tym modzie. Na początku niekażdy wagon posiada hamulec zespolony – trzeba je wtedy wymieszać z wagonami z budką hamulcowego – inaczej gra nie wypuści takiego pociągu z warsztatu. W klimacie zimowym mamy jeszcze jeden typ wagonu dodawanego do składów pasażerskich – wagon ogrzewczy. Co to za cudo? Nie zawsze lokomotywa miała możliwość, aby ogrzać pociąg, taki wagon to coś w rodzaju kotłowni na kółkach. Co takie bajery utrudniają rozgrywkę? Sądzę, że wyłącznie bardzo lekko, za to ile dają zabawy. :-) Świetne pomysły mają twórcy.

Lokomotywy i wagony są dobrze opisane, więc nie będzie problemów z budową składów, aby tylko pamiętać, że niektóre z wagonów trzeba przebudować.

Niekiedy dany towar możemy przewieźć różnymi wagonami, wagony pasażerskie o różniej pojemności i wyglądzie, czy wagony do przewozu towarów – tak w grze jest określane to, co zostanie wytworzone w fabryce/tartaku/rafinerii. Tu wagony mogą być standardowo zamknięte, być w formie platformy na kontenery, a nawet na samochody. Bardzo ładnie wygląda pociąg z wagonami wypełnionymi samochodami, czy skład z kolorowymi kontenerami.

Nowy przemysł

Drugim z modów, który zasługuje na osobne opisanie, jest FIRS. Zmienia on całkowicie przemysł występujący w grze. Ten oryginalny był mało złożony, w sumie 12 zakładów (klimat normalny), w FIRSie jest ich już… 73!. Nowe zakłady, multum nowych towarów (np. ryby, żwir, złom, maszyny, szkło), nowe powiązania między tymi zakładami. Jest też fajny pomysł np.: z kopalni transportujemy rudę, która po przetopieniu, trafia do warsztatów, gdzie staje się maszynami, które po przewiezieniu do kopalni… zwiększają jej produkcję! Oczywiście jest to nieco bardziej skomplikowane. Na szczęście

nie trzeba siedzieć godzinami w internecie i czytać instrukcję co z czym połączyć – po kliknięciu na zakład, można się prosto dowiedzieć czy i co akceptuje, co można z jego produkcją zrobić i gdzie zawieźć. Gra staje się bardziej złożona, ale i dużo bardziej miodna (jak to pisali w starym czasopiśmie o grach. :-)).

Łapię się, że często, zamiast rozbudowywać sieć połączeń kolejowych, wolę patrzeć jak jeżdżą pociągi, jak na stację wjeżdżają co raz to inne składy, jak wymijają się na skrzyżowaniach i rozjazdach. Jak wolny pociąg towarowy jest wyprzedzany przez szybki, międzymiastowy ekspres.



Jadą pociągi, jadą.

Cargodist

Gra zawiera w sobie były już mod – Cargodist. Komplikuje on dość mocno grę, ale obecnie nie wyobrażam sobie gry bez niego. Cóż on robi? We wszystkich grach o transporcie, w jakie grałem, pasażer wsiada na stacji A i wysiada na stacji B. W Transport Tyconnach pociąg wjeżdżał na stację wielkiego miasta, gdzie oczekiwało, powiedzmy z 400 pasażerów. Wszyscy oni wypełniali pociąg po ostatnie miejsce i radośnie jechali w nieznane. Kolejną stacją była mała stacyjka w wiosce liczącej sobie w sumie 150 osób. Cała ta zgraja wysiadała na tej stacji, a wsiadało 5 pasażerów. Pytanie, co się działo z tymi 400 osobami? Jak taka banda wpadnie do GSu, to wykupi cały zapas alkoholu, następnie połazi po wiosce i dziewcząt napsuje... :-) Mieszkańcy biorą się za obronę i najeźdźcy znikają, tylko później populacja, za jakiś czas, mocno się zwiększy. :-) No, może mnie lekko poniosło, ale ja tak to widzę... :-)

W Cargodist jest inaczej. Pasażer WIE, gdzie chce jechać. Jego celem jest konkretny przystanek/stacja. Mogłoby to spowodować chaos – budować linię dla garstki osób lub nawet jednego pasażera? Na całe szczęście tu pasażerowie oprócz chęci, mają też zdolności – potrafią się przesiadać. :-) I tak pasażer może wsiąść na przystanku tramwajowym, przesiąść się na stacji w pociąg i pojechać do celu. Owszem trzeba inaczej planować linie, ale w końcu transport może łączyć więcej niż tylko dwie stacje – pasażer nie wysiądzie po drodze, jeżeli mu to nie pasuje.

To samo można włączyć dla towarów, ale tego nie sprawdzałem, wydaje się mi, że będzie to już przesada...

Rozgrywka

Jak się gra z tymi zmianami? Ciekawie. Przykładowy scenariusz poniżej. :-)

Wybudowaliśmy linię, po której wozimy węgiel. Pierwszy pociąg nie chciał wyjechać – trzeba było dodać wagony z hamulcowym, ale w końcu się udało. Pociąg sobie jeździ i zarabia. W pewnym momencie dostajemy informację, że na rynku pojawiła się nowa, szybsza lokomotywa – elektryczna. Wysyłamy nasz pociąg do warsztatu, ale nie mamy tam do wyboru tej lokomotywy. Musimy przecież zelektryfikować linię! Kiedy mamy to za sobą, uruchamiamy nowy pociąg, a on jeździ tak samo szybko, jak jeździł! No tak, zapomnieliśmy, że wagony też mają limit prędkości, trzeba poczekać na nowy model. I w końcu, kiedy się doczekaliśmy, zmodyfikowaliśmy nasz pociąg, jeździ on nadal z tą samą prędkością! Co się stało? Ano zapomnieliśmy, że mamy mod na tory, które mają limitowane prędkości. :-) Zabawy co niemiara. :-) Wbrew pozorom takie sprawy urozmaicają grę i to bardzo na plus. Nie są przy tym obowiązkowe – limit prędkości wagonów można wyłączyć, a modyfikacji na tory można nie instalować.

Przeciwnicy, a raczej SI.

Od czasów **Transport Tycoon Deluxe** nie gram z przeciwnikiem komputerowym – jak popatrzyłem, co on wyprawia, budując kolej, to stwierdziłem, że wolę grać sam. **OTTD** zawiera opcję gry w sieci. Tam zmierzyć się możemy z żywym przeciwnikiem, ten nawet bardzo początkujący, buduje zdecydowanie lepiej niż komputer. Mogłoby się wydawać, że w taką grę mało kto gra – jakaś garstka maniaków. :-) Jednak nie jest ich wcale tak mało. Zawsze się znajdzie jakiś serwer, na którymś toczy się gra. Część jest zamknięta, część otwarta, na wielu są specyficzne zasady. Jednak zawsze znajdzie się ktoś chętny do grania. Co ciekawe nie trzeba grać, można wcielić się w rolę obserwatora i podejrzeć pomysły innych graczy na infrastrukturę.

Są za to „przeciwnicy” specjalni. Ich specjalność może polegać nie na konkurowaniu z nami, a na przykład na… budowaniu dróg między miastami. Jest w bazie modów takie SI, które tylko buduje drogi. Drugie ciekawe SI to to, które buduje i puszcza samochody w niektórych miastach. Samochody tylko jeżdżą, nie zarabiają – innymi słowy symuluje ono ruch miejski, a ten może lekko przeszkadzać graczowi. W zakorkowanych miastach ciężko się jeździ. :-)

Wady

Tu nie będzie długo. :-) Gra nie posiadała ani nie posiada żadnej kampanii. Dla kogoś może być to niedogodnością, ja jednak nie przepadam za tym trybem, więc jest mi to obojętne.

Trochę może przeszkadzać, że przy generowaniu mapy, miasta nie są połączone drogami. Dziwnie to wygląda, ale przyzwyczaiłem się przez tyle lat. I traktuje to jako coś normalnego. Mapa wyglądałaby bardziej realnie. Jest na to sposób, opisany powyżej.

Mapa wygląda dziwnie – każde nachylenie jest takie samo, mapa podzielona jest na pola, ale dla mnie to jej urok, a nie wada.

Staro szkolną, pikselowatą grafikę uznaję za zaletę, nie wadę.

Platforma i cena

Open Transport Tycoon Deluxe w odróżnieniu od swojego pierwowzoru nie wymaga DOSa do działania. Jest wersja pod Windows, Mac OSX, Linuksa – sprawdziłem pierwszą i ostatnią – działają wyśmienicie. Są też wersje pod FreeBSD, OS/2, Solaris. Jako że autorzy udostępniają źródła, jest też wersja pod Androida. Jest nawet taka wersja: https://epicport.com/en/ttd – przeglądarkowa! Jest co prawda okrojona – między innymi nie ma wsparcia dla modów, ale pograć można.

Są najrozmaitsze wersje językowe – w tym polska. Nie przetłumaczonych miejsc jest jak na lekarstwo, owszem mody nie muszą być po polsku, ale czy to jest tak duży problem? Znakomita rozgrywka w pełni to rekompensuje.

Wymagania sprzętowe są z zamierzchłej epoki – podane w sieci dane zalecają procesor Intel Pentium III z 128 MB RAM i 50 MB na twardym dysku. :-)

Najprzyjemniejsze jest w tym to, że **Open Transport Tycoon Deluxe** jest oferowany za darmo. :-) Aż żal byłoby nie sprawdzić, być może okaże się że gra zyska nową fankę, lub fana. Sam po przegraniu tylu setek godzin i po ponad dwóch dekadach odkąd zobaczyłem pierwowzór – **Transport Tycoon**, nadal z przyjemnością do niej wracam, więc kto wie...

Artur Wyszyński